

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN</p> <p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.</p> <p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.</p> <p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN INGLÉS.</p> <p style="text-align: center;">MODALIDAD A DISTANCIA</p>
---	---

Bogotá, D.C. ...

ASUNTO: Sobre los Derechos de Autor.

Declaro que conozco el Reglamento Estudiantil de la UAN, particularmente su "Título VII: De la ética", y entendiendo que al entregar este documento denominado "D....", estoy sujeto a la observancia de dicho reglamento, de las leyes de la República de Colombia, y a las sanciones correspondientes en caso de incumplimiento. Particularmente, declaro que no se ha hecho copia textual parcial o total de obra o idea ajena sin su respectiva referenciación y citación, y certifico que el presente escrito es de mi completa autoría. Soy consciente de que la comisión voluntaria o involuntaria de una falta a la ética estudiantil y profesional en la elaboración o presentación de esta prueba académica acarrea investigaciones y sanciones que pueden afectar desde la nota del trabajo hasta mi condición como estudiante de la UAN.

En constancia firmo.

Firma: Jesus Mengual

Nombre y Apellidos del Estudiante: Jesus A. Mengual
 Documento identificación: 1.124.362.249
 Código: 20221524990

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE EDUCACIÓN</p> <p style="text-align: center;">LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA. LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL. LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN INGLÉS</p> <p style="text-align: center;">MODALIDAD A DISTANCIA</p>
---	--

si autorizo a Mengual Epieyu Jesús Antonio, código 20221524990,
SI - NO Nombre del Estudiante

Para presentar a consideración de los jurados el trabajo de Sistematización y Socialización, titulado:

Implementación de una guía alternativa para las clases de informática de grado sexto (6°) en la institución etnoeducativa rural Nazaret n° 3 de Manaure la quajira

y realizar la correspondiente sustentación, como requisito para optar el título de

Licenciado(a) en:
Educación básica con énfasis en tecnología e informática

por cuanto;
estoy atento a las fechas estipuladas por la universidad para la sustentación de mi tesis

Alba Luz Hidalgo Ramirez
 Tutor(a) Asesor Sistematización y Socialización.

Jesus Mengual 1.124.362.248
 Firma del Estudiante y C.C.

Ciudad y fecha: Manaure la quajira 26 de octubre de 2020

**IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUIA ALTERNATIVA PARA LAS CLASES DE
INFORMATICA DE GRADO SEXTO (6°) EN LA INSTITUCIÓN
ETNOEDUCATIVA RURAL NAZARET # 3 DE MANAURE LA
GUAJIRA**

AUTOR

JESUS ANTONIO MENGUAL EPIEYU

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

**LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN TECNOLOGIA
E INFORMATICA**

2020

**IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUIA ALTERNATIVA PARA LAS CLASES DE
INFORMATICA DE GRADO SEXTO (6°) EN LA INSTITUCION
ETNOEDUCATIVA RURAL NAZARET # 3 DE MANAURE LA GUAJIRA**

AUTOR

JESUS ANTONIO MENGUAL EPIEYU

**Trabajo presentado como requisito para Otorgar El Titulo De Licenciatura
en**

Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática

TUTORA

ALBA LUZ HIDALGO RAMIREZ

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACION

**LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN TECNOLOGIA
E INFORMATICA**

RIOHACHA-LA GUAJIRA

2020

Agradecimientos

En primer lugar, a DIOS por permitirme culminar con éxito este proceso y darme la sabiduría y el entendimiento durante cada etapa de mi carrera.

A mis asesores: Alba Luz Hidalgo Ramírez, Mariellys Peralta y Ana fuentes, por su valiosa asesoría, orientación y sobre todo paciencia.

A cada uno de los docentes que aportaron valiosas lecciones para mi formación académica durante el transcurso de la carrera.

A la institución educativa Nazaret no. 3 por brindarme la oportunidad de hacer mis prácticas en sus instalaciones y con su personal.

A la Universidad Antonio Nariño (UAN) por brindarme la oportunidad de formarme como profesional en su prestigiosa institución.

Dedicatoria

A mi madre, a quien le debo todo lo que soy.

Tabla de Contenido

Introducción	12
1. Antecedentes del problema	13
2. Formulación del problema	14
3. Justificación	16
4. Objetivos	17
4.1. Objetivo general	17
4.2. Objetivos específicos	17
5. Marco teórico.....	18
5.1. Antecedentes literarios.....	18
5.1.1. La tecnología en el ámbito educativo	18
5.1.2. Uso de las tic en aulas rurales	19
5.1.3. Educación en tecnología en la escuela rural	20
5.2. Bases conceptuales y referentes teóricos	21
5.2.1. Aprendizaje significativo	21
5.2.2. Integración curricular	22
5.2.3. Guía 30	23
5.2.4. Alfabetización de la tecnología.....	24
5.2.5. Herramienta Didácticas.....	24
5.2.6. Guías Alternativas.....	25
5.2.7. Estrategias pedagógicas	26
6. HIPOTESIS.....	26
6.1. Hipótesis general	26
6.2. Hipótesis específicas.....	27
7. Variables.....	27
7.1. Variables dependientes	27
7.2. Variables independientes	27
8. MARCO METODOLÓGICO	28
8.1. Tipo de investigación.....	28
8.2. Marco contextual	29
8.3. Reseña histórica.....	30
8.4. Marco geo-espacial.....	31
8.5. Población	32
8.6. Muestra	33
9. Técnicas e instrumentos de recolección	34
9.1. Tipo de estudio	34
9.2. Instrumentos de recolección de datos	35
10. interpretación y análisis de datos	36
11. Deducciones	59
12. Plan de acción.....	60

13. Extensión a la comunidad	73
14. Resultados.....	97
14.1. Logros.....	98
14.2. Dificultades.....	98
15. Propuesta de seguimiento.....	98
NOMBRE:	98
INTRODUCCIÓN:.....	99
JUSTIFICACIÓN:.....	99
OBJETIVOS.....	100
Objetivo general.....	100
Objetivos específicos	100
MARCO TEÓRICO	101
ACTIVIDADES PROPUESTAS	102
16 conclusiones y recomendaciones.....	109
17. Bibliografía.....	111
18. Glosario.....	113
ANEXOS.....	114

Lista de tablas y gráficos

Tabla 1 ficha de observación	35
Tabla 2 promedio por edades de los estudiantes	37
Tabla 3 genero de los estudiantes.....	38
Tabla 4pregunta 1 ¿te gustan las clases de informática?	39
Tabla 5 pregunta 2 ¿crees que es importante la clase de informática para tu formación?	40
Tabla 6 pregunta 3: ¿Qué temas ves en la clase de informática?	41
Tabla 7 pregunta 4 ¿Cómo estudiante sientes que se te vulnera algún derecho al no tener las mismas condiciones que los estudiantes de la zona urbana?	42
Tabla 8pregunta 5 ¿conoces o has escuchado del programa computadores para educar?	43
Tabla 9 pregunta 6 ¿Qué crees que haga falta a parte del computador, para que tus clases de informática sean optimas?	44
Tabla 10pregunta 7 ¿crees que puedes aprender informática sin la necesidad de tener un computador a la mano?	45
Tabla 11 pregunta 8 ¿posees o tienes acceso a elementos tecnológicos? cómo: radios, teléfonos celulares, entre otros	46
Tabla 12pregunta 9 ¿te gustaría aprender informática, aunque sea sin la ayuda del computador?	47
Tabla 13 pregunta 10: ¿Estás de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de las clases de informática en aulas rurales?	48
Tabla 14pregunta 1 ¿Qué nivel académico posee?	50
Tabla 15 pregunta 2: ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?	50
Tabla 16 pregunta 3 ¿Cuál es la mayor dificultad que puede observar en los estudiantes de las aulas rurales con respecto al área de tecnología e informática?	51
Tabla 17 pregunta 4: ¿Qué estrategias utiliza para contrarrestar las dificultades de la asignatura?	52
Tabla 18 pregunta 5: ¿Cuál es la disposición de los estudiantes frente a las estrategias implementadas en las clases de informática?	53
Tabla 19 pregunta 6: ¿Considera que estas estrategias funcionan o cumplen con los estándares de la asignatura?	54
Tabla 20 pregunta 7: ¿Cuál cree que sería la solución para superar estas dificultades? ...	55
Tabla 21 pregunta 8: ¿Qué opina de una metodología alternativa o análoga para la enseñanza de las clases de informática?	56
Tabla 22 pregunta 9: ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una guía alternativa del área de informática centrada en las áreas rurales?	57

Lista de anexos

anexo 1 ficha de observación	114
anexo 2 formato de entrevistas a docentes.	115
anexo 3 formato de encuestas para estudiantes	117

anexo 4 fotos entrevista a docentes	119
anexo 5 fotos encuestas a estudiantes.....	120
anexo 6 fotos actividad 1 el computador y sus partes ¿qué tanto lo conocemos? fecha: agosto de 2019	121
anexo 7 actividad 2 los seres invertebrados fecha: septiembre de 2019	122
anexo 8 actividad 3 celebración día de Halloween fecha octubre del 2020	123
anexo 9 actividad 4 historia del computador fecha: febrero del 2020	124
anexo 10 actividad 5 actividades lúdico-recreativas fecha: marzo del 2020	125
anexo 11 actividad 6 día del idioma fecha abril del 2020	126
anexo 12 actividad 7 uso de los colores secundarios y terciarios fecha: agosto del 2020	127
anexo 13 actividad 8 el medio ambiente fecha: septiembre del 2020	128
anexo 14 actividad 9 día de la raza fecha octubre del 2020	129
anexo 15 entrega de la guía octubre de 2020	130
anexo 16 guía alternativa orientada a aulas rurales.	131

Introducción

Este proyecto busco mediante la aplicación de una guía orientada para las aulas rurales, cultivar en los estudiantes un sentimiento de apego hacia los procesos de producción de la tecnología a partir de sus conocimientos previos y mediante la combinación de estos conocimientos con técnicas del mundo moderno.

Transversalizando áreas como cultura, artística y ciencias naturales se busca crear estrategias por medio de los cuales los estudiantes puedan desarrollar su creatividad ingenio e innovación. Cumpliendo de esta forma con los estándares de apropiación y uso de la tecnología y tecnología y sociedad referenciados en la “Guía N°30 Ser Competente En Tecnología una ¡una necesidad para el desarrollo!” emanada por el Ministerio De Educación Nacional, para el desarrollo de las clases de tecnología e informática.

Durante la aplicación del proyecto, en lo que respecta al marco metodológico se pretende desarrollar una serie de estrategias, recopiladas en la guía, que busquen facilitar

el trabajo del docente en las aulas rurales que no dispone de los elementos infraestructurales para desarrollar los aprendizajes correspondientes al área de informática y tecnología.

Al final del proyecto, se logró incentivar a los niños a que desarrollen su creatividad, a tener una actitud más comprensiva con el concepto de tecnología y a cambiar el paradigma de que la clase de informática es solo sentarse enfrente de un computador. Es por ello, que, con la propuesta dada en la presente investigación, de Una Guía Alternativa los estudiantes mostrarán un mayor interés por el desarrollo de esta competencia en el área de informática en escuelas rurales, y que a la hora de su implementación los estudiantes cumplan con los objetivos propuestos en esta guía y que sin lugar a duda fortalecerán su aprendizaje en el área.

1. Antecedentes del problema

Las escuelas rurales como estamento educativo cumplen un rol fundamental en la alfabetización de la población con difícil acceso, por medio de ellas se puede llevar un cierto grado de educación a dicha población.

Asignaturas como lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales, son la columna vertebral de esta educación. Dado que la mayoría de aprendizajes en estas áreas son conceptuales, los aprendizajes se pueden hacer con un papel y un lápiz o por medio de la interacción humana, son prácticos y fáciles de llevar al contexto rural. Sin embargo, no ocurre lo mismo con el área de tecnología e informática.

Los aprendizajes en el área de tecnología e informática, si bien son conceptuales, llega un momento en el que hay que poner en práctica lo aprendido, y para esto se necesita de una herramienta fundamental, el computador.

Hoy en día es impensable un panorama en el que el uso del computador o de las herramientas tecnológicas no se ocupen dentro de un aula de clases, sin embargo, en las aulas rurales esto es un problema ya que al carecer de una infraestructura y la logística que involucra la alimentación eléctrica de los computadores es imposible poder dar con normalidad las clases de informática.

En un momento de la historia en la que las personas buscan constantemente un mejor porvenir, la alfabetización tecnológica es fundamental para la construcción de una sociedad que debe estar a la vanguardia de la tecnología para conseguir mejores oportunidades en los diferentes contextos que aborden.

2. Formulación del problema

La INSTITUCION ETNO-EDUCATIVA RURAL NAZARETH N°3, cuenta con instalaciones físicas en estado óptimo, gracias a la gestión de su directora, esto incluye una línea de fluido eléctrico proveniente del municipio de Uribia, sin embargo, hay sedes satélites pertenecientes a dicha institución que no gozan de estos beneficios, debido a su lejanía de la sede principal.

Estas sedes son:

1. Escuela Rural Indígena Molumana
2. Escuela Rural Indígena Samaria
3. Escuela Rural Indígena Isichon
4. Escuela Rural indígena Jalemetamana
5. Escuela Rural Indígena alapalein
6. Escuela Rural Indígena Cuamana
7. Escuela Rural Indígena Santa Rosa
8. Escuela Rural Indígena Tulat
9. Escuela Rural Indígena Moushoul
10. Escuela Rural Indígena Aulalia
11. Escuela Rural Indígena
Maishirutshi
12. Escuela Rural Indígena Samariamashi
13. Escuela Rural Indígena Youret
14. Escuela Rural Indígena Piedras Blancas
15. Escuela Rural Indígena Nounot

Las cuales son aulas satélites que no cuentan con el servicio eléctrico, por lo que la clase de informática no se puede dar en igualdad de condiciones a la sede principal, esto dificulta cumplir con los objetivos en el área de tecnología e informática a los estudiantes

de dichas aulas. Así mismo dificulta la labor del docente a la hora de preparar sus clases. todo lo, observado durante mis practicas docentes, me permitieron evidenciar que por la falta de fluido eléctrico no era posible cumplir con los objetivos de aprendizaje en los estudiantes toda vez que no se podía desarrollar la practica debido a esta limitante. es así, que todas las experiencias vividas en mi proceso formativo como docente en formación me permitieron tener como objeto de investigación y problema el siguiente interrogante: ¿Cómo implementar la guía alternativa en las aulas satélite de la Institución Educativa Rural Nazareth #3 para que las clases de informática puedan darse en igualdad de condiciones con el resto de asignaturas?

3. Justificación

Esta investigación surge como una necesidad por dar respuesta o más bien buscar una solución al problema de la implementación del área de tecnología e informática en las escuelas de las zonas rurales, las cuales no cuentan con un sistema de alimentación eléctrica constante poniendo en una situación difícil el desarrollo de la clase como debería ser.

Con el fin de hallar una solución a esta necesidad mi objetivo por medio de esta propuesta, es la de implementar una guía de trabajo para la clase de informática con métodos alternativos para desarrollar las competencias de los estudiantes.

Teniendo en cuenta que toda cultura existente ya desarrollaba su propia tecnología antes de la era digital, es justo decir que el área de tecnología e informática

podría rescatar estos conocimientos (saberes previos), e incorporarlos dentro de los aprendizajes que se van a trabajar en el área de tecnología e informática.

Esta propuesta busca crear estrategias a través de una guía enfocada en el desarrollo de las clases de informática sin el uso del computador, para alcanzar los objetivos requeridos y de esta misma forma ofrecer una alternativa a los docentes para medir las capacidades de sus estudiantes en el área de tecnología e informática haciendo su aprendizaje más dinámico e interactivo.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Implementar una guía alternativa como herramienta de apoyo que le permita al estudiante, fortalecer las competencias en el área de tecnología e informática y que se den en igualdad de condiciones con el resto de asignaturas.

4.2. Objetivos específicos

- Identificar las debilidades de los estudiantes con relación al área de informática para la elaboración de la guía.
- Definir las estrategias a utilizar con base en los aprendizajes que pueden ser adaptados para el contexto de los estudiantes.
- sensibilizar a docentes y comunidad en general sobre la importancia de implementar la guía para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Presentar la guía de trabajo como alternativa para las clases de informática en aulas rurales.

5. Marco teórico

5.1. Antecedentes literarios

En el siguiente capítulo se abordan algunos estudios previos realizados con base en la educación en tecnología en escuelas rurales.

5.1.1. La tecnología en el ámbito educativo

Originalmente la educación fue concebida de manera espontánea y natural por el hombre respondiendo a la necesidad de transmitir el conocimiento de una generación a otra. Todo este proceso fue evolucionando gradualmente hasta dar surgimiento a la pedagogía, el cual es el proceso de sistematizar y distribuir el conocimiento.

Con la llegada de la era digital la forma de educar sufre una transformación. Gracias a los recursos proporcionados por la tecnología, la educación se vuelve más dinámica y da paso a una mayor creatividad e interactividad por parte de los estudiantes. Los entornos brindados a través de la conectividad permiten tener un acceso más amplio al conocimiento colectivo.

Sin embargo, no todos gozan de estas ventajas, aún hay una población que por situarse en zonas de difícil acceso y no contar con la infraestructura para soportar toda la

logística que conlleva las nuevas tecnologías, han quedado casi relegados y sin poder acceder a los aprendizajes que en su componente práctico ofrece el área de tecnología e informática.

5.1.2. Uso de las herramientas tic en aulas rurales

generalmente cuando se habla de la sociedad de la información pocas veces se hace mención a contextos en los cuales las condiciones de conectividad son insuficientes y en los que, por tanto, las posibilidades de acceso a la información que se encuentra en internet son pocas o nulas. Esto ha invisibilizado, en cierta medida, a los territorios y contextos en los cuales la información, especialmente en los ámbitos escolares, sigue siendo distribuida a través de los medios tradicionales de comunicación, es decir, de las TIC análogas haciendo poco uso de las TIC digitales por las mismas condiciones de infraestructura y conectividad del contexto.

Los contextos rurales, en contraste con los urbanos, se encuentran en condiciones de desventaja frente a las posibilidades de uso de las TIC digitales. En pocos territorios existen condiciones de infraestructura que posibilitan el acceso y uso de ellas, especialmente en el ámbito educativo. Si bien existen políticas gubernamentales para llevar las TIC digitales a los procesos educativos y de producción económica en los contextos rurales, estos esfuerzos se centran en los cascos urbanos de los municipios y por tanto no alcanzan a llegar o a garantizar condiciones adecuadas para ser utilizadas en contextos rurales apartados. (Corrale & Zapata, 2014, pág. 13)

Lo cual quiere decir, que los docentes de aulas rurales tienen la complicada tarea de hacer llegar los aprendizajes a los estudiantes sin poder disponer de las herramientas especializadas para ello, lo cual se pone en evidencia con la coyuntura social que se vive en la actualidad debido a la pandemia COVID 19. El distanciamiento y los protocolos de cuarentena han puesto a prueba la inventiva e ingenio de los docentes que tratan de hacer llegar a sus estudiantes los aprendizajes en las diferentes áreas. Sin embargo, para las aulas rurales se deben plantear otro tipo de estrategias con respecto a las clases de informática debido a las falencias antes mencionadas. Se necesita de una estrategia en la que el estudiante pueda usar los medios a su alrededor para su aprendizaje.

5.1.3. Educación en tecnología en la escuela rural

El educar en el área de tecnología se ha convertido en una labor de bastante formación e información en cuanto a diferentes ámbitos que se desarrollan al interior de las mismas, la tecnología como tal se ha desligado casi por completo de los procesos informáticos y es un área que va más allá; nos relaciona con materiales, herramientas, maquinas, instrumentos, técnicas entre otros que requieren sobre todo preparación y capacitación para el buen aprovechamiento de los recursos en el desarrollo de la asignatura. (Contreras, 2015, pág. 10)

Lo referenciado en la anterior cita; me permite entender que el verdadero papel de la educación mediada por la tecnología no necesariamente debe ser a través del computador y que por el contrario las competencias pueden ser medidas a través de ejercicios o procesos alternativos a los tradicionales, invitándonos a ser creativos,

innovadores y generadores de nuevos conceptos donde la actividad docente se hace de manera reflexiva e interactiva.

5.2. Bases conceptuales y referentes teóricos

en este capítulo se abordarán las diferentes bases conceptuales y referentes teóricos que ayuden a fundamentar la propuesta de implementación en la cual está enfocada este proyecto.

5.2.1. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo de Ausubel se centra en el aprendizaje de materias escolares fundamentalmente. La expresión “significativo” es utilizada por oposición a “memorístico” o “mecánico”. Para que un contenido sea significativo ha de ser incorporado al conjunto de conocimientos del sujeto, relacionándolo con sus conocimientos previos. (Urbina, 1999, pág. 4)

Los aprendizajes en el área de informática tienen la ventaja de ser significativos de forma intrínseca, debido al uso del computador como herramienta que permite experimentar de primera mano los aprendizajes impartidos.

Pero depende mucho de la herramienta para su desarrollo pleno. Esto implica que quienes no poseen las herramientas necesarias quedan relegados a la parte teórica o

básica de la asignatura. Una herramienta como la guía alternativa para la clase de informática puede aprovechar esa falta del recurso fundamental como lo es el computador, para plantear el uso de los materiales del contexto en favor de alcanzar los objetivos del área a través de medios análogos, como por ejemplo la construcción de un ábaco con ramas de trupillo y hojas. Actividad en la que se vería reflejada el componente de apropiación y uso de la tecnología.

5.2.2. Integración curricular

Porlan (1992) piensa que curriculum es aquello que, desde determinadas concepciones didácticas, se considera conveniente desarrollar en la práctica educativa. Stenhouse (1987) define curriculum como un intento de comunicar los principios esenciales de una propuesta educativa, de tal forma que quede abierta al escrutinio crítico y puede ser traducida efectivamente a la práctica”. El Diccionario de la Lengua Española define integrar como “constituir las partes un todo”, “completar un todo con las partes que faltaban”, “componer, constituir, hacer un todo o conjunto con partes diversas, integrar esfuerzos dispersos en una acción conjunta.

(Sanchez, 2002)

Con base en estas afirmaciones, la integración curricular puede entenderse como el acto de añadir unos aprendizajes a un contexto establecido dentro de los lineamientos y normativas a lo que debe estar ceñido todo aprendizaje, siempre y cuando estos puedan hacer aportes de carácter significativo dentro de los parámetros de lo que se plantea obtener de acuerdo a los estándares establecidos por el MEN.

En este orden de ideas tendría cabida la elaboración de una guía alternativa para las clases de informática en zonas rurales, que permitan el desarrollo de la asignatura bajo unos criterios alternativos en los que no se dependa enteramente de la herramienta (computador).

5.2.3. Guía 30

La pedagogía en el área de tecnología e informática es necesaria, debido a la revolución tecnológica que en los últimos años se ha dado en la sociedad. El MEN (ministerio de educación nacional) en el marco de calidad y equidad de la revolución educativa se ha propuesto la formulación y socialización de los estándares básicos de competencias en tecnología e informática. Es así como surge la guía 30 “ser competente en tecnología” el cual establece las habilidades y competencias que un estudiante debe poseer para poder desenvolverse en el área de la tecnología e informática.

Se puede interpretar los lineamientos establecidos en la guía 30 como estándares para la educación en el área de informática. Estas directrices serán un gran apoyo en el desarrollo y elaboración de la “guía alternativa para las clases de informática en aulas rurales” ya que el componente de apropiación y uso de la tecnología brinda una variedad de facilidades a la hora de formular actividades enfocadas en los aprendizajes en tecnología.

5.2.4. Alfabetización de la tecnología

Según “Serie guía n°30 ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! ministerio de educación nacional 2008”

Define La alfabetización tecnológica como un propósito inaplazable de la educación porque con ella se busca que individuos y grupos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar objetos, procesos y sistemas tecnológicos, como requisito para su desempeño en la vida social y productiva. En otras palabras, y con el propósito de reiterar su relevancia en la educación, “el desarrollo de actitudes científicas y tecnológicas, tiene que ver con las habilidades que son necesarias para enfrentarse a un ambiente que cambia rápidamente y que son útiles para resolver problemas, proponer soluciones y tomar decisiones sobre la vida diaria

(MEN, 2008, pág. 11)

La educación en tecnología es algo que se ha vuelto indispensable para la vida diaria de las personas. Una educación en tecnología debe ser incluyente en el contexto de las escuelas rurales, muchas de estas escuelas no cuentan con los recursos logísticos para la realización de las clases, Pero eso no quiere decir que no se deba enseñar. La implementación de esta guía busca minimizar la brecha tecnológica en lo que se refiere a la alfabetización, entre la zona rural y la zona urbana.

5.2.5. Herramienta Didácticas

Las herramientas didácticas cumplen un papel importante en la implementación de la guía

“Uno de los factores más relevantes son las herramientas didácticas, las cuales

constituyen un conjunto de actividades, materiales y recursos tecnológicos que el maestro utiliza para facilitar el aprendizaje en sus alumnos” (amco.me, SF)

Para los docentes que laboran en aulas rurales las herramientas didácticas son indispensables a la hora de realizar actividades con los estudiantes.

Para la realización de la guía se va a tener en cuenta herramientas que puedan ser usadas para sustituir de alguna manera la metodología usada para la enseñanza de la informática en las aulas rurales, siendo posible cumplir con los objetivos del área a través de métodos alternativos de enseñanza.

5.2.6. Guías Alternativas.

“Las metodologías alternativas pueden ser definidas como un conjunto de actividades o estrategias que permiten desarrollar los aprendizajes de una manera más dinámica y significativa” (Meryanlo, 2015)

Las estrategias o metodologías alternativas son un recurso del cual el docente puede disponer en caso de que la metodología convencional no pueda cumplir con los objetivos de la enseñanza.

Díaz Barriga (2006) sostiene que “el mayor reto que asume la perspectiva de la enseñanza situada es cambiar la dinámica prevaleciente en la cotidianidad del aula y lograr una verdadera educación para la vida, comprometida con el pleno desarrollo de la persona y con su formación en un sentido amplio”

Según esto, las metodologías alternativas obedecen a la necesidad de innovación en el campo de la práctica docente con el fin de brindar otra perspectiva en la visión de la educación teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes.

5.2.7. Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas son las actividades que el docente planifica con el objeto de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes.

Las estrategias pedagógicas “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (Bravo, 2008) La implementación de una guía alternativa para aulas rurales supone en si una estrategia pedagógica ya que lo que se busca por medio de ella es obtener soluciones a los problemas de conectividad que tienen las aulas rurales. las estrategias pedagógicas usadas dentro de la guía tienen el objetivo de hacer llegar los aprendizajes a los estudiantes por medio de actividades que involucren el uso de elementos del entorno. Como una alternativa a las actividades convencionales de las clases de informática.

6. HIPOTESIS

6.1. Hipótesis general

La implementación de una guía alternativa como un medio para evaluar competencias que no necesariamente impliquen el uso de computadores u otros sistemas informáticos, beneficiaran el avance de la asignatura al no depender de dichos elementos.

6.2. Hipótesis específicas

- Los saberes previos de los estudiantes pueden utilizarse como herramientas para establecer conceptos de tecnología en la elaboración de artefactos artesanales de la cultura wayuu.
- La implementación de una metodología alternativa a la convencional basada en los saberes previos y la utilización de elementos del entorno para la evaluación de competencias en el área de informática y tecnología, facilitan la labor del docente al no requerir de recursos que por la zona son difíciles de conseguir o usar.
- Aplicar estas estrategias, tendrá un efecto positivo en las actitudes de los estudiantes debido a la cercanía que experimentarían con los elementos asociados a esta.

7. Variables

7.1. Variables dependientes

- Infraestructura de la institución o aula en el contexto del proyecto
- Conocimientos previos y versatilidad en el uso de herramientas por parte de los estudiantes.
- Adaptación de ejes curriculares en la asignatura de informática
- Conocimientos en la aplicación de la guía por parte de los docentes

7.2. Variables independientes

- planeación de estrategias para la clase alternativa

- estímulos al combinar tecnología cultura y vida cotidiana
- interés y disposición de los estudiantes y docentes para la aplicación de las guías.

8. MARCO METODOLÓGICO

Por medio del marco metodológico se expresa concretamente cómo será el desarrollo de la investigación y se señala las delimitaciones de la misma.

8.1. Tipo de investigación

La siguiente investigación puede clasificarse como Investigación de acción y participación, con enfoque Descriptivo. Debido a que se trata de la implementación de una guía que busca solucionar la problemática de las clases de informática en aulas rurales, todo esto contando con la participación tanto de docentes como estudiantes para el desarrollo de los procesos y actividades presentados en la guía.

Para el desarrollo de la guía se tuvo en cuenta los ejes curriculares del área de informática manejados por la institución. Básicamente lo que se hizo fue una adaptación de las actividades en dichos temas para que pudieran ser trabajadas en las aulas rurales a través de metodologías alternativas que compensaran la ausencia del computador.

¿Por qué descriptiva? Porque por medio de la investigación se describe una necesidad latente en la educación de estos estudiantes, como lo es la falta de una alternativa para la educación en tecnología en aulas rurales.

8.2. Marco contextual

La Institución Ednoeducativo Rural Nazareth #3 cuenta con 1.422 estudiantes, de nivel preescolar, básica primaria, secundaria y media, estudiantes que residen en la zona rural. Son estudiantes de la etnia Wayuu dinámicos, competentes y enérgicos para realizar cualquier tipo de trabajo dentro y fuera del aula y de su comunidad

El centro educativo Nazaret fue creado por Decreto 233 del 1 de febrero de 2010; surgió como una necesidad del sector y del municipio para resolver problemas educacionales de los habitantes de vía Uribía a Manaure Km. 7.

En el aspecto socioeconómico la comunidad de Isashimana nombre de la comunidad en la que se encuentra la sede principal de la Institución Ednoeducativa Nazareth, es de escasos recursos económicos. Al ser de carácter rural y pertenecientes a la etnia wayuu la mayor fuente de ingresos de las familias, la obtienen a través del pastoreo de cabras y el cultivo de sus propios alimentos.

Es por esto que la educación cumple un rol social fundamental en la comunidad, por medio de la educación los estudiantes pueden aspirar a mejorar su calidad de vida y la de sus familias.

8.3. Reseña histórica

En el año 2003 la comunidad indígena de Isashimana hizo parte del convenio que se instituyó entre la Alcaldía Municipal de Manaure y el resguardo indígena de la Alta Guajira; en ese año la docente YAMIRA MERCEDES BARLIZA URIANA fue seleccionada por la comunidad e inició sus labores con un total de 25 estudiantes del grado preescolar, los cuales fueron atendidos debajo de una enramada sin el mobiliario necesario. Fue así como gracias a la gestión que hizo la Autoridad Tradicional GREGORIO EPINAYU y la líder RITA URIANA bajo el mandato de la señora alcaldesa SARA ISILA AGUILAR HUERTAS.

Cuando se crearon los centros Etnoeducativos en el 2014 en el departamento de la Guajira la comunidad de Isashimana hizo parte del Centro Etnoeducativo la Paz, en calidad de aula Satélite, se encargó en este año la Docente YARIMA MERCEDES BARLIZA URIANA culminó sus labores por motivos personales y solicitó su traslado para la sede principal, en este año 2008 se vincula al proceso el Docente ANTONIO EPINAYU URIANA, para entonces, la sede de Isashimana contaba con una cobertura de 50 estudiantes y las condiciones de infraestructura iba mejorando por la gestión de apoyo de la comunidad. A partir del año 2009 la comunidad de Isashimana decide constituirse como subsede del Centro Etnoeducativo la Paz, debido al aumento de cobertura, la sede contaba 79 estudiantes distribuido de la siguiente manera:

- Veinticinco (25) estudiante para el grado preescolar a cargo del docente ANTONIO EPINAYU
- Veinticinco (25) estudiantes para el grado primero atendido por la Docente

RITA URIANA

- Más veintinueve (29) estudiantes.

Sin embargo, esta decisión no fue aprobada por el director del Centro Etnoeducativo la Paz GEAMIL DAZA alegando que no se tenía la cobertura suficiente. El día 4 de mayo del 2009 la comunidad de Isashimana radicó un Derecho de petición en el cual se especificaba que se estaba vulnerando el Derecho de Educación a los niños, la solicitud de Derecho de petición que dio su fruto, fue liderado por GREGORIO EPINAYU como autoridad tradicional, se logró el objetivo que el aula satélite de la comunidad de Isashimana se constituyera como subsede del Centro Etnoeducativo la Paz. Desde el 6 de mayo del 2009 y el 2010 se hace las gestiones pertinentes para constituir el Centro Etnoeducativo Rural n°3 Nazareth Mediante la Expedición del Decreto 233 del 2010 siendo encargada de la Dirección la Licenciada GABRIELA MARIA GARCIA EPIEYU. (institucionetnoeducativanazareth.es.tl, SF)

8.4. Marco geo-espacial

El Centro Etnoeducativo Rural n°3 Nazareth se encuentra ubicado en el corregimiento de Manaure en la vía Uribía-Manaure Kilometro 7 en la Comunidad Nazareth.

Coordenadas: [11.746782, -72.372003](#)



Foto satelital de la Institución Educativa Nazareth #3

8.5. Población

La población estudiantil de la Institución Educativa Nazareth #3 pertenece a la etnia wayuu, las familias se sostienen económicamente por diversos medios como la cría de cabras, ovejos y vacas, gallinas, etc. como también de la elaboración de materiales de artesanía como las waireñas, mantas, mochilas, chinchorros, sombreros entre otros productos los cuales comercializan en la zona del mercado en el casco urbano. Una de las actividades más representativas es la venta de ganado caprino y ovino en pie de cría (compra y venta vivo), la piel (cuero), viseras y leche, el wayuu se caracteriza por aprovechar todos los recursos que la naturaleza le ofrece.

Al estar situados en la zona rural los estudiantes conservan las costumbres y tradiciones transmitidas de generación en generación, las cuales son fortalecidas en la institución a través de las asignaturas de cultura y wayuunaiki.

Las familias están divididas en clanes y tienen su propia jerarquía siendo representados por la autoridad tradicional (alaula) el cual es el tío de mayor edad de la línea materna de la familia. El linaje de la mujer establece la organización familiar, aparte de la autoridad también está la figura del palabrero (mediador) persona que está encargada de resolver conflictos presentados entre familias y lograr una convivencia pacífica y armoniosa.

8.6. Muestra

La población en la que se enfoca la investigación son los estudiantes del grado sexto (6°) de la Institución Educativa Nazareth #3 cuyas edades oscilan entre 11 a 15 años, provienen de estrato 1 por estar situadas sus residencias en la zona rural, pertenecen a la etnia wayuu, su competencia lingüística en wayuunaiki es buena al ser su lengua materna y en español es aceptable.

Este grupo fue seleccionado por ser el grado de transición entre la primaria y el bachillerato. Al ser estudiantes que empiezan una nueva etapa académica los resultados que arroje la investigación deberían ser más notorios sin mencionar que están preparados para el grado de interdisciplinariedad que requiere las actividades propuestas en la guía.

Al ser la investigación de carácter cualitativa el muestreo que se va a usar será el muestreo intencional, el cual constituye una estrategia no probabilística válida para la recolección de datos, en especial para muestras pequeñas y muy específicas.

Las unidades muestrales fueron elegidas, designando a cada unidad según las características que sean de mayor relevancia para los mismos, por lo tanto, se empleó el conocimiento y la opinión personal para identificar aquellos elementos que debieron ser incluidos en la muestra.

9. Técnicas e instrumentos de recolección

“Las técnicas de recolección de datos son mecanismos e instrumentos que se utilizan para reunir y medir información de forma organizada y con un objetivo específico” (Caro, SF)

En este capítulo se abordarán las técnicas, tipo de estudio e instrumentos utilizados para la recolección de los datos de la investigación, partiendo de la observación dada en la primera fase, conforme a lo apropiado en el enfoque cualitativo de la misma.

9.1. Tipo de estudio

DESCRIPTIVO: ya que por el contexto en el que es llevada a cabo este enfoque es el ideal. Permite obtener datos con base en la observación, la experiencia y teniendo en cuenta las variables establecidas para la investigación, se contará con tablas y gráficos que cuantifiquen o brinden un valor estadístico a los datos recopilados como objeto de apoyo en el resultado de la investigación.

CUALITATIVO: ya que el interés del trabajo es recoger aspectos de tipo vivencial, de esta manera se puede registrar y analizar datos reales de los diferentes actores educativos involucrados en la investigación

ACCIÓN PARTICIPACION: porque se involucra a la comunidad educativa en la investigación a través de la recolección de la información teniendo en cuenta sus aportes y opiniones de la problemática a tratar.

9.2. Instrumentos de recolección de datos

A través de los instrumentos de recolección de datos se puede constatar el problema planteado, a consecuencia de esto se puede proceder a implementar un plan de acción que busque tratar el problema.

Las técnicas de recolección usadas en esta investigación son de carácter cualitativo y buscan ofrecer repuestas en base a la observación y la experiencia de la población de muestra para la investigación

Estas técnicas son:

- La observación, la cual es llevada a cabo por el investigador, mediante una ficha de observación, para tener una visión de la problemática y consolidar los datos recopilados en la entrevista y encuestas.

- La entrevista, la cual fue llevada a cabo con los docentes del área rural y que tiene como propósito indagar sobre sus apreciaciones con relación a las clases de informática en zonas rurales.
- La encuesta, la cual está dirigida a los estudiantes buscando saber sus percepciones a las necesidades con relación a las clases de informática en las aulas rurales y su disposición a la implementación de una guía alternativa para esta asignatura.

Con estos instrumentos de recolección se pretende determinar la viabilidad de la implementación de una guía alternativa para las clases de informática en las aulas rurales, como estrategia para solucionar el problema de conectividad que hay en estas aulas y que dificultan la enseñanza de la informática.

10. interpretación y análisis de datos

A través de los instrumentos mencionados anteriormente se pudieron recopilar los siguientes datos de una muestra de 34 estudiantes de grado sexto (6°) de la Institución Educativa Nazareth #3

Ficha de observación:

Las fichas de observación son instrumentos de investigación y recolección de datos, cuyo objetivo es determinar variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente. (Soto M. , 2014)

escala de valoración \ criterios	Conocimientos básicos en informática	Estrategias alternativas para las clases de informática	Estado de las instalaciones	Conocimientos con respecto a las herramientas tic.	Interés en aprender la asignatura
5					X
4					
3	X				
2				X	
1		X	X		
Total					

Tabla 1 ficha de observación

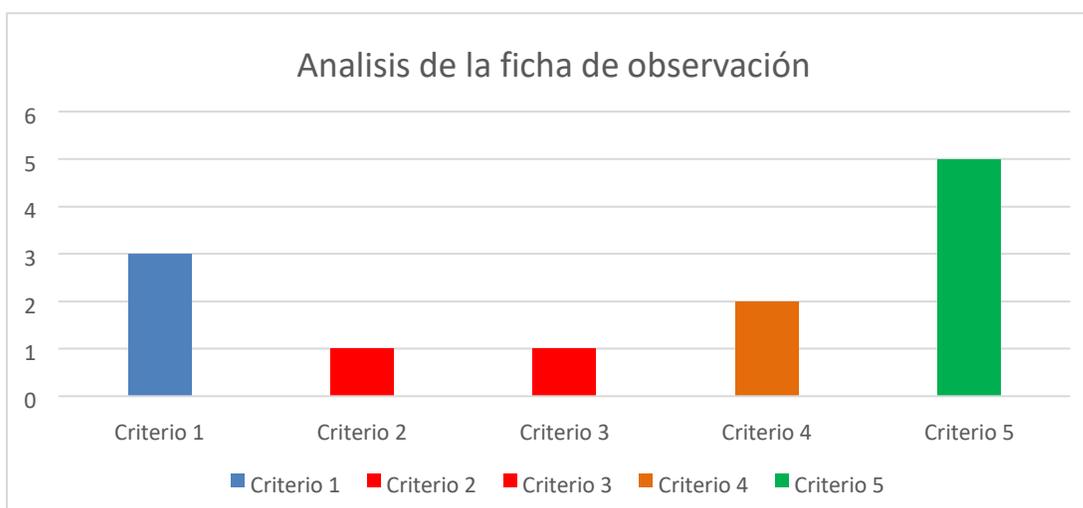


Gráfico 1: ficha de observación

La escala de valoración corresponde a los criterios y valores subjetivos de la opinión del investigador, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto.

Esta tabla muestra una debilidad en cuanto a la existencia de estrategias alternativas para las clases de informática ubicándola en 1 dentro de la escala de valoración, así como el estado de la infraestructura la cual también está valorada con 1 evidenciando la situación de las aulas rurales con respecto a esta problemática.

2 para los conocimientos de los estudiantes con respecto a las herramientas tic y su utilidad en la educación, lo que demuestra la socialización de los docentes de estas herramientas, 3 para los conocimientos básicos en informática demostrando el interés de los docentes en dar la materia, y 5 en el interés que muestran los estudiantes por aprender la asignatura, evidenciando de esta manera el entusiasmo por aprender tecnología e informática.

Estos datos fueron recopilados mediante la observación directa y tomando como referencia los juicios valorativos plasmados en las calificaciones de los profesores.

Encuesta a estudiantes:

“La encuesta es una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas... ...las encuestas se aplican ante la necesidad de probar una hipótesis o descubrir la solución a un problema”

(cuestionpro.com, SF)

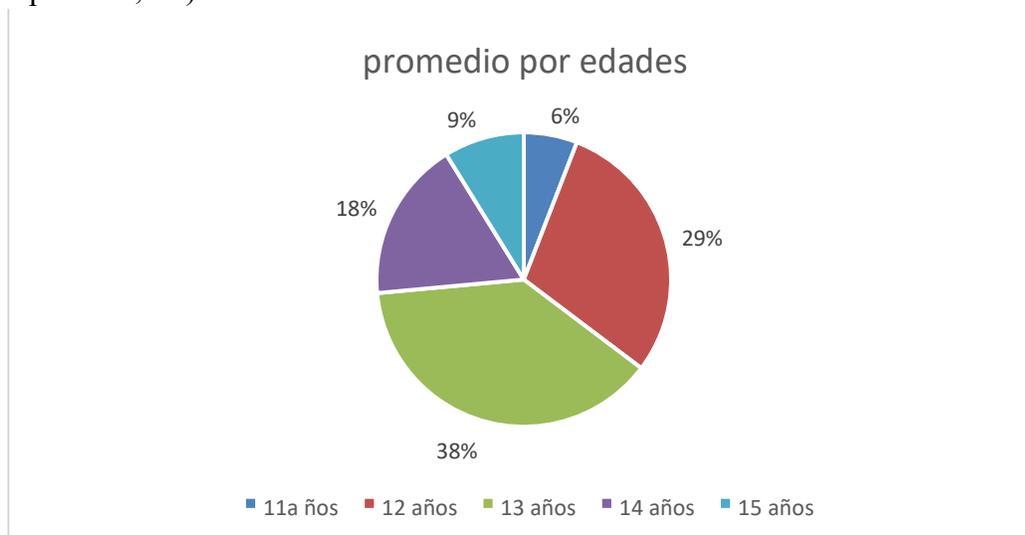


Gráfico 2: promedio de edades de los estudiantes

Promedio de edades de los estudiantes	
Edad	Cantidad de estudiantes
11 años	2
12 años	10
13 años	13
14 años	6
15 años	3
Total	34

Tabla 2 promedio por edades de los estudiantes

Estos datos indican la distribución de edades que tienen los estudiantes del grado 6° de la institución educativa Nazaret #3, por medio de ellos podemos observar que la mayor cantidad son de niños de 13 años abarcando el 39 % de los estudiantes, el 61% restante está distribuido entre niños de 11, 12, 14 y 15 años.

Esto muestra la diversidad que hay dentro del aula.

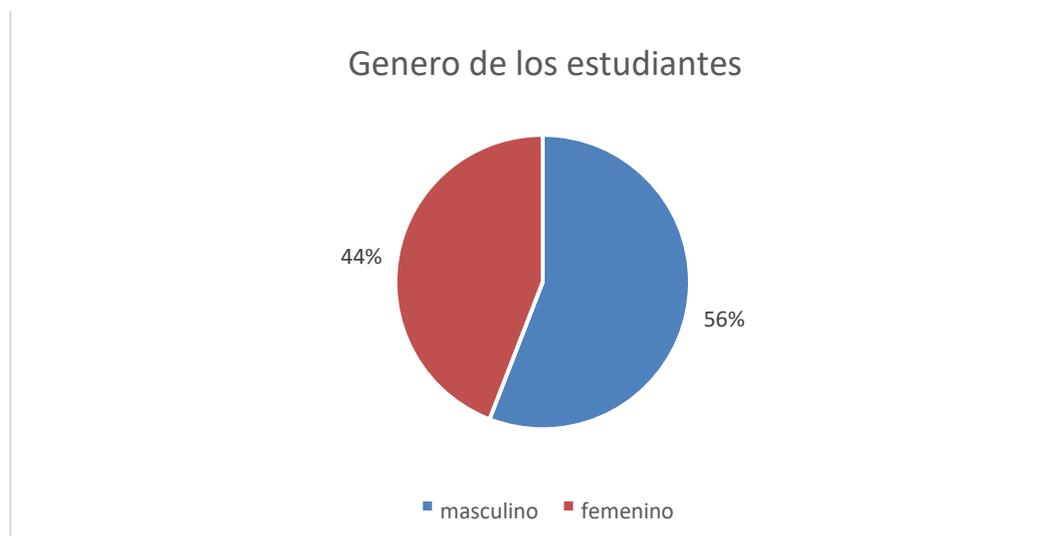


Gráfico 3: genero de los estudiantes

Genero de los estudiantes		
Masculino	Femenino	Total
19	15	34

Tabla 3 genero de los estudiantes

Esta tabla muestra la distribución por géneros que hay dentro del aula, siendo 19 estudiantes del género masculino lo cual equivale al 56% y 15 estudiantes del género femenino el 44% para un total de 34 estudiantes.

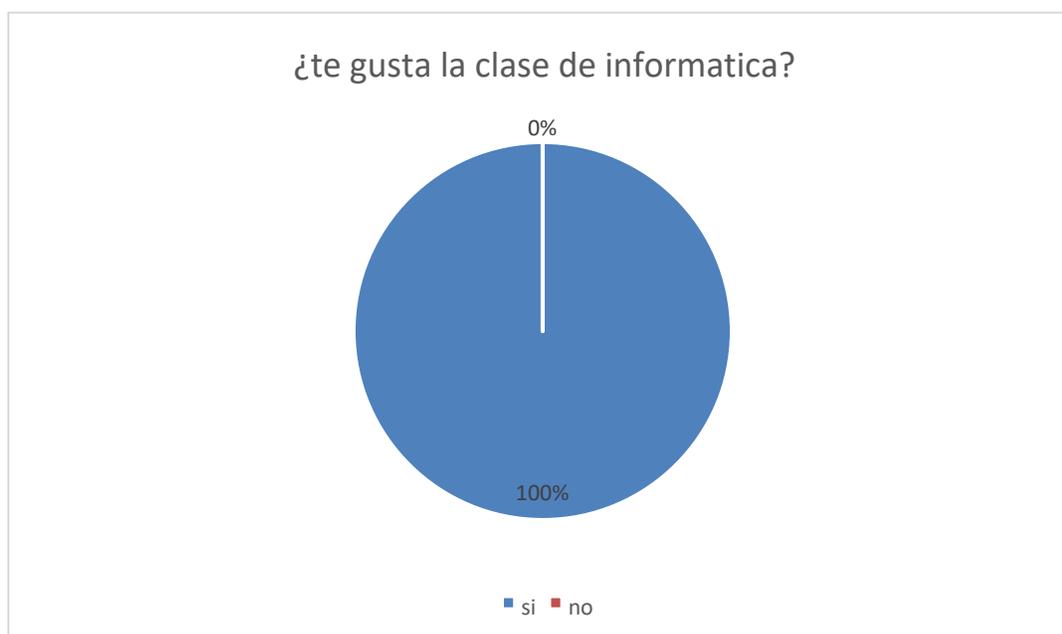


Gráfico 4 pregunta 1: ¿te gusta la clase de informática?

¿Te gusta la clase de informática?		
Si	No	Total
34	0	34

Tabla 4 pregunta 1 ¿te gustan las clases de informática?

Este dato refleja la aceptación de la asignatura por parte de los estudiantes como un elemento en el desarrollo de su aprendizaje, respondiendo la totalidad que si les gusta la clase de informática.

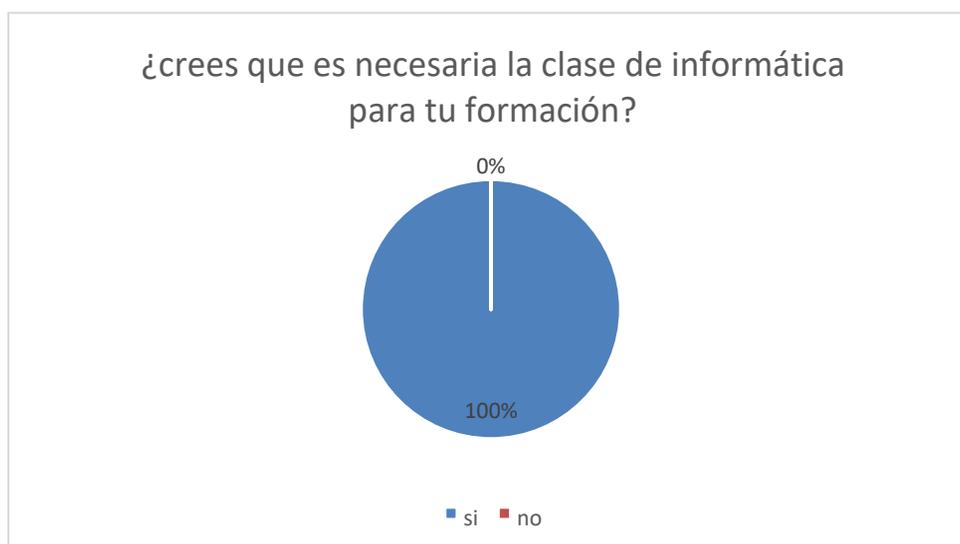


Gráfico 5: pregunta 2: ¿crees que es importante la clase de informática para tu formación?

¿crees que es importante la clase de informática para tu formación?			
Si	No	No se	Total
34	0	0	34

Tabla 5 pregunta 2 ¿crees que es importante la clase de informática para tu formación?

Con este dato medimos la opinión sobre la importancia de las clases de informática para los estudiantes de grado 6° de la institución educativa Nazareth #3, la cual resulta ser unánime en que es muy importante para ellos

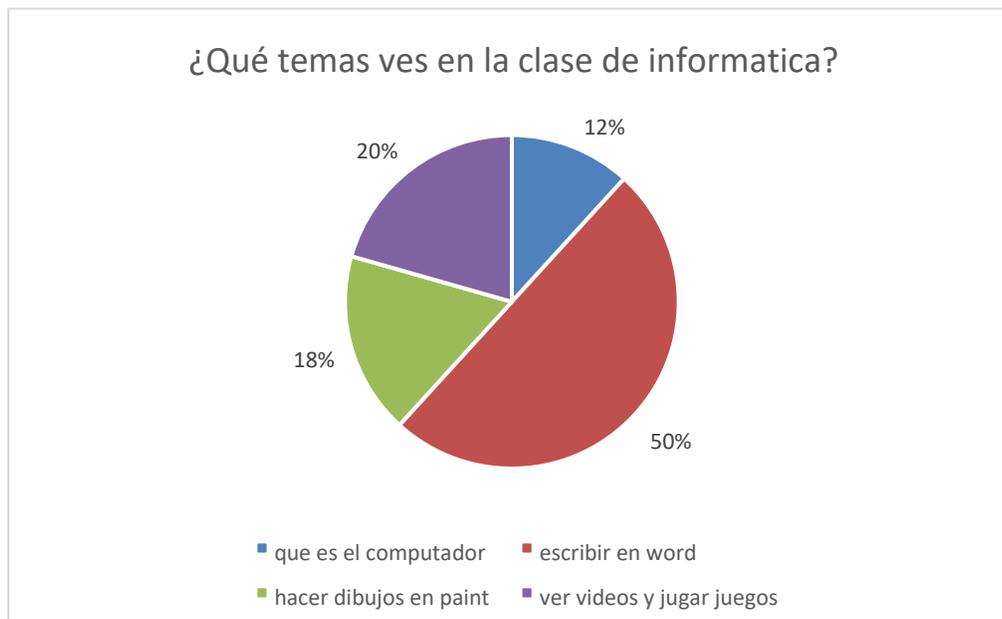


Gráfico 6 pregunta 3: ¿Qué temas ves en la clase de informática?

¿Qué temas ves en la clase de informática?	
a. que es el computador	4
b. escribir en Word	17
c. hacer dibujos en Paint	6
d. ver videos y jugar juegos	7
Total	34

Tabla 6 pregunta 3: ¿Qué temas ves en la clase de informática?

En la opinión de los estudiantes estos son los temas que ven en las clases de informática, siendo en mayor medida la escritura en el programa Word. Durante la entrevista los estudiantes manifestaron que son muy escasas las oportunidades que tienen de poder usar el computador.

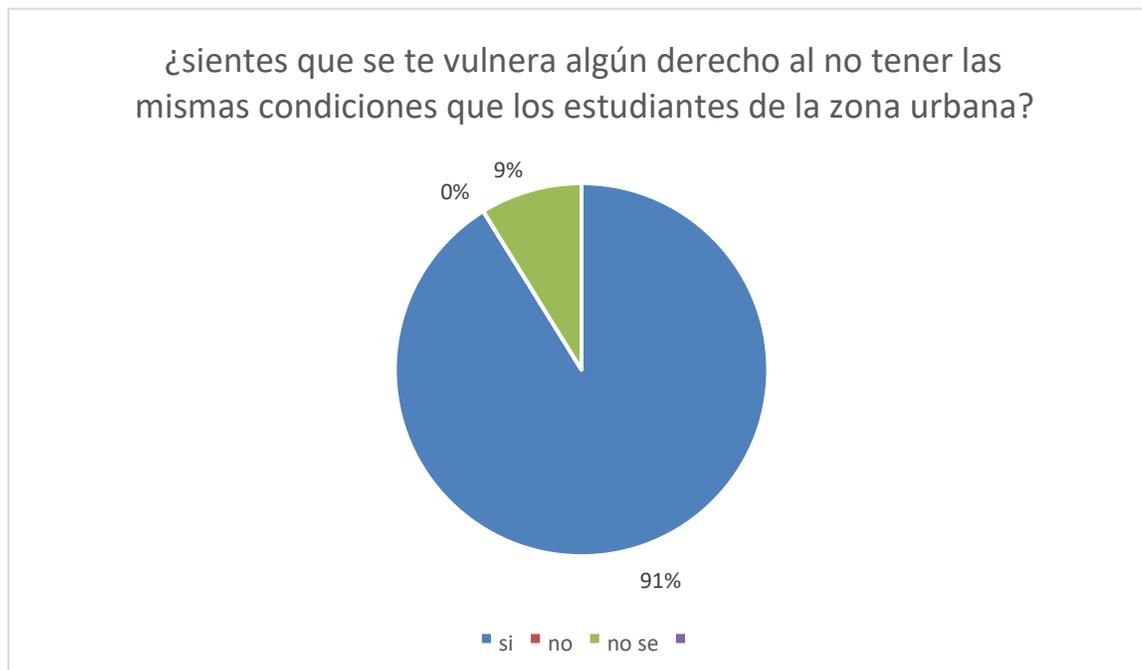


Gráfico 7 pregunta 4: ¿Cómo estudiante sientes que se te vulnera algún derecho al no tener las mismas condiciones que los estudiantes de la zona urbana?

¿Cómo estudiante sientes que se te vulnera algún derecho al no tener las mismas condiciones que los estudiantes de la zona urbana?			
Si	No	No se	Total
31	0	3	34

Tabla 7 pregunta 4 ¿Cómo estudiante sientes que se te vulnera algún derecho al no tener las mismas condiciones que los estudiantes de la zona urbana?

El gráfico refleja la inconformidad de la mayoría de estudiantes más exactamente el 91%, con respecto a las necesidades que tienen con el uso limitado del computador en las clases de informática, mientras que el otro 9% no sabe si se le vulnera o no los derechos.

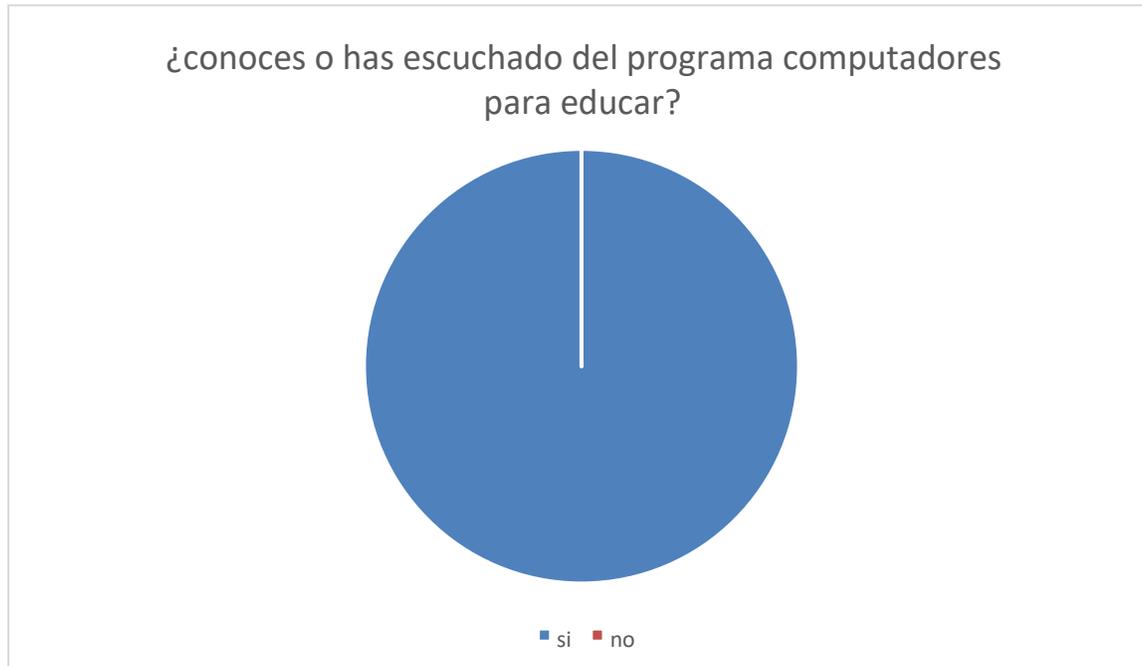


Gráfico 8 pregunta 5: ¿conoces o has escuchado del programa computadores para educar?

¿conoces o has escuchado del programa computadores para educar?		
Si	No	Total
34	0	34

Tabla 8pregunta 5 ¿conoces o has escuchado del programa computadores para educar?

El grafico muestra que todos los estudiantes encuestados (los 34 niños de grado 6° de la institución educativa Nazaret #3) conocen o han escuchado del programa computadores para educar.

Este dato tiene relevancia ya que indica que los estudiantes saben que hay herramientas que les facilitarían los aprendizajes.

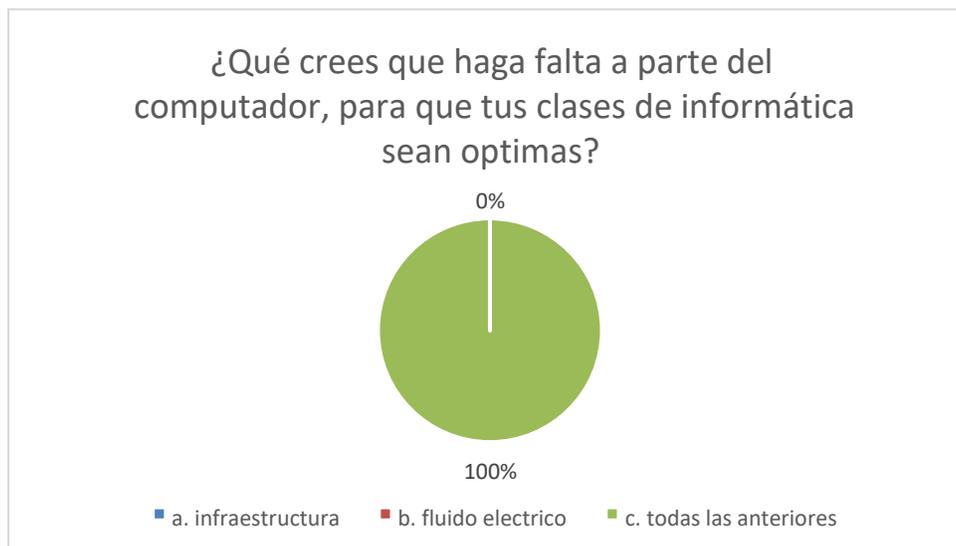


Gráfico 9 pregunta 6: ¿Qué crees que haga falta a parte del computador, para que tus clases de informática sean optimas?

¿Qué crees que haga falta a parte del computador, para que tus clases de informática sean optimas?	
a. Infraestructura	0
b. Fluido eléctrico	0
c. Todas las anteriores	34
Total	34

Tabla 9 pregunta 6 ¿Qué crees que haga falta a parte del computador, para que tus clases de informática sean optimas?

Como la gráfica indica el 100% de los estudiantes son conscientes de las necesidades que tienen con respecto al uso del computador en la clase de informática dentro del contexto en el que se encuentran.

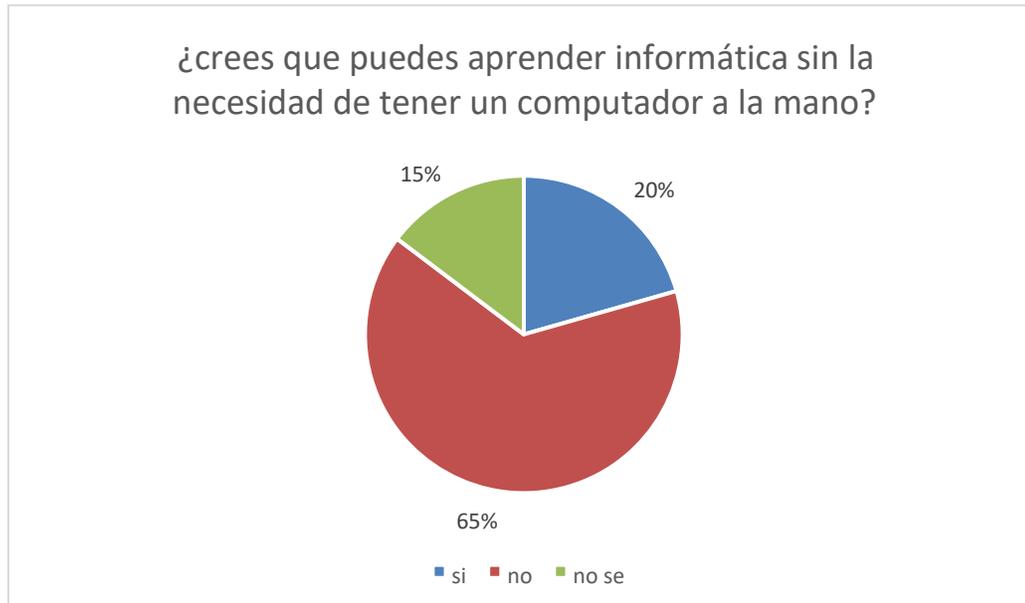


Gráfico 10 pregunta 7: ¿crees que puedes aprender informática sin la necesidad de tener un computador a la mano?

¿crees que puedes aprender informática sin la necesidad de tener un computador a la mano?			
Si	No	No se	Total
7	22	5	34

Tabla 10 pregunta 7 ¿crees que puedes aprender informática sin la necesidad de tener un computador a la mano?

El gráfico indica que solo el 20% de los estudiantes encuestados creen que existen alternativas para dar la clase de informática sin el uso del computador, otro 15% no saben y el 65% restante cree que no es posible una clase de informática sin el computador como herramienta fundamental.

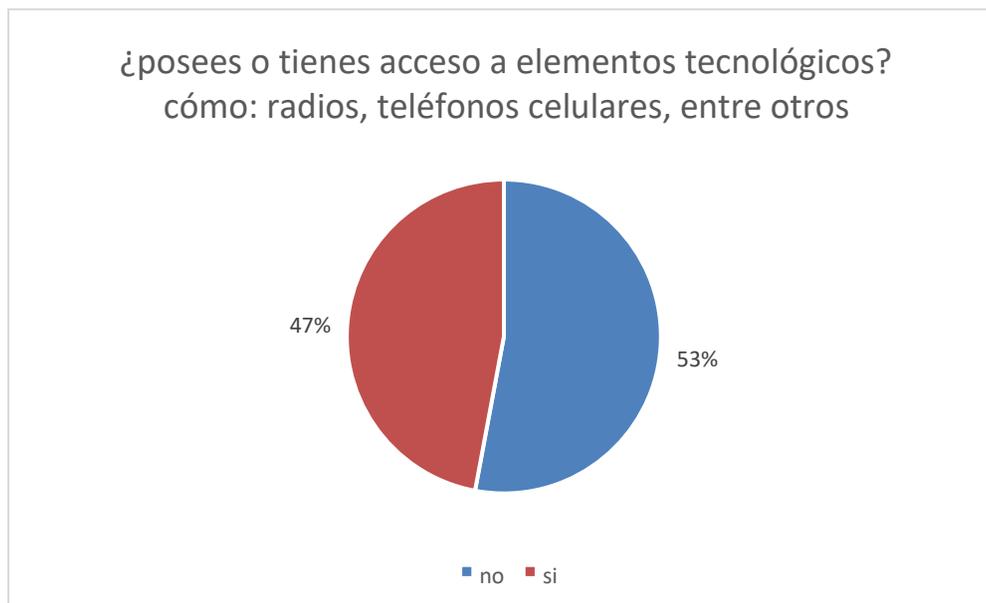


Gráfico 11 pregunta 8: ¿posees o tienes acceso a elementos tecnológicos? cómo: radios, teléfonos celulares, entre otros

¿posees o tienes acceso a elementos tecnológicos? cómo: radios, teléfonos celulares, entre otros	
No	18
Si	16
Total	34

Tabla 11 pregunta 8 ¿posees o tienes acceso a elementos tecnológicos? cómo: radios, teléfonos celulares, entre otros

Este gráfico muestra la cercanía de los estudiantes encuestados con la tecnología siendo el 53% estudiantes que no poseen, pero manifiestan conocer aparatos tecnológicos como los mencionados y el 47% que poseen aparatos tecnológicos y están familiarizados con ellos.

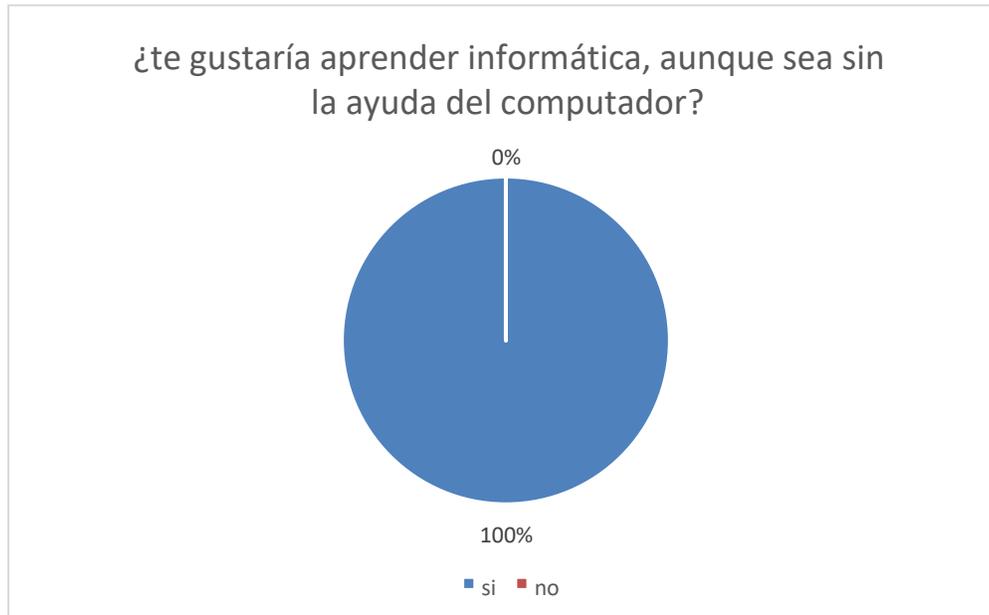


Gráfico 12 pregunta 9 ¿te gustaría aprender informática, aunque sea sin la ayuda del computador?

¿te gustaría aprender informática, aunque sea sin la ayuda del computador?	
Si	34
No	0
Total	34

Tabla 12pregunta 9 ¿te gustaría aprender informática, aunque sea sin la ayuda del computador?

En este grafico se observa la disposición y el entusiasmo de los estudiantes encuestados para las clases de informática, estando el 100% de ellos dispuestos a acoger metodologías alternativas para esta.

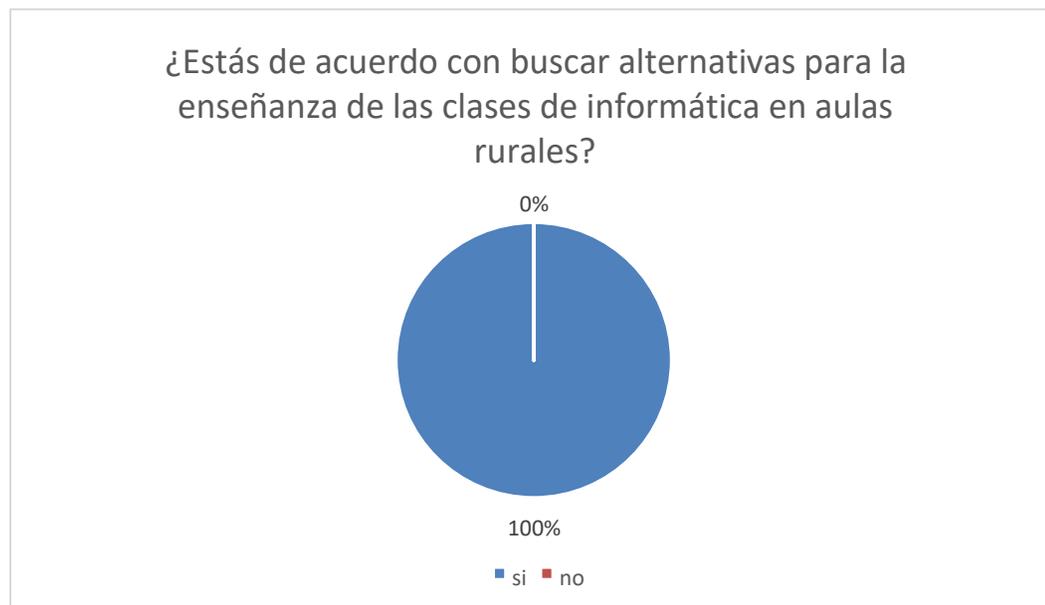


Gráfico 13 pregunta 10: ¿Estás de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de las clases de informática en aulas rurales?

¿Estás de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de las clases de informática en aulas rurales?	
Si	34
No	0
Total	34

Tabla 13 pregunta 10: ¿Estás de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de las clases de informática en aulas rurales?

En este gráfico se puede apreciar que el 100% de los estudiantes encuestados manifiestan estar de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de tecnología e informática en las escuelas rurales.

ANÁLISIS GRÁFICO ENTREVISTA A DOCENTES

Al establecimiento educativo se encuentran afiliados un total de 15 aulas rurales que varían de un profesor por sede a hasta 4 por sede. Por la medida impuesta por el gobierno con relación a la pandemia se tuvo que limitar la entrevista a un número reducido de personas, en total fueron 10 los docentes de área rural encuestados.

La entrevista:

“La entrevista es un dialogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador formula preguntas y el entrevistado las responde... ..la entrevista de investigación se utiliza para obtener o contrastar información” (wikipedia.org, SF)

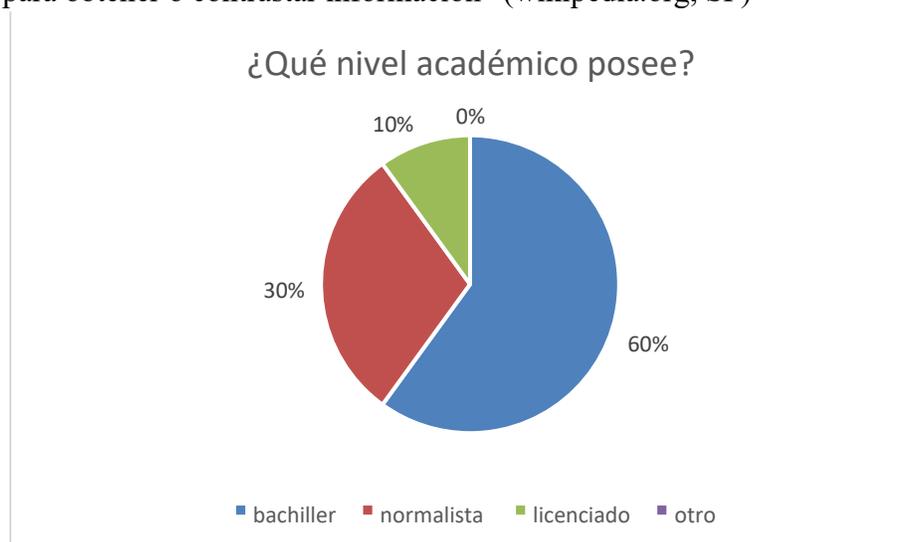


Gráfico 14 pregunta 1: ¿Qué nivel académico posee?

¿Qué nivel académico posee?	
a. Bachiller	6
b. Normalista	3
c. Licenciado	1
d. Otro	0
Total	10

Tabla 14 pregunta 1 ¿Qué nivel académico posee?

El gráfico evidencia que el 60% de los docentes encuestados son bachilleres, el 30% son normalistas y el 10% restante son licenciados en educación básica, sin embargo, los docentes manifestaron que al tiempo de realizarse esta encuesta se encuentran en procesos de formación profesional y que incluso están en su última etapa.

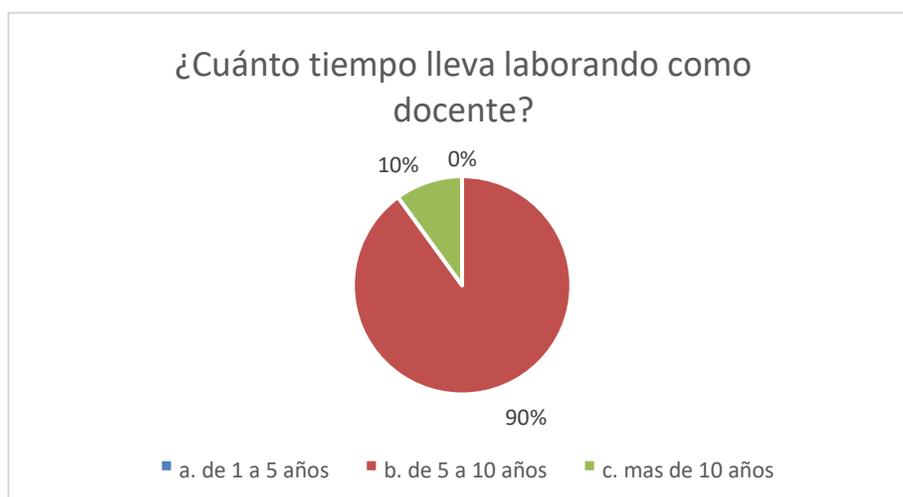


Gráfico 15 pregunta 2: ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?

¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?	
a. De 1 a 5 años	0
b. De 5 a 10 años	9
c. Mas de 10 años	1
Total	10

Tabla 15 pregunta 2: ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?

Estos datos muestran el tiempo de servicio que tienen los docentes encuestados, el cual es relevante ya que mide el grado de experiencia que tienen en la zona rural.

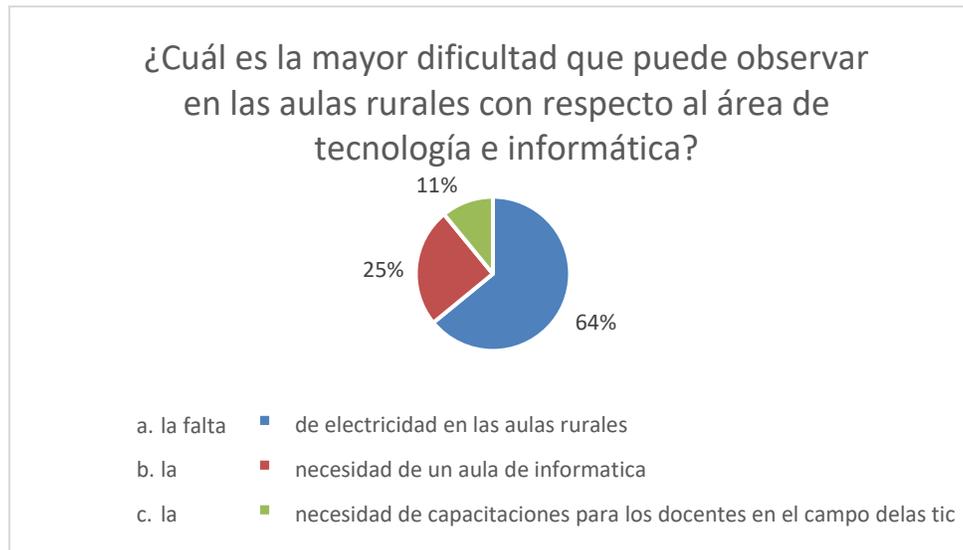


Gráfico 16 pregunta 3 ¿Cuál es la mayor dificultad que puede observar en los estudiantes de las aulas rurales con respecto al área de tecnología e informática?

¿Cuál es la mayor dificultad que puede observar en los estudiantes de las aulas rurales con respecto al área de tecnología e informática?	
La falta de electricidad en las aulas rurales	8
La necesidad de un aula de informática	1
La necesidad de capacitaciones para docentes en el campo de las herramientas tic	1
Total	10

Tabla 16 pregunta 3 ¿Cuál es la mayor dificultad que puede observar en los estudiantes de las aulas rurales con respecto al área de tecnología e informática?

La grafica muestra la opinión de los docentes encuestados con relación a las necesidades de las aulas rurales en el área de informática distribuyéndose de la siguiente forma 10% cree que se necesitan capacitaciones docentes en el campo de las herramientas tic, otro 10% cree que hace falta un aula de informática y el 80% restante cree que es a causa de la falta de fluido eléctrico.

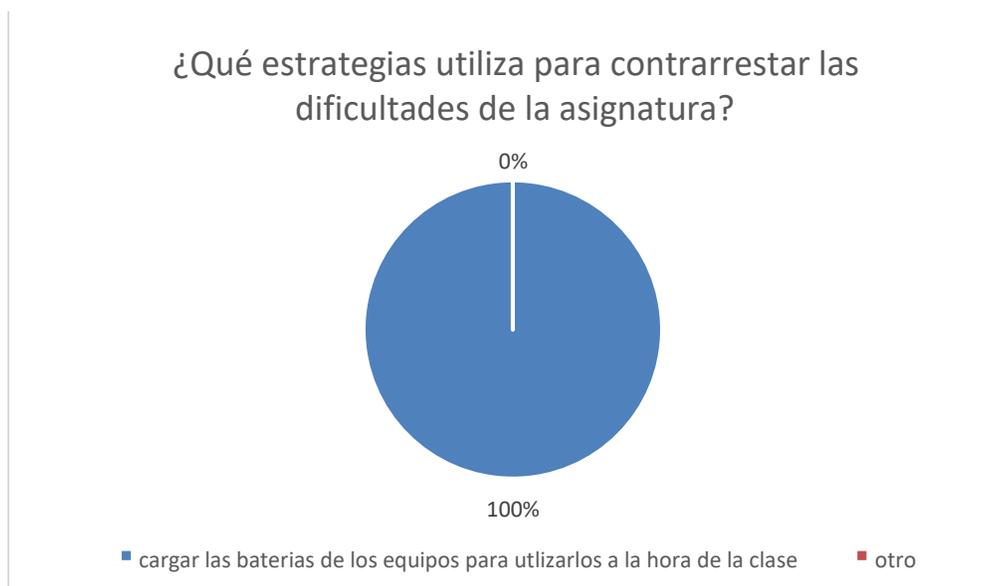


Gráfico 17 pregunta 4: ¿Qué estrategias utiliza para contrarrestar las dificultades de la asignatura?

¿Qué estrategias utiliza para contrarrestar las dificultades de la asignatura?	
a. Cargar las baterías de los equipos para utilizarlos a la hora de la clase	10
b. Otro	0
Total	10

Tabla 17 pregunta 4: ¿Qué estrategias utiliza para contrarrestar las dificultades de la asignatura?

El 100% de los docentes encuestados manifiesta que la estrategia utilizada por ellos es la de cargar la batería de los portátiles cuando se encuentran en el casco urbano.

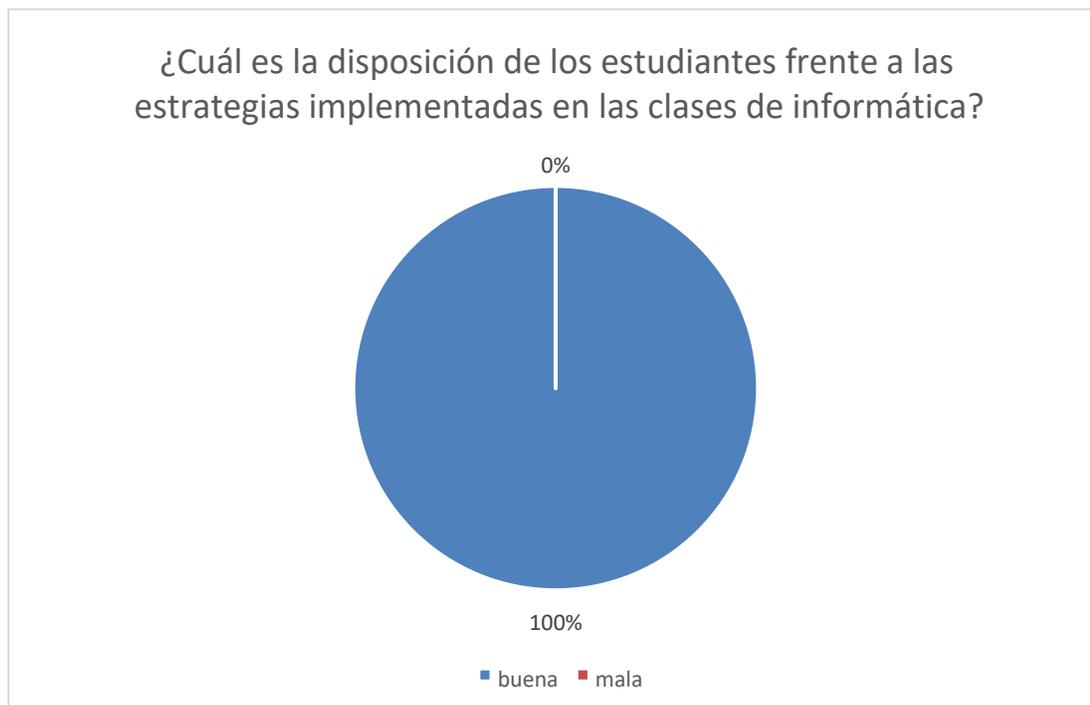


Gráfico 18 pregunta 5: ¿Cuál es la disposición de los estudiantes frente a las estrategias implementadas en las clases de informática?

¿Cuál es la disposición de los estudiantes frente a las estrategias implementadas en las clases de informática?	
a. Buena	10
b. Mala	0
Total	10

Tabla 18 pregunta 5: ¿Cuál es la disposición de los estudiantes frente a las estrategias implementadas en las clases de informática?

La grafica indica que el 100% de los docentes encuestados manifiesta una aceptación de los estudiantes por las estrategias utilizadas para las clases de informática en la zona rural.

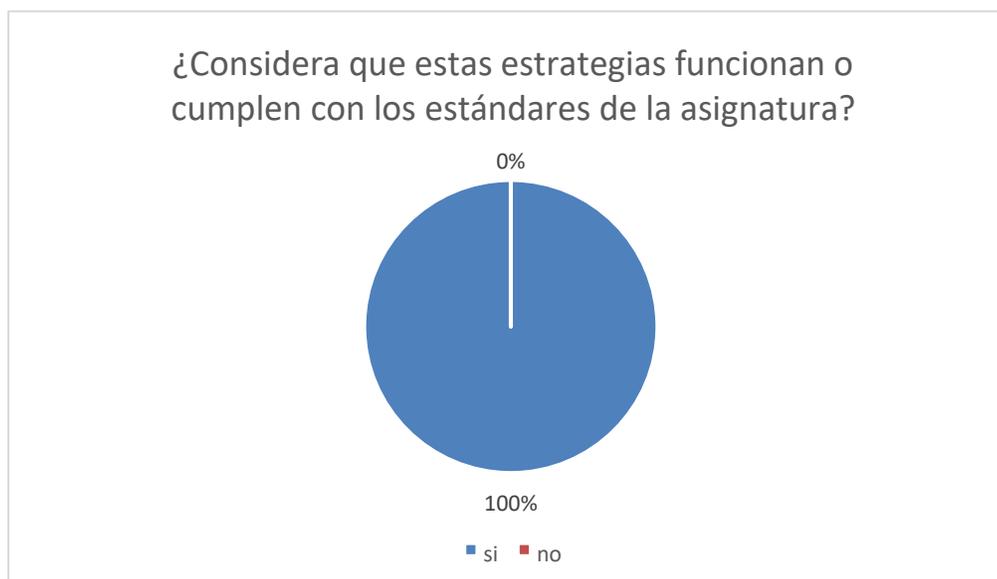


Gráfico 19 pregunta 6: ¿Considera que estas estrategias funcionan o cumplen con los estándares de la asignatura?

¿Considera que estas estrategias funcionan o cumplen con los estándares de la asignatura?	
Si	10
No	0
Total	10

Tabla 19 pregunta 6: ¿Considera que estas estrategias funcionan o cumplen con los estándares de la asignatura?

el 100% de los docentes encuestados creen que la estrategia de cargar las baterías de los equipos es una buena opción para poder dar las clases de informática de forma adecuada en la zona rural.

Esto quiere decir que tal vez la implementación de la guía alternativa sirva como complemento más que como alternativa para las clases de informática convencionales.

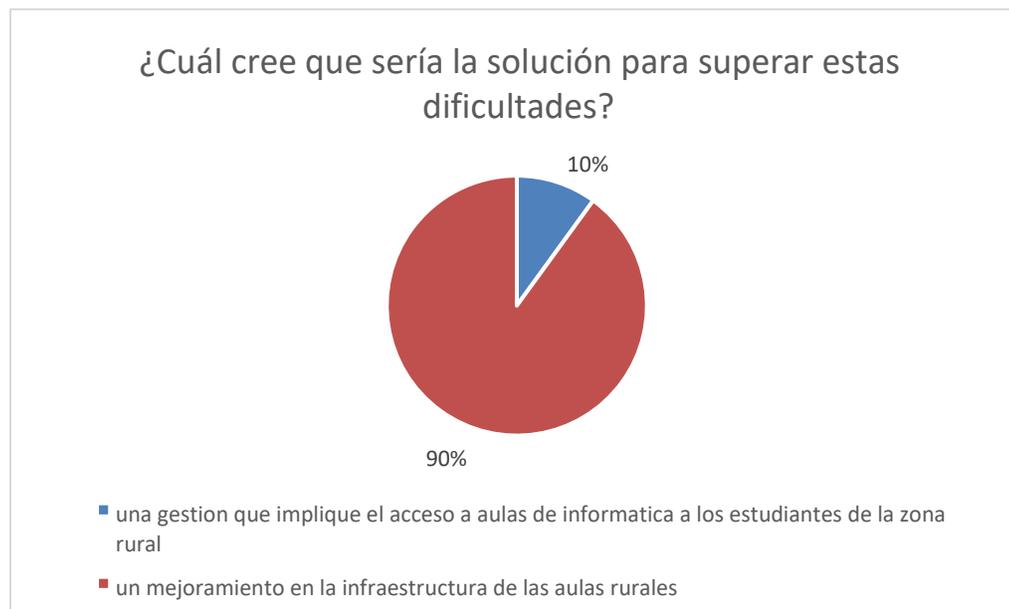


Gráfico 20 pregunta 7: ¿Cuál cree que sería la solución para superar estas dificultades?

¿Cuál cree que sería la solución para superar estas dificultades?	
a. Una gestión que implique el acceso aulas de informática a los estudiantes de la zona rural	1
b. Un mejoramiento en la infraestructura de las aulas rurales	9
Total	10

Tabla 20 pregunta 7: ¿Cuál cree que sería la solución para superar estas dificultades?

El 90% de los encuestados cree que lo ideal es el mejoramiento de las aulas para que puedan soportar el uso de los computadores en la hora de informática mientras que el 10% cree que se debe buscar la forma de llevar a los estudiantes a las aulas de informática que se encuentran en la sede principal.

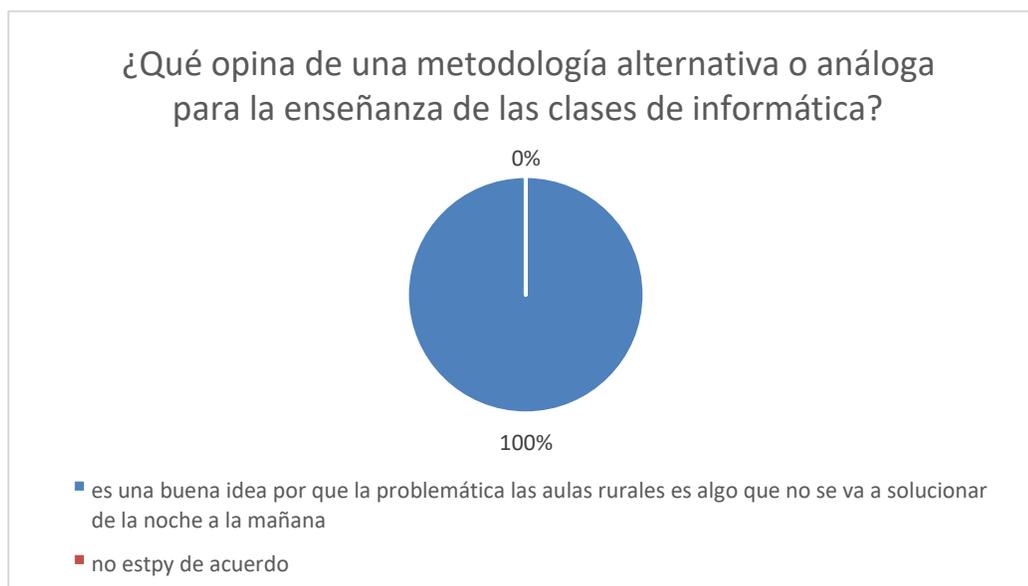


Gráfico 21 pregunta 8: ¿Qué opina de una metodología alternativa o análoga para la enseñanza de las clases de informática?

¿Qué opina de una metodología alternativa o análoga para la enseñanza de las clases de informática?	
a. Es una buena idea por que la problemática de las aulas rurales es algo que no se va a solucionar de la noche a la mañana	10
b. No estoy de acuerdo	0
Total	10

Tabla 21 pregunta 8: ¿Qué opina de una metodología alternativa o análoga para la enseñanza de las clases de informática?

El 100% de los docentes encuestados ven con buenos ojos la posible implementación de una metodología alternativa para las clases de informática en aulas rurales, esto tiene relevancia porque son los docentes quienes aplicarían esta estrategia durante la fase de implementación, una buena disposición de ellos es fundamental.

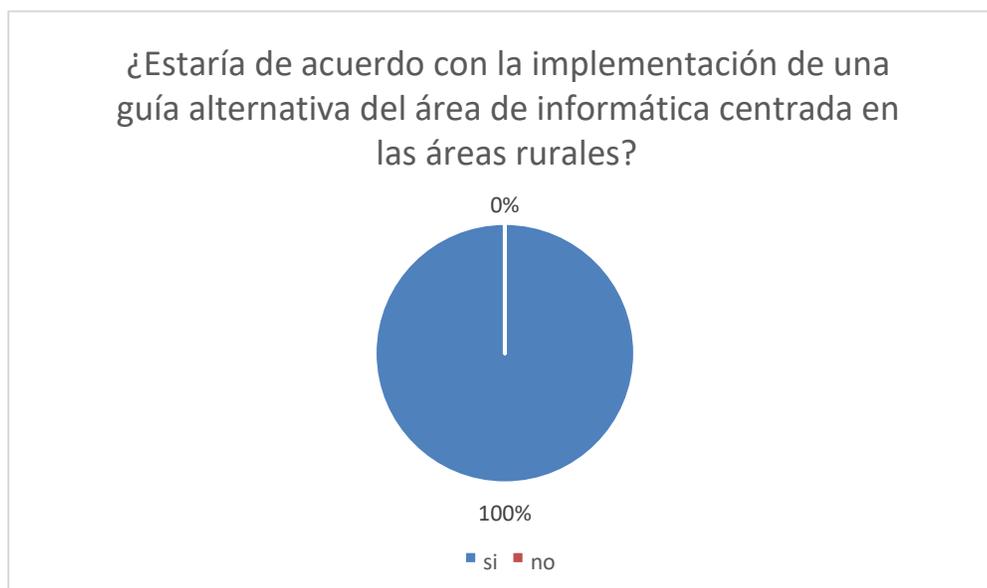


Gráfico 22 pregunta 9: ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una guía alternativa del área de informática centrada en las áreas rurales?

¿Estaría de acuerdo con la implementación de una guía alternativa del área de informática centrada en las áreas rurales?	
Si	10
No	0
Total	10

Tabla 22 pregunta 9: ¿Estaría de acuerdo con la implementación de una guía alternativa del área de informática centrada en las áreas rurales?

En la opinión de los docentes encuestados la implementación de una guía alternativa para el área de informática centrada en aulas rurales es más que necesaria, debido a las dificultades que estos tienen a la hora de dar la clase. esto esta evidenciado en el grafico anterior donde el 100% de los docentes contestaron que si están de acuerdo con la implementación de una guía alternativa para las clases de informática.

11. Deducciones

Para el análisis de la información se utilizaron tanto procesos cualitativos como instrumentos cuantitativos, los procesos cualitativos los podemos observar en las preguntas abiertas o de selección establecidas en las herramientas utilizadas para recopilar la información (entrevistas y encuestas) y el componente cuantitativo se evidencia en los datos reflejados en las tablas y los gráficos al momento de hacer la interpretación de los datos.

En la entrevista realizada a los docentes, se usaron preguntas abiertas con el propósito de que el docente proporcionara respuestas con base en sus experiencias frente a la problemática permitiendo un análisis más acertado y una descripción cercana a la realidad.

Para el caso de los estudiantes encuestados se usaron preguntas precisas con el objeto de detectar las posibles causas de la problemática y su percepción de ella.

Las observaciones realizadas por el investigador fueron corroboradas con los instrumentos de recolección usados a través del análisis de la información, los cuales determinaron la pertinencia de promover una guía alternativa, la cual favorece de manera integral los aprendizajes en el área de tecnología e informática para los estudiantes de esta comunidad.

12. Plan de acción

ACTIVIDADES PRACTICA I

Fecha de actividad: agosto del 2019

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZAS	DEBILIDADES
D O C E N C I A	El computador y sus partes ¿Qué tanto lo conoces?	Hacer un diagnóstico pariendo de los saberes previos de los estudiantes.	Cuestionario sobre el computador y sus partes.	Primero se comenzó con la oración y una dinámica, luego la presentación del tema y una pequeña conceptualización para retroalimentar los aprendizajes que traían los estudiantes de los grados anteriores, luego se pasó a entregar un cuestionario con preguntas acerca del computador y sus partes el cual los estudiantes respondieron y entregaron al docente.	Humano: estudiantes y el docente Material: lápices hojas cuadernos tablero acrílico y marcador.	FORTALEZAS	DEBILIDADES
						Los estudiantes mostraron interés en la temática y estaban entusiasmados en aprender más. La mayoría de los estudiantes conoce el computador e identifica para que sirve cada una de sus partes.	Al ser aulas rurales no pueden sostener el uso o mantenimiento de herramientas como el computador, debilitando el componente practico de la asignatura.

Fecha de la actividad: septiembre del 2019

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZAS	DEBILIDADES
D O C E N C I A	Los seres invertebrados: Esponjas, medusas y gusanos.	Identificar los seres vivos invertebrados y diferenciarlos de los vertebrados.	Realizar una redacción y socialización del tema.	Se escribe en el tablero la parte conceptual de la actividad para que lo copien, una vez copiado se procede a hacer la socialización. Los estudiantes describen seres que conocen con características similares a los vistos durante la clase. Se hace el compromiso de investigar un poco más sobre el tema con los libros disponibles en la biblioteca de la escuela.	Humano: docente estudiantes Material: tablero, marcador, cuadernos, lápiz, libros etc.		
						Los estudiantes muestran entusiasmo por la clase y comparten sus apreciaciones con relación a lo aprendido.	La biblioteca de la escuela cuenta con recursos limitados para una buena investigación.

Fecha de la actividad: octubre del 2019

C O M U N I D A D	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZ AS	DEBILIDADES
	Celebración del día de Halloween	Integrar a la comunidad por medio de la celebración del día de Halloween.	<ul style="list-style-type: none"> • Jornada de aseo • Acto cultural. • Charla sobre las necesidades de las aulas rurales. • Despedida 	Se comenzó la jornada con el aseo de las instalaciones, luego se hizo el acto cívico y protocolario, después se realizó el acto cultural donde lo más destacado fue el concurso de disfraces y la parodia “el chavo del ocho” Antes de la clausura del evento se realizó una charla con los padres para saber sus apreciaciones del evento.	<p>Humano: estudiantes, docentes, padres de familia.</p> <p>Material: disfraces, carteleras, decoración, alusiva, a Halloween, etc.</p>	Los estudiantes y padres mostraron mucho entusiasmo con la realización de la actividad.	Los materiales con los que cuenta la institución para la logística de Halloween son muy escasos.

Fecha de actividad: desde agosto de 2019 hasta noviembre de 2019

I N V E S T I G A C I Ó N	TEMA	OBJETIVO	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	BIBLIOGRAFÍA
	Diagnóstico del problema	Establecer las causas por las cuales se presenta la problemática con relación al proyecto.	<p>Se realizo una entrevista a los docentes de la institución con el fin de detectar las causas de la problemática. Los docentes contestaron las preguntas que se les hizo con base en sus experiencias.</p> <p>A los estudiantes se les preparo un cuestionario en el que se hacían preguntas sobre sus percepciones con relación a las irregularidades con las clases de informática debido al entorno.</p> <p>Se realiza como primera fase una observación y se registran los datos observados en una ficha de observación con el fin de determinar las causas del problema.</p>	<p>Uso educativo de las herramientas tic en aulas rurales (Corrales Julián, Zapata Edilma) http://hdl.handle.net/20.500.11912/1913</p> <p>Educación en tecnología en las escuelas rurales (Contreras Claudia) https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4011/TI_ContrerasSierraClaudia_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>

ACTIVIDADES PRACTICA II

Fecha de actividades: febrero del 2020

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZAS	DEBILIDADES
D O C E N C I A	Historia del computador	Dar a conocer a los estudiantes los antecedentes históricos de la invención del computador a través de herramientas multimedia	Visualización de un video bajado previamente de YouTube sobre la historia del computador.	Se proyecta un video sobre la historia del computador, al finalizar se procede a hacer la socialización y la correspondiente retroalimentación del tema. Se propone hacer una lista de palabras usadas en el video que el estudiante no conozca y buscarlas en el diccionario con el fin de familiarizarse con los términos.	Humano: estudiantes y docente Material: computador con el video “historia de la computadora para niños” obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY&ab_channel=Blass1260 Cuaderno, lápiz y diccionario.	FORTALEZAS	DEBILIDADES
						Los estudiantes mostraron entusiasmo al momento de la proyección del video demostrando la utilidad de las herramientas multimedia para la educación	Las actividades realizadas por medio de equipos como el computador, disponen de un límite de tiempo asociado a su autonomía energética, lo que dificulta su uso en aulas rurales.

Fecha de actividad: marzo del 2020

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZAS	DEBILIDADES
D O C E N C I A	actividades lúdicas recreativas	Fomentar el ejercicio y la buena salud entre los estudiantes de la institución.	Actividades físicas variadas	Se realizaron diversas actividades: Carrera de relevos Carrera en sacos Partidos de futbol de exhibición Baile entre otros fomentando de esta manera el ejercicio físico en los estudiantes de la institución. Luego se procedió a tomar los alimentos como parte de un régimen para mantener una buena salud.	Humano: docentes y estudiantes Material: sacos, cuerdas, balón de futbol, vestimenta para el baile etc.		
						La excepcional disposición de los estudiantes para la actividad y su fortaleza física.	Algunos equipos utilizados para las actividades se encontraban en mal estado como el balón las cuerdas entre otros dificultando el pleno desarrollo de las actividades.

Fecha de la actividad abril del 2020

D O C E N C I A	La maqueta.	Familiarizarse con el concepto de la maqueta y su utilidad.	Construcción de la maqueta de un computador.	Esta actividad fue transversalizada con el área de artística, en ella construimos una maqueta con materiales como cartón, cartulina, etc. Usamos tijeras para cortar los materiales y colbón para pegarlos al final pintamos todo con las temperas de colores.	Humano: docente, estudiantes. Material: cajas de cartón o cartulinas, tijeras, colbón, temperas, pincel, etc.	FORTALEZAS	DEBILIDADES
						Los estudiantes poseen la destreza para realizar la actividad y parecían divertirse realizándola.	Hubo inconvenientes al momento de conseguir los materiales para realizar la actividad.

Fecha de la actividad: abril del 2020

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
C		Promover el uso de un	<ul style="list-style-type: none"> Concurso de 	Para el concurso de deletreo se utilizó un	Humano:	FORTALEZAS	DEBILIDADES

O M U N I D A D	Dia del idioma.	buen vocabulario, así como conmemorar la literatura de Gabriel García Marqués.	<ul style="list-style-type: none"> deletreo Biografía de Gabriel García Marqués 	tablero donde se escribían las palabras y los participantes se colocaban de espaldas a este, para que solo el público pudiera ver lo que estaba escrito y juzgar el desempeño de los participantes. La biografía fue realizada por un estudiante que se disfrazó de Gabriel García Marqués y menciona sus obras más representativas.	<p>estudiantes docentes padres de familia</p> <p>Material: Concurso de deletreo: se usó un tablero acrílico y un marcador borrrable.</p> <p>Biografía: se usaron una chaqueta prestada, una peluca y una barba elaborada con algodón, 2 libros.</p>	Los miembros de la comunidad educativa (padres, docentes y estudiantes) son muy participativos con lo referente a las actividades de esta índole	Algunos estudiantes fallaron con palabras muy fáciles durante el concurso de deletreo.
--------------------------------------	-----------------	--	---	--	---	--	--

Fecha de la actividad: de febrero del 2020 hasta mayo del 2020

I	TEMA	OBJETIVO	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	BIBLIOGRAFÍA
---	------	----------	--------------------------------------	--------------

N V E S T I G A C I Ó N	Elaboración de una guía alternativa para las clases de informática en aulas rurales	Elaborar una guía como herramienta para los docentes de aulas rurales en el proceso de enseñanza de las clases de informática, como avance en la problemática evidenciada.	Con los datos recopilados en lo que va de investigación se realiza una guía teniendo como base un material ya existente elaborado por los docentes de la Institución Educativa Nazareth #3. Se toman los ejes curriculares y se proponen actividades alternativas a las tradicionales realizadas en el computador. En las que las competencias de la asignatura puedan ser medidas y evaluadas para alcanzar los logros de la materia. Esta guía pretende dar una solución a los problemas de conectividad que hay en las aulas de la zona rural afiliadas a la institución.	Alfabetización en tecnología guía n°30 ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-160915.html?_noredirect=1 herramientas didácticas http://es.amco.me/blog/herramientas-didacticas-la-mejor-via-para-eldesarrollo-de-las-habilidades-delpensamiento-y-el-pensamientocritico-en-los-ninos/#:~:text=Uno%20de%20los%20factores%20m%C3%A1s,el%20aprendizaje%20en%20sus%20alumnos. Metodologías alternativas https://es.slideshare.net/abish43/gua-de-metodologas-alternativas
--	---	--	--	--

ACTIVIDADES PRACTICA III

Fecha de la actividad: agosto del 2020

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
						FORTALEZAS	DEBILIDADES
D O C E N C I A	uso de los colores secundarios y terciarios	Identificar los colores secundarios y terciarios y como estos se obtienen al mezclar colores primarios	Combinación de colores y dibujos usando los colores secundarios y terciarios.	Se usan temperas y hojas de block para realizar la actividad. Se proceden a mezclar los colores primarios dando origen a los colores secundarios luego se mezclan colores primarios y secundarios para obtener colores terciarios ejemplo: amarillo + rojo = naranja (secundario) y naranja + negro = marrón (terciario) Y se proceden a hacer pinturas usando los colores obtenidos.	Humanos: docente estudiantes Material: hoja de block, temperas de colores, pinceles, lápiz, etc.	FORTALEZAS	DEBILIDADES
						Al ser niños de 6° grado su motricidad fina es buena lo que permite una correcta manipulación de los materiales usados para la actividad.	Debido a las medidas tomadas a causa de la pandemia las actividades pierden dinamismo al no poder comparar sus trabajos con lo de sus compañeros.

Fecha de la actividad: octubre del 2020

	TEMA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSO	EVALUACIÓN	
C O M U N I D A D	Celebración del día de la raza.	Integrar a los padres en las actividades de la institución por medio de la interculturalidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Jornada de aseo • Celebración del día d la raza con un acto cívico y un acto cultural . 	Primero se organizaron los grupos encargados de las tareas específicas en el proceso de aseo de la institución. Una vez realizado el aseo se procede a la realización del acto cívico y el acto cultural en el que se conmemora el día de la raza, en el que los estudiantes presentaron puntos referentes a la temática de la raza Al final se agradeció a los padres por su participación y se hizo la clausura del evento.	Humano: estudiantes docentes y padres de familia Material: rastrillos palas bolsas de basura carretillas Vestimenta mantas, wayucos gastronomía entre otras muchas cosas.	FORTALEZAS	DEBILIDADES
						Los estudiantes se desempeñan muy bien en los actos culturales y tiene una buena organización. Los padres asisten a estos eventos evidenciando el fuerte lazo que hay entre escuela y comunidad.	Los recursos con los que se cuenta para la realización de las actividades como vestuario y utilería son en general suministrados por los mismos estudiantes Puesto que la institución cuenta con muy poco de estos recursos.

Fecha de la actividad: octubre del 2020

	TEMA	OBJETIVO	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	BIBLIOGRAFÍA
I N V E S T I G A C I Ó N	Socialización de guía Alternativa Propuesta.	Entregar las guías para que los estudiantes puedan desarrollarlas y de esa forma verificar su efectividad.	Durante una reunión con los padres de familia para entrega de paquete de actividades por parte de los profesores y alimentación escolar, se incluyó en el paquete la guía propuesta para la investigación. De modo que una vez desarrollados y con los datos recopilados se verificara su viabilidad, su eficacia en un contexto real y su impacto en las calificaciones de los estudiantes en lo que respecta a la asignatura.	Integración curricular https://maaz.ihmc.us/rid=1L0GPBFN4-KCXT8C-12Q3/Integraci%C3%B3n%20de%20las%20TICS.pdf Alfabetización de la tecnología guía n°30 ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-160915.html?_noredirect=1

13. Extensión a la comunidad

Durante las practicas se realizaron actividades cuyo propósito era integrar a la comunidad en los procesos educativos de los estudiantes a través de la celebración de actos culturales en los cuales se mostraban sus aptitudes, por medio de concursos ejercicios bailes etc.

Estas actividades fueron:

1. La celebración del día de la raza, el cual comenzó con una jornada de aseo para concientizar a niños y padres de la importancia del aseo y la higiene en la vida diaria, luego se procedió a realizar el acto cultural que tenía el propósito de mostrarle a la comunidad las costumbres de otras culturas para fomentar el espíritu de la interculturalidad.
2. La celebración del día del idioma, en el que los estudiantes participaron en concursos de gramática y deletreo, así como la exposición de la biografía dramatizada de Gabriel García Márquez entre otras muchas actividades.
3. Y por último una actividad realizada vía remota a través de la plataforma meet en donde se reunió a un grupo de niños para que participaran de las actividades planteadas por los grupos encargados del taller de extensión a la comunidad en su periodo 2 del 2020.

A continuación, se desglosan cada una de las tres actividades desarrolladas como extensión a la comunidad, en cada una de las practicas así:

PRACTICA I

Universidad Antonio Nariño

Facultad Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática

Modalidad Distancia

Taller de extensión a la comunidad – Practica I

“Día de la raza”

Jesús Antonio Mengual

Presentado a:

Ana Fuentes

Riohacha

Octubre / 2019

FECHA DE REALIZACIÓN:

12 de octubre del 2019

DURACIÓN:

4 horas

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Institución Educativa Nazareth #3

JUSTIFICACIÓN

El día de la raza es un evento que tiene mucha significancia para los indígenas de América latina, conmemora la resistencia indígena en la época de la colonización.

Conmemorar esta fecha es algo que se vuelve necesario por parte de las instituciones, sobre todo en una época en la que la homogenización parece ser la tendencia en las culturas de la actualidad.

Por medio de este proyecto como docente mi objetivo no es otro que rescatar ese sentir, de ser wayuu y por eso veo la gran importancia organizar este acto cultural

A través de estas actividades propuestas como lo son la jornada de aseo y el acto cultural se pretende incentivar a la comunidad a que conozcan más de sus orígenes de como llegamos a ser el pueblo que somos hoy y a través de ese vistazo al pasado reflexionar de los aciertos y errores que hemos tenido como pueblo y aprender de ellos.

CONTENIDO

El desarrollo del presente trabajo “Taller de extensión a la comunidad” está enfocado en el rescate de los valores culturales por medio de la celebración del día de la raza, temática dirigida a la comunidad educativa la cual es mayor mente perteneciente a la etnia wayuu, para que mediante su formación en valores y costumbres entiendan la importancia de la diversidad cultural.

En la realización y desarrollo de las actividades que se presentan a continuación se integraran a niños y niñas de forma lúdico pedagógica mediante diferentes actividades relacionadas con el día de la raza.

- Inicialmente se comienza el día con una jornada de aseo, teniendo en cuenta que las áreas comunes de la institución requieren de embellecimiento antes de poder realizar cualquier actividad.

- Posteriormente se procede a tomar el desayuno el cual es proporcionado por las manipuladoras de la escuela las cuales, para empezar las actividades con toda la energía.

- Se procede a hacer el acto cívico muy importante para darle un sentido de oficialidad a la actividad el cual comienza con los protocolos propios de los actos cívicos (oración a dios, oración a la patria, el himno nacional, etc.)

- Luego se procede a hacer el acto culturán donde se presentan los siguientes puntos:

- o Reseña histórica del descubrimiento de América o Dramatización de las costumbres de otros pueblos (egipcios, incas, inuit, griego, etc.
- o Drama el trabajo del palabrero por los estudiantes de grado 5 o Despedida y marcha final

OBJETIVOS

Objetivo General:

Integrar a la comunidad educativa en las actividades de la institución por medio de la celebración del día de la raza

Objetivos Específicos:

- concientizar sobre el aseo y mantenimiento de la institución a la que pertenecemos
- Realizar actividades que integren a toda la comunidad educativa
- generar un sentido de responsabilidad en los estudiantes por medio de la asignación de roles
- conmemorar el día de la raza

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividad Inicial: JORNADA DE ASEO ACTO CIVICO

Para iniciar se les da la bienvenida a los estudiantes y se procede a formar grupos para diversificar las tareas de aseo, luego de esto se procede a tomar el desayuno mientras se prepara el acto cívico.

Actividad Central: ACTO CULTURAL

Luego de los actos protocolarios que implica el acto cívico se procede a hacer el acto cultural en el que los estudiantes presentaran los diferentes puntos que tienen preparados

Los cuales son:

- o Reseña histórica del descubrimiento de América o Dramatización de las costumbres de otros pueblos (egipcios, incas, inuit, griego, etc.
- o Drama el trabajo del palabrero por los estudiantes de grado 5

Actividad de Cierre: DESPEDIDA

para esta actividad se pedirá la opinión de los estudiantes y de los padres de familia respecto a la actividad, su percepción de la actividad servirá de referencia para futuras actividades.

Se procede a hacer la despedida.

ANEXOS FOTOGRAFICOS

(ver anexo 8)

RECURSOS.

- Carteles, papel, temperas.
- Vestuario para los dramas
- Utilería para la representación de las otras culturas, etc.

CONCLUSIONES

Los estudiantes lograron una mejora notable en asignaturas como sociales e historia demostrando que este tipo de actividades son muy útiles.

Los padres de familia lograron integrarse exitosamente en la actividad ayudando durante la jornada de aseo y apoyando a los estudiantes en las actividades presentadas en el acto cultural.

El objetivo de dar a conocer la celebración del 12 de octubre día de la raza fue exitoso y se notó un gran sentido de responsabilidad de parte de los estudiantes y docentes.

RESPONSABLE

ESTUDIANTE:

Jesús Antonio Mengual Epieyu

DOCENTE:

Ana Fuentes.

PRACTICA II

Universidad Antonio Nariño

Facultad Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática

Modalidad Distancia

Taller de extensión a la comunidad

“Día del idioma”

Jesús Antonio Mengual

Presentado a:

Mariellys Peralta

Riohacha

Abril / 2020

FECHA DE REALIZACIÓN:

23 de abril del 2020

DURACIÓN:

4 horas

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Institución Educativa Nazareth #3

JUSTIFICACIÓN

El día del idioma es una celebración que “está de más decirlo” es muy importante para cualquier institución educativa. Se realiza para conmemorar al autor Miguel de Cervantes Saavedra y su obra El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha. La cual tuvo una trascendencia importante para la lengua castellana.

Este proyecto se sustenta sobre la idea de conmemorar el idioma a través de un acto cultural en el que los estudiantes harán representaciones y homenajes a un autor muy importante para la literatura colombiana, como lo es Gabriel García Márquez.

También se pretende incentivar el manejo correcto del lenguaje mediante un concurso de deletreo. En las categorías infantil de 5 a 8 años, adolescente de 9 a 11 años y jóvenes de 12 a 16 años.

Se espera que con el desarrollo de esta propuesta tanto estudiantes como padres de familia puedan entender la importancia de la signatura de español y se integren a las actividades de la escuela.

CONTENIDO

El desarrollo del presente trabajo “Taller de extensión a la comunidad” está enfocado en la integración de los padres de familia en las actividades culturales de la institución, por medio de la celebración del día del idioma. Resaltando la importancia de la lengua materna, no podemos olvidar que la lengua castellana es importante para la interculturalidad.

Es por eso que debemos aspirar a ser competentes en las áreas del lenguaje. En la realización y desarrollo de las actividades que se presentan a continuación se integraran a niños y niñas de forma lúdico pedagógica mediante diferentes actividades relacionadas con el día del idioma.

- Inicialmente se comienza el día con una jornada de aseo, teniendo en cuenta que las áreas comunes de la institución requieren de embellecimiento antes de poder realizar cualquier actividad.

- Posteriormente se procede a tomar el desayuno el cual es proporcionado por las manipuladoras de la escuela las cuales, para empezar las actividades con toda la energía.

- Se procede a hacer el acto cívico muy importante para darle un sentido de oficialidad a la actividad, el cual comienza con los protocolos propios de los actos cívicos (oración a dios, oración a la patria, el himno nacional, etc.)

- Luego se procede a hacer el acto culturán donde se presentan los siguientes puntos:

- o Breve explicación del día del idioma. A cargo de una estudiante del grado 5
- o Concurso de deletreo para todas las categorías en simultaneo o Baile típico la yonna por los padres de familia o Biografía de Gabriel García Márquez relatada por un estudiante del grado 5 o Final del concurso de deletreo y premiaciones o Despedida y marcha final

OBJETIVOS

Objetivo General:

Integrar a la comunidad educativa en las actividades de la institución por medio de la celebración del día del idioma

Objetivos Específicos:

- concientizar sobre el aseo y mantenimiento de la institución a la que pertenecemos
- Realizar actividades que integren a toda la comunidad educativa
- generar un sentido de responsabilidad en los estudiantes por medio de la asignación de roles
- conmemorar el día del idioma

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividad Inicial: JORNADA DE ASEO ACTO CIVICO

Para iniciar se les da la bienvenida a los estudiantes y se procede a formar grupos para diversificar las tareas de aseo, luego de esto se procede a tomar el desayuno mientras se prepara el acto cívico.

Actividad Central: ACTO CULTURAL

Luego de los actos protocolarios que implica el acto cívico se procede a hacer el acto cultural en el que los estudiantes presentaran los diferentes puntos que tienen preparados

Los cuales son: o Breve explicación del día del idioma. A cargo de una estudiante del grado 5 o Concurso de deletreo para todas las categorías en simultaneo o Baile típico la yonna por los padres de familia o Biografía de Gabriel García Márquez relatada por un estudiante del grado 5 o Final del concurso de deletreo y premiaciones o Despedida y marcha final

Actividad de Cierre: DESPEDIDA

para esta actividad se pedirá la opinión de los estudiantes y de los padres de familia respecto a la actividad, su percepción de la actividad servirá de referencia para futuras actividades.

Se procede a hacer la despedida.

ANEXOS FOTOGRAFICOS

(ver anexo 11)

RECURSOS.

- Carteles, papel, temperas.
- Una chaqueta
- Una peluca y varaba elaborada con algodón
- Tablero acrílico marcador borrable

- Vestuario para el baile
- Un tambor (kashaa) para la yonna, entre otros

CONCLUSIONES

Los estudiantes lograron una mejora notable en la asignatura de lenguaje demostrando que este tipo de actividades son muy útiles.

Los padres de familia lograron integrarse exitosamente en la actividad ayudando durante la jornada de aseo y participando en la actividad del baile de la yonna en la que se desempeñaron muy bien.

El objetivo de conmemorar el día del idioma fue cumplido a cabalidad, ahora la comunidad educativa está más enterada que quienes fueron Miguel de Cervantes y Gabriel García Márquez y la importancia que tienen en la literatura.

RESPONSABLE

ESTUDIANTE:

Jesús Antonio Mengual Epieyu

DOCENTE:

Mariellys Peralta

PRACTICA III

Universidad Antonio Nariño

Facultad Educación

Licenciatura en Educación básica con Énfasis en tecnología e informática

Modalidad Distancia

Taller de extensión a la comunidad-

“Medio ambiente” Practica III

Lina Marcela Perez Zarate

Nancy Liliana Conde

Jesús Antonio Mengual Epieyu

Milyeth del Carmen Escalante Bolívar

Arinda barliza

Yesica Urdaneta sierra

Presentado a:

Alba Luz Hidalgo Ramirez

Bogotá D.C.

Septiembre / 2020

FECHA DE REALIZACIÓN:

Sábado, 19 de marzo del 2020

DURACIÓN:

30 minutos

LUGAR DE REALIZACIÓN:

Universidad Antonio Nariño, De manera virtual por motivos del covid 19. Por medio de enlace de conexión plataforma Meet.

JUSTIFICACIÓN

Es necesaria una pedagogía adecuada en el cuidado del medio ambiente. A través de este taller de extensión, se busca concientizar a la comunidad sobre el impacto de nuestras acciones al medio ambiente y al mismo tiempo brindar la pedagogía necesaria para mejorar nuestros hábitos relacionados al cuidado del medio ambiente. El medio ambiente en Colombia ha desmejorado en los últimos años a un ritmo sin precedentes, esto ocasionado por la deforestación causada por las practicas mineras, la contaminación hídrica y la alteración en los ecosistemas, aunado a esto también tenemos la baja calidad del aire en las grandes ciudades, la falta de un adecuado manejo de los residuos industriales, el manejo de rellenos de basura etc.

El cuidado del medio ambiente es de vital importancia para poder aprovechar los recursos que nos brinda la naturaleza. Este cuidado parte de la base de una pedagogía en la que nosotros como sociedad podemos contribuir a su cuidado.

Una pedagogía adecuada sobre la protección del medio ambiente puede permitir a los ciudadanos concientizarnos de todas las implicaciones que tienen nuestras acciones sobre el medio ambiente y cómo podemos contribuir a su cuidado.

A través de las actividades propuestas en este taller esperamos captar la atención de la comunidad y concientizarlos en el manejo responsable de los desechos domésticos como un paso para mejorar el medio ambiente y a su vez la calidad de vida.

Las actividades propuestas aquí deben servir como punto de inflexión en el pensamiento de las personas, sobre nuestra responsabilidad con el medio ambiente del que tanto nos beneficiamos.

Es necesaria una pedagogía adecuada en el cuidado del medio ambiente. A través de este taller de extensión, se busca concientizar a la comunidad sobre el impacto de nuestras acciones al medio ambiente y al mismo tiempo brindar la pedagogía necesaria para mejorar nuestros hábitos relacionados al cuidado del medio ambiente. El medio ambiente en Colombia ha desmejorado en los últimos años a un ritmo sin precedentes, esto ocasionado por la deforestación causada por las prácticas mineras, la contaminación hídrica y la alteración en los ecosistemas, aunado a esto también tenemos la baja calidad del aire en las grandes ciudades, la falta de un adecuado manejo de los residuos industriales, el manejo de rellenos de basura etc.

El cuidado del medio ambiente es de vital importancia para poder aprovechar los recursos que nos brinda la naturaleza. Este cuidado parte de la base de una pedagogía en la que nosotros como sociedad podemos contribuir a su cuidado.

Una pedagogía adecuada sobre la protección del medio ambiente puede permitir a los ciudadanos concientizarnos de todas las implicaciones que tienen nuestras acciones sobre el medio ambiente y cómo podemos contribuir a su cuidado.

A través de las actividades propuestas en este taller esperamos captar la atención de la comunidad y concientizarlos en el manejo responsable de los desechos domésticos como un paso para mejorar el medio ambiente y a su vez la calidad de vida.

Las actividades propuestas aquí deben servir como punto de inflexión en el pensamiento de las personas, sobre nuestra responsabilidad con el medio ambiente del que tanto nos beneficiamos.

CONTENIDO

El desarrollo del presente trabajo “Taller de extensión a la comunidad” está enfocado en la preservación y cuidado del medio ambiente, temática dirigida a la comunidad educativa la cual es parte fundamental, para que mediante su formación en valores y respeto por la vida puedan contribuir de manera responsable con el cuidado de nuestro planeta.

En la realización y desarrollo de cada una de las actividades que se presentan a continuación se integraran a niños y niñas de forma lúdico pedagógica mediante diferentes actividades relacionadas con el medio ambiente como el juego, el arte y la exploración del medio.

- Inicialmente se realizará una actividad lúdica, incorporando canciones y rondas infantiles, lo que permite una integración, en la que los niños desarrollan libremente la capacidad socio-afectiva, al socializar la importancia del medio ambiente en nuestro planeta. Así como también los niños logran desarrollar la dimensión corporal a través del movimiento singular que caracteriza o identifica a cada niño, la cual permite mejorar su concentración y coordinación.

- Posteriormente se realizará un juego de roles mediante la presentación de un reportaje en inglés y español en el que se especifican algunas de las causas que afectan el medio ambiente; finalizando el reportaje con la presentación de algunas figuras de animales en peligro de extinción elaboradas con material reciclable las cuales nos brindan beneficios para la organización de útiles escolares lo que contribuye al cuidado del medio ambiente con material que comúnmente suele desecharse.

La importancia de la inclusión de juegos didácticos permite el desarrollo de la dimensión cognitiva al trabajar procesos mentales aprendidos. y la motricidad fina, la cual está relacionada con el movimiento de las manos. Como también la dimensión socio-afectiva, que se enfoca en la interacción e integración social, bajo los parámetros del respeto, participación adecuada. Y la dimensión comunicativa la cual contribuye a desarrollar la habilidad de comunicación interpersonal a través del lenguaje.

- La siguiente actividad se realizará, mediante la presentación y contextualización de una excursión, en la cual se hace énfasis respecto al cuidado del medio ambiente donde se relacionan imágenes en referencia a la naturaleza y la socialización de objetos y elementos de desechos que ocasiona el ser humano; finalizando, con la realización de un dibujo por parte de los niños, donde se evidencia la capacidad de observación.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Generar conciencia en la comunidad educativa y en nuestro entorno convivencial respecto al cuidado y protección del medio ambiente, implementando estrategias que contribuyan a la reutilización de recursos, con el fin de formar niños y niñas comprometidos con el medio ambiente.

Objetivos Específicos:

- Concientizar sobre el cuidado del medio ambiente por medio del taller de extensión.
- Realizar actividades donde generen la responsabilidad y el cuidado del medio ambiente.
- Integrar los valores como componente en las actividades a desarrollar.
- Presentación y socialización del taller generando cultura ambiental.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividad Inicial: “Presentación y contextualización”

Para iniciar, les daremos la bienvenida y las gracias por asistir. Y luego se les preguntará que es el medio ambiente, se les explicara que es, por que debemos cuidarlo y la importancia de enseñarle a otras personas a cuidar de él.

Actividad Central: “EXCURSION”

Para esta actividad se realizará una excursión que se llama como cuidar el medio ambiente como procedimiento es el siguiente:

Esta será muy fácil y divertida pero siempre necesitarás la compañía o supervisión de un adulto mayor para realizarlo.

El primer paso es observar y analizar varias imágenes donde podrán observar varios elementos de la naturaleza como (animales, plantas, rocas, etc.), como elementos que no pertenecen a ella (basura, objetos olvidados, redes de pesca, de manera que nos permita llegar hacer un análisis de los resultados donde los niños y niñas logren tener un aprendizaje significativo relacionado a la importancia de cuidar el medio ambiente.

Actividad de Cierre: se les entregará una hoja donde cada niño o niña escribirá o dibujará, que fue lo que más le gustó de la actividad, quizás que animal u objeto desconocían dentro de su contexto, de manera que les permita ejercitar su capacidad de observación, con el fin que logren ser más críticos con el estado del medio que nos rodea.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividad Inicial: “Presentación de reportaje”

Se da inicio con la presentación de un informe de la reporterita Alejandra Diaz quien inicia su presentación en inglés y posteriormente en español informando, respecto a algunos animales que se encuentran en peligro de extinción y las posibles causas, posteriormente la representación de algunos con material reciclable

Actividad Central:

Reportaje de la reporterita Stephany Diaz en inglés y español informando del daño que causan los fertilizantes en la naturaleza y medio ambiente.

Actividad de Cierre:

Como actividad de cierre les compartiré evidencia fotográfica, del resultado de la representación de la tortuga y el Koala los cuales se encuentran en peligro de extinción, lo podrás visualizar en los anexos, así como el paso a paso fotográfico del resultado de la elaboración del pisa papel tortuga y un porta lápices Koala.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Nombre: Ama, respeta y cuida el medio ambiente

Actividad inicial: presentación del video de sensibilización interpretado por estudiantes del Colegio Alegría del Niño en donde se describe la importancia del cuidado del medio ambiente como compromiso de todos.

Actividad central: la docente en formación Milyeth Escalante Bolívar socializa los temas propuestos en el video presentado por los estudiantes, realizando un análisis crítico y reflexivo respecto al cuidado y preservación del medio ambiente en conjunto con valores como el amor, el respeto, la responsabilidad y solidaridad. Además, manifiesta fundamental el compromiso que todos tenemos con la protección de nuestros recursos naturales y todo lo que nuestra madre naturaleza nos ofrece.

Actividad de cierre: al culminar la presentación y socialización propuesta en el desarrollo de la actividad, se les invita a participar a quienes integran la actividad de extensión (entre ellos docentes, estudiantes e invitados) a dar su aporte sobre la importancia del cuidado del medio ambiente.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Actividad inicial: Se hace un pequeño resumen sobre la importancia del cuidado y preservación del medio ambiente, posteriormente se exponen algunas ideas sobre la implementación de recursos o materiales reciclables como el plástico o el vidrio y de qué forma se puede reutilizar.

Actividad central: Se realiza una demostración sobre la plantación de semillas en materiales como vasos de plástico o de vidrio, utilizando algodón y agua, y así, con el paso de los días, poder observar el resultado final.

Actividad de cierre: Para concluir, se dan a conocer las evidencias del proceso y el resultado final, y cómo, a través de materiales reciclables, podemos contribuir con el cuidado y preservación del medio ambiente.

ANEXOS FOTOGRAFICOS

(ver anexo 13)

DESCRIPCIÓN DE RECURSOS.

- Carteles, papel, temperas.
- Colbon, imágenes, videos.
- Internet, carteles.
- Fotografías, guías, colores.

CONCLUSIONES

Se ha planteado que, con el modelo de desarrollo científico-tecnológico, que se propició desde mediados del siglo XX, se rompió la relación que se tenía con el medio ambiente, en los niveles tradicionales; esta situación se manifestó con las catástrofes ambientales,

rechazadas por la sociedad, desde la década de los años 60. Frente a esto, hemos encontrado que una posibilidad de continuar con el avance del conocimiento, disminuyendo los efectos negativos sobre el medio ambiente, reside en la participación de las personas en procesos sociales que permitan cuestionar el tipo de ciencia y tecnología que se realiza, y que los gobiernos creen políticas públicas de ciencia y tecnología más acordes con las necesidades de una sociedad, una de cuyas necesidades es la protección del medio ambiente. El tema de la participación social, debe ser un objetivo de las sociedades democráticas. Del otro lado, hay que promover formas de construcción de una actividad científica que incluya el análisis de los problemas ambientales de carácter global, cuando se trata de procesos en donde las decisiones se encuentran de cara a grandes incertidumbres, como por ejemplo la desaparición de un ecosistema o incluso de civilizaciones enteras o del planeta mismo. En segundo lugar, hemos hablado de la responsabilidad como principio de acción, y ha sido planteado como el elemento de base de una nueva ética. En este sentido, debemos continuar trabajando sobre este principio en el siglo XXI, sin que ello nos lleve a un tipo de quietismo con el medio ambiente. El principio de responsabilidad debe ser punto de partida, debe ser una fuerza de saber previo, un a priori que nos debe llevar a proceder con cautela sobre el medio ambiente. Y en este punto, uno de los elementos que puede hacernos retomar su capacidad, debe ser la responsabilidad frente al tema de la diversidad de la vida. Finalmente, debemos continuar extendiendo la educación en valores morales, involucrando en ella al tema del medio ambiente y por consiguiente al concepto de desarrollo sostenible, que constituye el eje fundamental de análisis de la problemática ambiental. Recordemos que se trata del

desarrollo que es capaz de no comprometer la capacidad de las futuras generaciones de atender sus necesidades. La palabra desarrollo expresa un compromiso de equidad con los pueblos y comunidades más pobres; y el adjetivo sostenible implica perdurar, lo cual es otra dimensión de la equidad; se observa que no se dice crecimiento sostenible, ya que el incremento se mide en función de la renta nacional, en cambio el desarrollo implica algo más amplio, una noción de bienestar que reconoce componentes no monetarios (Jacobs, 1991). En este sentido, la idea de equidad intergeneracional, como la base del concepto de sostenibilidad, se convierte así en un concepto básicamente ético, ya que busca no comprometer la capacidad medioambiental de las futuras generaciones. La ética del siglo XXI con relación al medio ambiente, debe continuar trabajando y extendiendo a todos los niveles de la sociedad y no solo al entorno escolar, el concepto de sostenibilidad, como un concepto básicamente moral.

Bibliografía.

Federovisky, S. (2013). El desarrollo sostenible es el mayor mito del medio ambiente.

(Federovisky, 2013)

RESPONSABLES ESTUDIANTES:

- Lina Marcela Perez Zarate

- Nancy Liliana Conde

- Jesús Antonio Mengual Epieyu

- Milyeth del Carmen Escalante Bolívar

➤ Arinda barliza ➤ Yesica Urdaneta sierra

DOCENTE:

Alba Luz Hidalgo Ramírez.

14. Resultados

Mediante la realización de la investigación se lograron detectar ciertas problemáticas con relación a la asignatura de informática en las aulas rurales, razón por lo cual se trazó un plan de acción para tratar de resolver esta necesidad, obteniendo como resultado unos logros y también unas dificultades

14.1. Logros

Los logros después de llevar a cabo el plan de acción se resumen en el desarrollo de una guía alternativa para las clases de informática en aulas rurales donde el uso del computador es limitado. La cual es entregada a los padres de familia dentro de un paquete de actividades que incluye todas las asignaturas.

Debido que el proyecto se describe como una propuesta de implementación de la guía, se puede decir que el paso más importante se consiguió, hacer llegar una guía con una metodología alternativa a estudiantes que por el contexto no gozan de los mismos beneficios que los de la zona urbana. Cabe resaltar que hasta la fecha aún no se ha entregado de vuelta la guía para poder realizar la respectiva evaluación, esto debido al calendario de entregas que maneja la institución.

14.2. Dificultades

La mayor dificultad que se ha podido observar en la realización del proyecto ha sido sin duda las medidas con relación a la pandemia covid 19. La cual ha imposibilitado el desarrollo de las actividades de forma ordinaria tanto en la zona urbana como en aulas rurales.

15. Propuesta de seguimiento

NOMBRE:

Implementación de una guía alternativa para las clases de informática en aulas rurales de la Institución Educativa Nazareth #3

INTRODUCCIÓN:

Este proyecto tiene como objeto el uso de la guía alternativa de forma regular por los docentes para dar alivio a la problemática del uso del computador en zonas rurales.

A través de los planes de acción aquí presentados y fundamentándose en el marco teórico se espera que la implementación de la guía alternativa se productiva y muestre resultados a corto plazo.

Con la puesta en marcha de este proyecto se pretende dar continuidad a la propuesta de la guía alternativa para clases de informática en aulas rurales. Esto favorece a los estudiantes y brinda una alternativa a los docentes para la realización de actividades y metodologías no centradas en el uso del computador.

JUSTIFICACIÓN:

Las clases de informática tienen como protagonista al computador. Es la herramienta por medio del cual se desarrolla el componente práctico de la asignatura. Sin embargo, como cualquier herramienta tiene sus limitantes, y en su caso estos obedecen a la autonomía de la batería. En la zona urbana esto no supone un gran problema solo se debe conectar a la red de fluido eléctrico y listo, pero en las zonas rurales donde el fluido eléctrico es inexistente esto representa la mayor dificultad. Es por eso que surge la necesidad de buscar una alternativa a este problema. La creación de una guía alternativa para las clases de informática es una propuesta que tiene mucho potencial en la implementación de las clases en la zona rural, porque permite al docente no depender de la herramienta si no que le ofrece alternativas para el desarrollo de las clases.

Midiendo las competencias de los estudiantes en el componente práctico con metodologías análogas que permitan evaluar los saberes sin necesidad de pasar por el computador o al menos reduciendo su uso al mínimo.

La asignatura es indispensable hoy en día debido a los constantes avances tecnológicos y es necesario que los estudiantes aprendan y se apropien de estas nuevas tecnologías si se quieren mantener a la vanguardia.

OBJETIVOS

Objetivo general

Presentar la guía alternativa como recurso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza en el área de informática en estudiantes de la institución Educativa Nazareth #3

Objetivos específicos

- Dar a conocer la guía, mediante talleres de socialización.
- Proponer mejoras que se le pueda hacer.
- concientizar a padres y estudiantes sobre la importancia de la asignatura de informática mediante el uso adecuado de la guía propuesta.
- Mantener vigente la implementación de la guía aplicando mejoras según necesidad.

MARCO TEÓRICO

El uso de las herramientas tic en el ámbito educativo es sin duda una gran ayuda para el mejoramiento del quehacer docente. Estas herramientas conllevan una mejora en la metodología de la enseñanza. “la incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia va mucho más allá de las herramientas tecnológicas” (Hernandez, 2017, pág. 5) esto quiere decir que la presencia de las herramientas dentro del aula de clases, ha generado un nuevo pensamiento o si se quiere estilo en la metodología de enseñanza de los docentes, donde el docente se vuelve más creativo gracias a la cantidad de recursos que las nuevas tecnologías le brindan.

Este mejoramiento va de la mano, claro, con la disponibilidad de los recursos y el contexto de los espacios donde van a ser utilizado “...otro de los retos para las iniciativas TIC en las zonas rurales, es el sostener los altos costos de operación en estas zonas apartadas” (Soto & Molina, 2018, pág. 9)

Esta apreciación viene muy oportuna al caso de la investigación, por que favorece la idea de que el sector rural no puede sostener el uso o mantenimiento de las herramientas TIC, pasando a ser relegados a la educación convencional y dificultando el acceso a la educación en el campo de la tecnología e informática.

Un enfoque alternativo es lo que sugiere este proyecto “el objetivo de las metodologías alternativas es intentar ofrecer una respuesta a una serie de dudas, inquietudes o presuntas deficiencias de los sistemas educativos tradicionales” (Torras, SF, pág. 3) esta afirmación permite entender que una metodología alternativa puede ser la solución para el problema planteado. La adaptación de los saberes o aprendizajes del área

de informática a una metodología alternativa, busca minimizar los problemas de alfabetización en tecnología de las zonas rurales.

El desarrollo de una guía alternativa tiene el potencial de ser una herramienta de gran utilidad para los docentes de las aulas rurales a la hora de preparar sus clases.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Para la implementación de la propuesta, primero se deberá realizar la socialización con los docentes de la Institución, recalando la importancia del seguimiento, desarrollo y evaluación de la misma. Lo cual, se refleja a continuación. En cuanto las actividades a desarrollarse con los estudiantes en esta guía, serán expuestas mediante una presentación y entregada como soporte. (se anexan imágenes como anexo de las guías a desarrollar).

TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	VARIANTES	BIBLIOGRAFÍA
Socialización de la guía a los docentes.	Promover el uso y la apropiación de la guía por parte de los docentes.	En una reunión con los docentes se dará a conocer el uso de la guía y como esta puede ser una herramienta muy útil para la preparación de sus actividades en el área de informática.	<p>Humano:</p> <p>docentes</p> <p>coordinador pedagógico</p> <p>Material:</p> <p>guía alternativa para las clases de informática en aulas rurales</p>	Los docentes podrán dar sus apreciaciones con respecto a la guía.	<p>Metodologías alternativas en educación</p> <p>http://www.educacionalternativa.net/wpcontent/uploads/2016/09/Alternativas-en-Educacion_Univ-Internacional-Valencia.pdf</p>

TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	VARIANTES	BIBLIOGRAFÍA
Ajustes y actualización de la guía	Mejoramiento de la guía	Se propone reunirse para la realización de ajustes a la guía para mejorar algunos aspectos con base en las experiencias de los docentes en el uso de la guía Observando el desempeño de los docentes en el área de informática luego de la implementación de la guía ellos deberán determinar qué aspectos hay que mejorar.	Humano: docentes y coordinador pedagógico Material: guía libros o textos en internet que hablen sobre el tema.	Los docentes calificaran la implementación de la guía y verificaran si es viable o no.	dinamiza la enseñanza virtual: diseña y crea actividades de valor http://elearningmasters.galileo.edu/2018/02/14/dinamiza-la-ensenanza-virtualdisena-y-crea-e-actividades-de-valor/

TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	VARIANTE S	BIBLIOGRAFÍA
Implementación de la guía	Poner a prueba la guía con las modificaciones hechas.	Los docentes pondrán en práctica las actividades que hay dentro de la guía con sus estudiantes luego de haberle hecho los ajustes pertinentes. Para estas actividades los docentes prestarán atención en la actitud de los estudiantes frente a las actividades.	Humano: docentes, estudiantes. Material: guía, cuaderno, lápiz, tablero, marcador, pupitres, etc.	Los estudiantes realizarán las actividades que están en la guía mientras los docentes prestan atención en su actitud frente a estas.	10 estrategias que podemos aprender de las escuelas rurales http://blog.tiching.com/que-aprenderlas-escuelas-rurales/

TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	VARIANTES	BIBLIOGRAFÍA
Evaluación de la guía modificada.	Evaluar el uso de la guía con los ajustes realizados.	Se recopila la información obtenida luego de realizar las actividades de la guía con los estudiantes y se procede a evaluar. Se pretende obtener un mejoramiento en el desempeño de los estudiantes con las modificaciones realizadas a la guía	Humano: docente, coordinador pedagógico. Material: guía v 2.0, planillas con calificaciones de los estudiantes, lápiz, etc.	Los docentes junto con el coordinador evaluarán la guía con modificaciones y en caso de ser necesario se volverá a modificar para obtener los mejores resultados.	10 metodologías alternativas para desarrollar competencias y dinamizar el aprendizaje. https://es.slideshare.net/abish43/guademetodologas-alternativas

TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	VARIANTES	BIBLIOGRAFÍA
Desarrollo de actividades incluidas en la guía.	Aplicar las actividades plasmadas en la guía.	<p>Aplicación de actividades:</p> <p>Actividad # 1 Que es un computador.</p> <p>Actividad #2 Las partes del computador.</p> <p>Actividad #3 Hardware y software.</p> <p>Actividad #4 Unidades de medida de almacenamiento en informática.</p> <p>Actividad #5 Unidades de entrada y de salida.</p>	<p>Humano: docente, estudiantes.</p> <p>Material: guía alternativa para orientada a aulas rurales, planillas para toma de notas.</p>	<p>La actividad tiene un límite de tiempo de una semana o lo que considere adecuado el docente para el pleno desarrollo por parte de los estudiantes.</p> <p>Las actividades propuestas se encuentran detalladas en la sección de anexos.</p>	<p>10 metodologías alternativas para desarrollar competencias y dinamizar el aprendizaje.</p> <p>https://es.slideshare.net/abish43/guademetodologas-alternativas</p>

		<p>Actividad #6 Los accesorios de Windows.</p> <p>Actividad #7 La calculadora de Windows.</p> <p>Actividad #8 Paint.</p> <p>Actividad #9 Grabadora de sonido.</p> <p>Actividad #10 Mis documentos</p> <p>Actividad #11 Block de notas</p> <p>Actividad #12 Mecnografía.</p>			
--	--	---	--	--	--

16 conclusiones y recomendaciones

Habiendo realizado el análisis de los resultados arrojados por las herramientas de recolección y las actividades de practica con estudiantes del grado sexto (6°) de la Institución Educativa Nazareth #3 en el que se propone la implementación de una guía alternativa para las clases de informática, se concluye lo siguiente.

- Al identificar las debilidades de los estudiantes de aulas rurales con respecto a los aprendizajes en el área de informática, se pudo determinar un plan de acción por medio del cual se buscaría la manera de fortalecer estas debilidades. Esto fue muy útil para de construir las estrategias y actividades planteadas en la guía.
- Tanto docentes como padres pudieron constatar los beneficios de la guía al evidenciar el entusiasmo de los estudiantes de grado 6° en realizar las actividades propuestas.
- Se pudo hacer entrega de unas muestras de la guía a algunos padres para ser puesta a prueba en condiciones reales. Los datos recopilados serán de gran ayuda para el mejoramiento de la misma, mediante las actividades sugeridas en la propuesta de seguimiento.

Entre las recomendaciones están:

- Realizar una revisión de la eficacia de la guía comparando las notas en el área de informática de estudiantes de las aulas rurales, con los estudiantes de la sede principal.
- Promover el uso de la guía si ve que los resultados son favorables
- Nutrir la guía actualizando en la medida de lo posible las estrategias y actividades dentro de ella.
- En caso de notar desmejora en los estudiantes o ineficacia en la guía, revisar que las variables no hayan cambiado.
- Por ultimo. El ejercicio docente requiere de mucho esfuerzo y dedicación, quienes nos dedicamos a este negocio sabemos lo difícil que puede ser encontrar estrategias que ayuden sobre todo en las zonas rurales, mi recomendación es que usen las herramientas que encuentren a su disposición. Sean creativos a la hora de llevar conocimiento a esas zonas apartadas y olvidadas que sufren de muchas carencias. Tengo fe en que esta herramienta va a ser de mucha ayuda. ¡animo!

17. Bibliografía

- #3, I. E. (SF). *institucionetnoeducativanazareth.es.tl*. Obtenido de <https://institucionetnoeducativanazareth.es.tl/>
- amco.me*. (SF). Obtenido de *es.amco.me*: <http://es.amco.me/blog/herramientas-didacticas-lamejor-via-para-el-desarrollo-de-las-habilidades-del-pensamiento-y-el-pensamientocritico-en-los-ninos/#:~:text=Uno%20de%20los%20factores%20m%C3%A1s,el%20aprendizaje%20en%20sus%20alumnos.>
- Bravo, H. (2008). *revista de investigaciones unad*. Obtenido de *hemeroteca.unad.edu.co*: <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigacionesunad/article/view/1162>
- Caro, I. (SF). *lifereder.com*. Obtenido de *www.lifereder.com*: <https://www.lifereder.com/tecnicasinstrumentos-recoleccion-datos/#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20recolecti%C3%B3n%20de,y%20con%20un%20objetivo%20espec%C3%ADfico.&text=La%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20busca%20recolectar,y%20buscan%20obtener%20da>
- Contreras, C. (2015). *repositorio de la corporacion universitaria minuto de dios*. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4011/TI_ContrerasSierraClaudia_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Corrale, J., & Zapata, E. (18 de 09 de 2014). *repositorio de la universidad pontificia bolivariana*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.11912/1913>
- questionpro.com*. (SF). *questionpro.com*. Obtenido de *www.questionpro.com*: <https://www.questionpro.com/es/una-encuesta.html>
- Federovisky, S. (2013). *El desarrollo sostenible es el mayor mito del medio ambiente*.
- Hernandez, R. (06 de 2017). *dialnet*. Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiante/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion5904762.pdf>
- MEN. (2008). *www.mineduacion.gov.co*. Obtenido de https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-160915.html?_noredirect=1
- Meryanlo. (09 de 09 de 2015). *slideshare*. Obtenido de *es.slideshare.net*: <https://es.slideshare.net/abish43/gua-de-metodologas-alternativas>
- Sanchez, j. (2002). *maaz.ihmc.us*. Obtenido de *integracion curricular de las tic*: <https://maaz.ihmc.us/rid=1LOGPBFN4-KCXT8C12Q3/Integraci%C3%B3n%20de%20las%20TICS.pdf> Soto, D., & Molina, L. (2018). Obtenido de <file:///C:/Users/Estudiante/Downloads/2086->

Texto%20del%20art%C3%ADculo-3943-3-10-20181212.pdf

Soto, M. (13 de julio de 2014). *prezzi.com*. Obtenido de www.prezzi.com:
<https://prezi.com/uinnphpdtuz/la-ficha-de-observacion/>

Torras, M. (SF). *educacionalalternativa.net*. Obtenido de www.educacionalalternativa.net:
http://www.educacionalalternativa.net/wp-content/uploads/2016/09/MetodologiasAlternativas-en-Educacion_Univ-Internacional-Valencia.pdf

Urbina, S. (1999). *deposito de investigacion universidad de sevilla*. Obtenido de
<http://hdl.handle.net/11441/45480>

wikipedia.org. (SF). *wikipedia.org*. Obtenido de www.wikipedia.org:
https://es.wikipedia.org/wiki/Entrevista_period%C3%ADstica#:~:text=Una%20entrevista%20es%20un%20di%C3%A1logo,medicina%20y%20selecci%C3%B3n%20de%20personal

18. Glosario

Pedagogía: es un conjunto de saberes que busca tener impacto en el proceso educativo en cualquiera de sus dimensiones.

Aprendizaje: proceso de adquisición de conocimiento, habilidades, valores, creencias y actitudes que logran un cambio en el individuo.

Estudiante: sujeto alrededor del cual gira la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Educación: proceso que facilita el aprendizaje de nuevos conocimientos, creencias, actitudes y aptitudes de un grupo.

TIC (tecnologías de la información y la comunicación): es un conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que incluyen toda clase de servicios y que tienen como propósito mejorar la calidad de vida de las personas.

Guía: objeto digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje y a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente.

Metodología: es una serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplica sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido.

Alternativa: es la opción que existe entre dos o más cosas; es decir, cuando se tiene la posibilidad de poder seleccionar entre dos o varias cosas o situaciones diferentes.

Rural: rural es un adjetivo que hace referencia a lo perteneciente o relativo a la vida del campo.

ANEXOS

anexo 1 ficha de observación



FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN TECNOLOGIA
E INFORMATICA METODOLOGIA A DISTANCIA

Ficha de observación
Elaborada por: Jesús Mengual
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA NAZARETH #3

Ficha de observación realizada para recopilar información sobre problemáticas que se presentan en las aulas rurales de la Institución Educativa Nazareth #3 en el área de informática

+ La escala de valoración corresponde a los criterios y valores subjetivos de la opinión del investigador.

escala de valoración \ criterios	Conocimientos básicos en informática	Estrategias alternativas para las clases de informática	Estado de las instalaciones	Conocimientos <u>con respecto a las tic.</u>	Interés en aprender la asignatura
5					
4					
3					
2					
1					
Total					

Observaciones: _____

Docente investigador: _____

anexo 2 formato de entrevistas a docentes.



FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN TECNOLOGIA
E INFORMATICA METODOLOGIA A DISTANCIA

Formato de entrevistas para docentes
Elaborado por: Jesús Mengual
INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA NAZARETH #3

Nombre del docente _____
Grado: _____

1. ¿Qué nivel académico posee?

- a. Bachiller
- b. Normalista
- c. Licenciado
- d. Otro especifique _____

2. ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?

- a. De 1 a 5 años
- b. De 5 a 10 años
- c. Mas de 10 años

3. En su quehacer docente, ¿Cuál es la mayor dificultad que puede observar en las aulas rurales con respecto al área de tecnología e informática?

4. ¿Qué estrategias utiliza para contrarrestar estas dificultades?

5. ¿Cuál es la disposición de los estudiantes frente a estas estrategias?

- a. Buena
- b. Mala



FACULTAD DE EDUCACION
LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN TECNOLOGIA
E INFORMÁTICA METODOLOGIA A DISTANCIA

6. **¿Considera que estas estrategias funcionan o cumplen con los estándares de la asignatura?**

- a. Si
- b. No

7. **¿Cuál cree que sería la solución para superar estas dificultades?**

8. **¿Qué opina de una metodología alternativa o análoga para la enseñanza de las clases de informática?**

9. **¿Estaría de acuerdo con la implementación de una guía alternativa del área de informática centrada en las áreas rurales?**

- a. Si
- b. No

anexo 3 formato de encuestas para estudiantes

Encuestas a estudiantes
Elaborado por: Jesús Mengual
INSTITUCIÓN ETHOEDUCATIVA NAZARETH #3

Nombre y apellido: _____

Grado: _____ **edad:** _____ **genero:** _____

1. ¿Te gusta la clase de informática?

- a. Si
- b. No

2. ¿Crees que es necesaria la clase de informática para tu formación?

- a. Si
- b. No
- c. No se

3. ¿Qué temas ves en la clase de informática?

4. ¿Cómo estudiante sientes que se te vulnera algún derecho al no tener las mismas condiciones que los estudiantes de la zona urbana?

- a. Si
- b. No
- c. No se

5. ¿conoces o has escuchado del programa computadores para educar?

- a. si
- b. no

6. ¿Qué crees que haga falta a parte del computador, para que tus clases de informática sean optimas?

- a. Infraestructura
- b. Fluido eléctrico constante
- c. Todas las anteriores

7. ¿crees que puedes aprender informática sin la necesidad de tener un computador a la mano?

- a. Si
- b. No
- c. No se

8. ¿posees o tienes acceso a elementos tecnológicos? cómo: radios, teléfonos celulares, entre otros

- a. No
 - b. Si, cuales _____
-

9. ¿te gustaría aprender informática, aunque sea sin la ayuda del computador?

- a. Si
- b. No

10. ¿Estás de acuerdo con buscar alternativas para la enseñanza de las clases de informática en aulas rurales?

- a. Si
- b. No

anexo

4 fotos entrevista a docentes





anexo 5 fotos encuestas a estudiantes

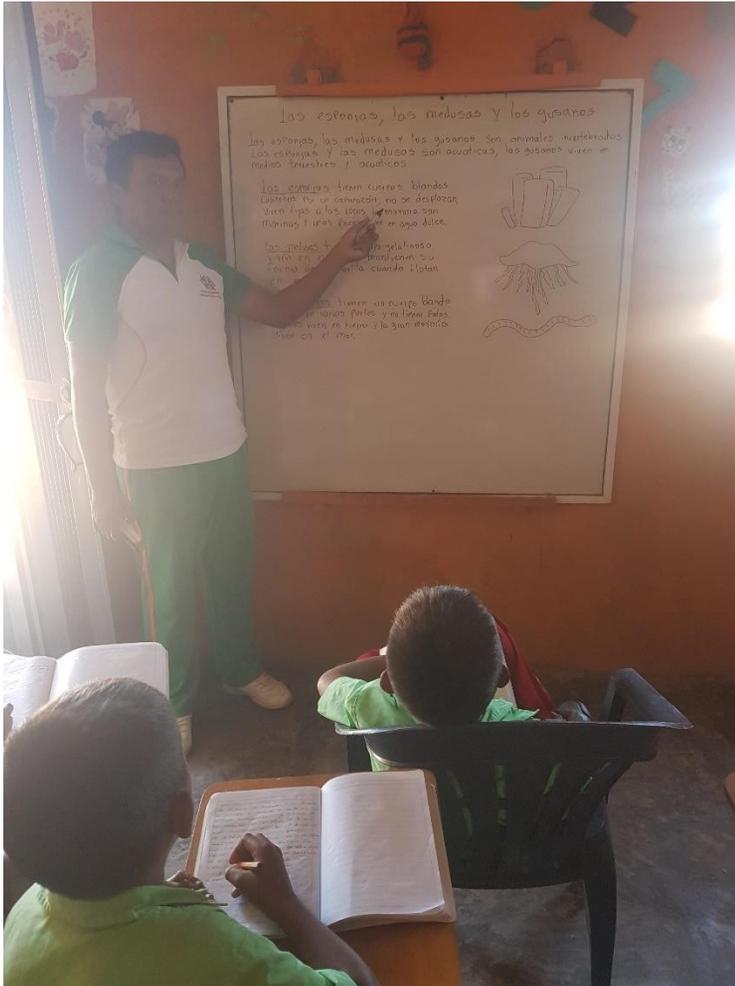
anexo



6 fotos actividad 1 el computador y sus partes ¿qué tanto lo conocemos? fecha: agosto de 2019



anexo 7 actividad 2 los seres invertebrados fecha: septiembre de 2019



anexo

8 actividad 3 celebración día de Halloween fecha octubre del 2020



anexo

9 actividad 4 historia del computador fecha: febrero del 2020



anexo

10 actividad 5 actividades lúdico-recreativas fecha: marzo del 2020



11 actividad 6 día del idioma fecha abril del 2020

anexo

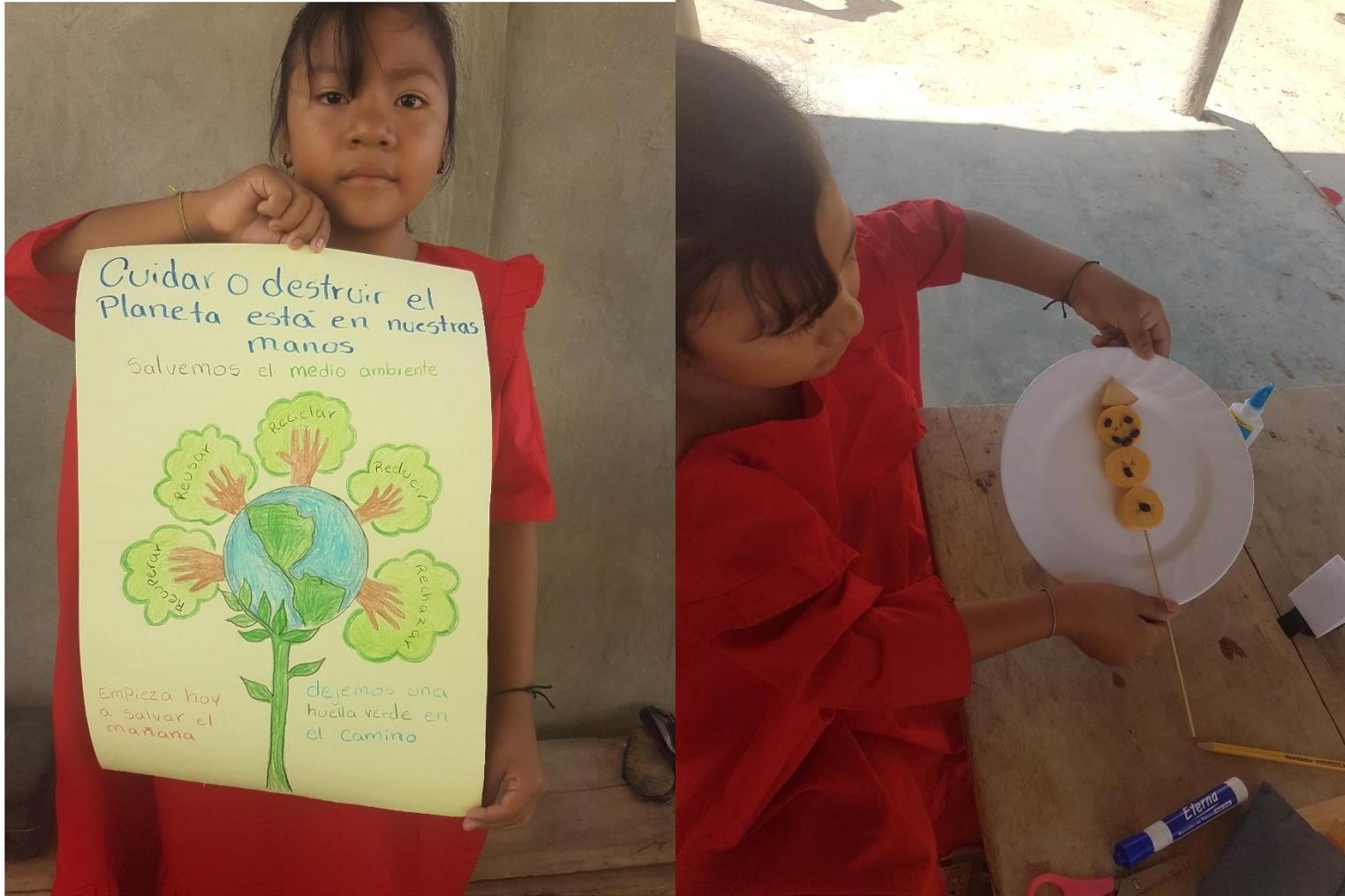


12 actividad 7 uso de los colores secundarios y terciarios fecha: agosto del 2020

anexo



anexo 13 actividad 8 el medio ambiente fecha: septiembre del 2020



14 actividad 9 día de la raza fecha octubre del 2020



anexo

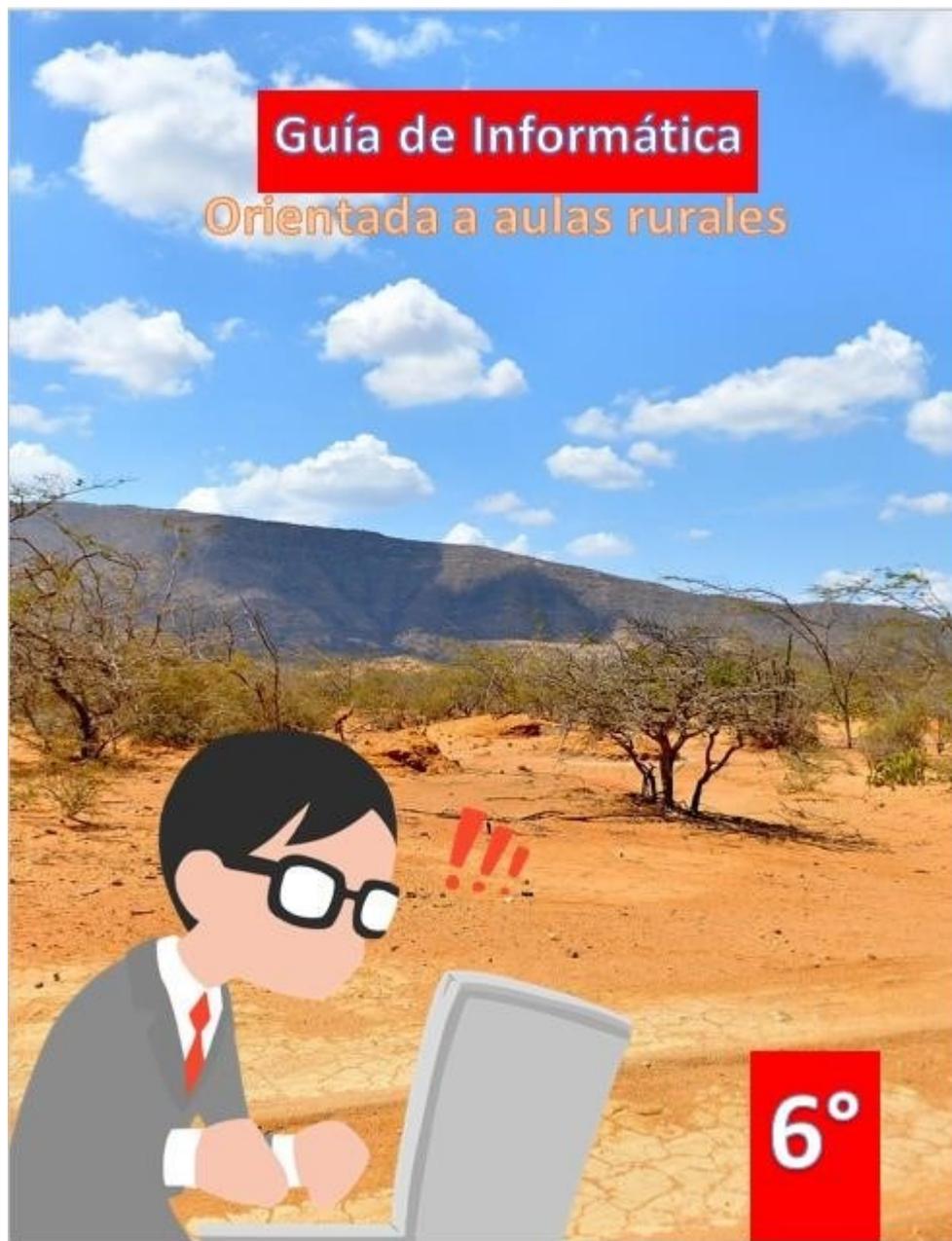
anexo 15 entrega de la guía octubre de 2020





16 guía alternativa orientada a aulas rurales.

anexo



Introducción

La presente guía es una herramienta cuyo propósito es la de ayudar a los docentes de las aulas rurales, por medio de actividades y estrategias basadas en los aprendizajes en el área de informática, pero adaptadas al contexto rural.

Para el docente: compañero docente, viendo que en los contextos rurales la enseñanza en tecnología e informática presentan una dificultad, y es el hecho de no contar con los recursos operativos y de mantenimiento de los computadores, se sugiere el uso de las estrategias plasmadas en esta guía. Si bien no se pueden obtener los mismos resultados que la practica en un computador, es evidente que es mejor que nada. Mi recomendación es que haga uso del material aquí plasmado para ayudarse y procurar una buena educación en tecnología en sus estudiantes.

Para el estudiante: respetado estudiante, esta guía fue desarrollada para facilitar una mejor comprensión de los aprendizajes en el área de informática, como responsable de su propia educación usted debe estar en la disposición de asumir y realizar diligentemente las actividades aquí plasmadas, recuerde que usted es quien construye su propio conocimiento y las herramientas serán tan eficientes como usted lo permita.

Contenido	
Introducción.....	2
Contenido.....	3
1. Que es un computador.....	3
2. Las partes del computador.....	4
3. Hardware y software.....	7
4. Unidades de medida de almacenamiento en informática.....	8
5. Unidades de entrada y de salida.....	9
6. Los accesorios de Windows.....	10
6.1. Calculadora de Windows.....	11
6.2. Paint.....	11
6.3. Grabadora de sonido.....	12
6.4. Mis documentos.....	12
6.5. Block de notas.....	13
7. Mecanografía.....	14

1. Que es un computador
Actividades

1.1. Investigación.

1.1.1. Quien invento el computador

1.1.2. Que es el ábaco

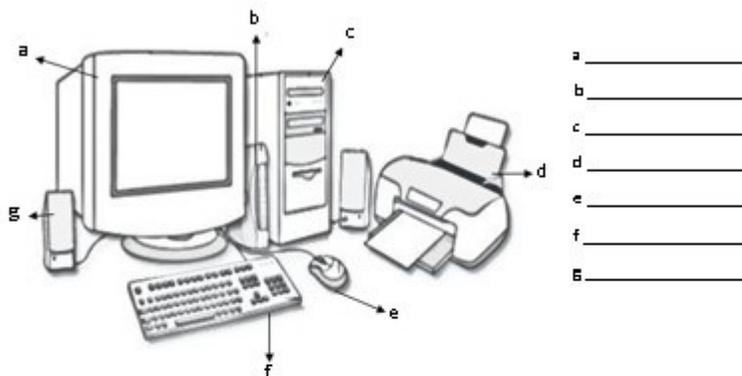
1.1.3. Para que sirve el computador

1.1.4. En cuantas partes se divide el computador y como se llaman

2. Las partes del computador

Actividades

2.1. Identifica las partes del computador en la siguiente imagen.



2.2. Preguntas de selección múltiple

¿Cuál es la parte del computador conocida como unidad central de proceso?

- a) El teclado
- b) Los altavoces
- c) La CPU
- d) El ratón o mouse

¿el teclado sirve para?

- a) Introducir texto al computador
- b) Imprimir documentos
- c) Escuchar música
- d) Tomar fotos

con el que puedes arrastrar el cursor por toda la pantalla

- a) El teclado
- b) El ratón o mouse
- c) La pantalla
- d) Los altavoces

2.3. Interdisciplinariedad: realiza un trabajo en el área de artística. Vas a construir la maqueta de un computador

Materiales:

Cajas de cartón, Colbon, Tempera, Pinceles, Tijeras

Desarrollo:

Con las tijeras, recortar las cajas de cartón haciendo que tomen la forma de un monitor y una CPU, recortar en forma de piezas ensamblables que luego puedas unir con el colbón los botones y la base del teclado, al final pinta tu maqueta con las temperas y el pincel.



3. Hardware y software

3.1. Concepto:

El hardware es la parte física del computador, es decir los materiales con los que está hecho, ejemplo: los cables y circuitos, las memorias físicas, el procesador, el cristal de la pantalla, etc.

El software es la parte lógica o analítica del computador, es decir son los programas y aplicaciones que conforman su interfaz.

3.1.1. Analogías

Escoge las analogías correctas según lo que aprendiste en el concepto.

El software es para el computador lo que para el ser humano es...

- a) la cabeza
- b) la mente
- c) el cabello
- d) un sombrero

el hardware es para el computador lo que para el ser humano es...

- a) las ideas
- b) los pensamientos
- c) la cabeza
- d) las emociones

4. Unidades de medida de almacenamiento en informática

Medida	Equivale	Descripción
1 bit	1 o 0	Sistema binario
1 byte	8 bits	Carácter
1 kilobyte (KB)	1,024 bytes	Mil bytes
1 megabyte (MB)	1,024 KB	Mil kilobytes
1 gigabyte (GB)	1,024 MB	Mil megabytes
1 terabyte (TB)	1,024 GB	Mil gigabytes

Tabla con la relación de unidades de medida de datos

4.1. Según la tabla de valores vamos a realizar los siguientes ejercicios matemáticos

Realiza una multiplicación para hallar las respuestas

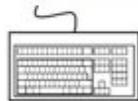
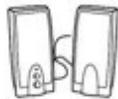
a) A cuantos MB equivale 7 GB

b) A cuantos KB equivalen 12 MB

c) A cuantos TB equivalen 4 GB

5. Unidades de entrada y de salida

5.1. Identifica las unidades de entrada y las de salida



6. Los accesorios de Windows

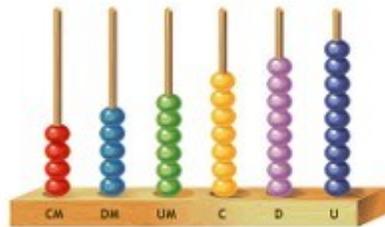
Los accesorios de Windows son todas las herramientas y programas que incorpora Windows. Son programas de aplicación general, generalmente básicos.



Para las actividades de aula se comparan los accesorios de Windows con elementos reales que cumplan con los mismos propósitos que los accesorios digitales

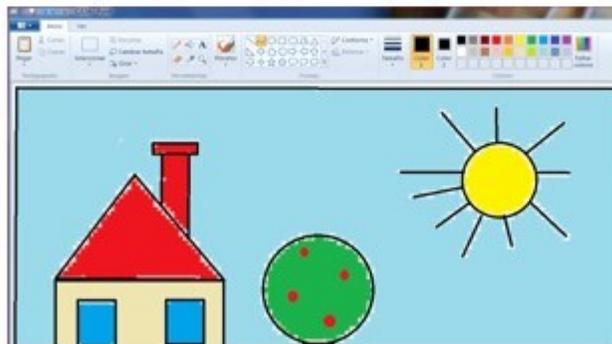
6.1. Calculadora de Windows

funciona igual que cualquier calculadora. Se puede utilizar un Abaco para hacer la comparación y se les pide a los estudiantes que realicen operaciones básicas matemáticas a través de él.



6.2. Paint

Para introducir al estudiante a Paint, se le explica el concepto básico del programa, luego se procede a hacer una actividad interdisciplinar en la que se combine el concepto de Paint con educación artística a través de un dibujo en cartulina usando cada una de las herramientas a las cuales se hace alusión en Paint: lápiz, borrador, pintura, regla, pincel, colores, etc.



6.3. Grabadora de sonido

Para esta actividad se usa una grabadora ya sea de un teléfono o alguna que este a su disposición, y se les explica el concepto a los estudiantes, luego se procede a hacer una actividad en la que los estudiantes se grabaran cantando para posteriormente escucharse.



6.4. Mis documentos

Se le explica el concepto del programa a los estudiantes luego se hace un ejercicio en el que los estudiantes comparan similitudes entre el funcionamiento del programa y el funcionamiento y uso del archivador del salón se le explica como están organizados los documentos etc.



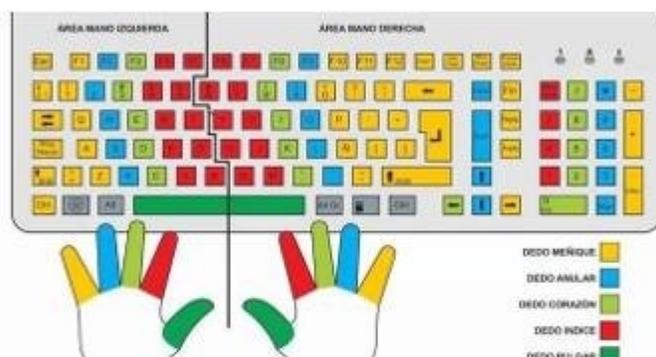
6.5. Block de notas

Luego de la conceptualización se compara el block de notas con una hoja de block real y se procede a hacer ejercicios de escritura en él.



7. Mecanografía

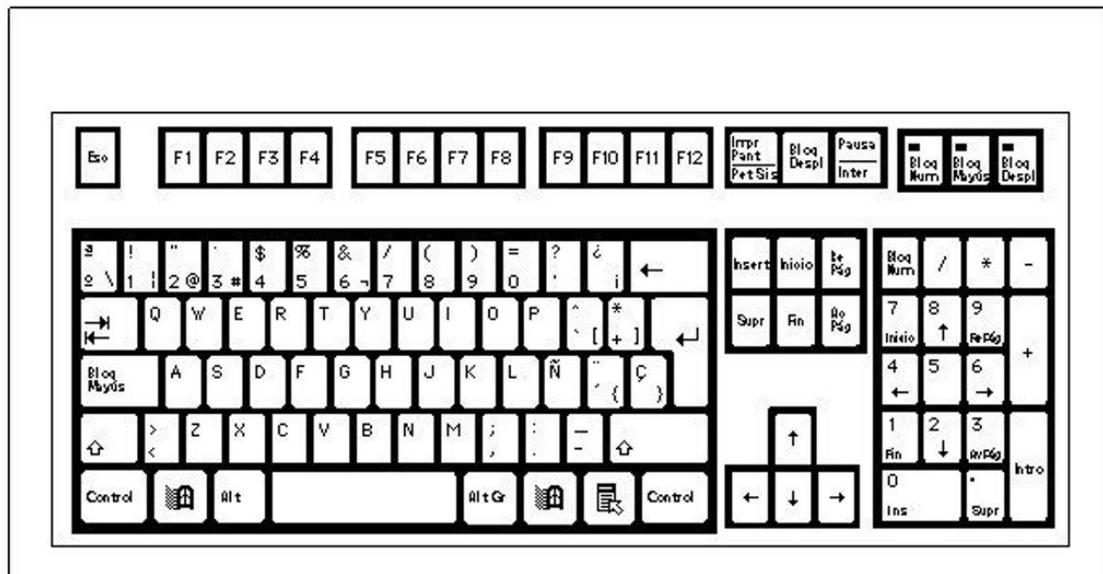
La mecanografía es fundamental para la tabulación de texto en programas como Word Power Point Excel etc.



La disposición de los dedos encima del teclado es fundamental.

En esta grafica esa disposición esta representada con colores que representan a cada dedo de las manos y colores en el teclado que representan la asociación entre dedos y teclas

A continuación, hay una hoja con un esquema del teclado para que lo uses para practicar. Llegado el momento de usar un teclado real, estas habilidades serán transferidas a la práctica.



Guía de Informática

Orientada a aulas rurales



6°

Introducción

La presente guía es una herramienta cuyo propósito es la de ayudar a los docentes de las aulas rurales, por medio de actividades y estrategias basadas en los aprendizajes en el área de informática, pero adaptadas al contexto rural.

Para el docente: compañero docente, viendo que en los contextos rurales la enseñanza en tecnología e informática presentan una dificultad, y es el hecho de no contar con los recursos operativos y de mantenimiento de los computadores, se sugiere el uso de las estrategias plasmadas en esta guía. Si bien no se pueden obtener los mismos resultados que la practica en un computador, es evidente que es mejor que nada. Mi recomendación es que haga uso del material aquí plasmado para ayudarse y procurar una buena educación en tecnología en sus estudiantes.

Para el estudiante: respetado estudiante, esta guía fue desarrollada para facilitar una mejor comprensión de los aprendizajes en el área de informática, como responsable de su propia educación usted debe estar en la disposición de asumir y realizar diligentemente las actividades aquí plasmadas, recuerde que usted es quien construye su propio conocimiento y las herramientas serán tan eficientes como usted lo permita.

Contenido

148

Introducción.....	2
Contenido.....	3
1. Que es un computador.....	3
2. Las partes del computador.....	4
3. Hardware y software.....	7
4. Unidades de medida de almacenamiento en informática.....	8
5. Unidades de entrada y de salida.....	9
6. Los accesorios de Windows.....	10
6.1. Calculadora de Windows.....	11
6.2. Paint.....	11
6.3. Grabadora de sonido.....	12
6.4. Mis documentos.....	12
6.5. Block de notas.....	13
7. Mecanografía.....	14

1. Que es un computador

Actividades 1.1.

Investigación.

1.1.1. Quien invento el computador

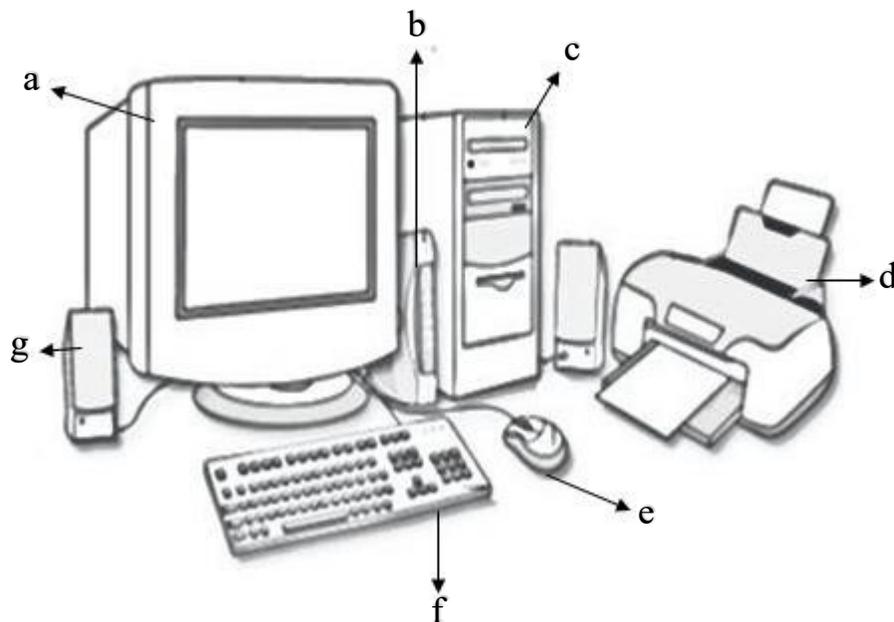
1.1.2. Que es el ábaco

1.1.3. Para que sirve el computador

1.1.4. En cuantas partes se divide el computador y como se llaman

2. Las partes del computador Actividades

2.1. Identifica las partes del computador en la siguiente imagen.



a _____
 b _____
 c _____
 d _____
 e _____
 f _____
 g _____

2.2. Preguntas de selección múltiple

¿Cuál es la parte del computador conocida como unidad central de proceso?

- a) El teclado b) Los altavoces c) La CPU d) El ratón o mouse

¿el teclado sirve para?

- a) Introducir texto al computador b) Imprimir documentos c) Escuchar música d) Tomar fotos

con el puedes arrastrar el cursor por toda la pantalla a) El teclado b) El ratón o mouse c) La pantalla d) Los altavoces

2.3. Interdisciplinarietà: realiza un trabajo en el área de artística. Vas a construir la maqueta de un computador

Materiales:

Cajas de cartón, Colbon, Tempera, Pinceles, Tijeras

Desarrollo:

Con las tijeras, recortar las cajas de cartón haciendo que tomen la forma de un monitor y una CPU, recortar en forma de piezas ensamblables que luego puedas unir con el colbón los botones y la base del teclado, al final pinta tu maqueta con las temperas y el pincel.



3. Hardware y software 3.1.

Concepto:

El hardware es la parte física del computador, es decir los materiales con los que está hecho, ejemplo: los cables y circuitos, las memorias físicas, el procesador, el cristal de la pantalla, etc.

El software es la parte lógica o analítica del computador, es decir son los programas y aplicaciones que conforman su interfaz.

3.1.1. Analogías

Escoge las analogías correctas según lo que aprendiste en el concepto.

El software es para el computador lo que para el ser humano es... a) la cabeza b) la mente c) el cabello d) un sombrero
 el hardware es para el computador lo que para el ser humano es... a) las ideas b) los pensamientos c) la cabeza d) las emociones

4. Unidades de medida de almacenamiento en informática

Medida	Equivale	Descripción
1 bit	1 o 0	Sistema binario
1 byte	8 bits	Carácter
1 kilobyte (KB)	1,024 bytes	Mil bytes
1 megabyte (MB)	1,024 KB	Mil kilobytes
1 gigabyte (GB)	1,024 MB	Mil megabytes
1 terabyte (TB)	1,024 GB	Mil gigabytes

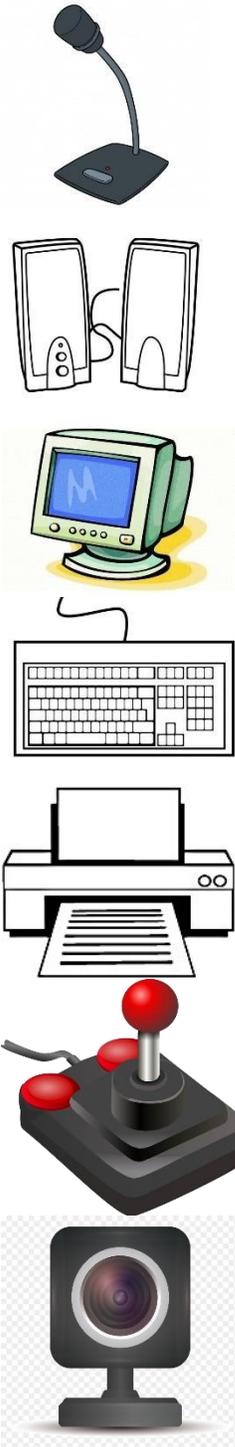
Tabla con la relación de unidades de medida de datos 4.1. Según la tabla de valores vamos a realizar los siguientes ejercicios matemáticos Realiza una multiplicación para hallar las respuestas a) A cuantos MB equivale 7 GB

b) A cuantos KB equivalen 12 MB

c) A cuantos TB equivalen 4 GB

5. Unidades de entrada y de salida

5.1. Identifica las unidades de entrada y las de salida



6. Los accesorios de Windows

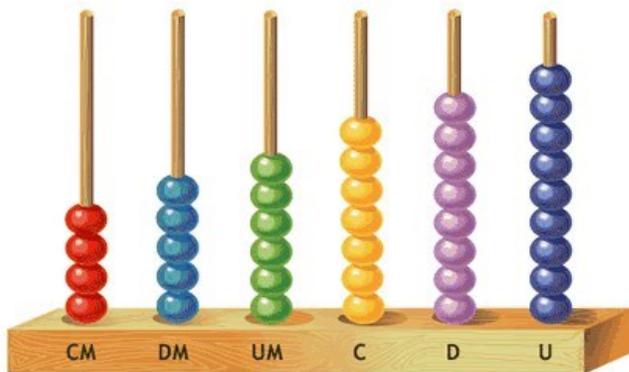
Los accesorios de Windows son todas las herramientas y programas que incorpora Windows. Son programas de aplicación general, generalmente básicos.



Para las actividades de aula se comparan los accesorios de Windows con elementos reales que cumplan con los mismos propósitos que los accesorios digitales

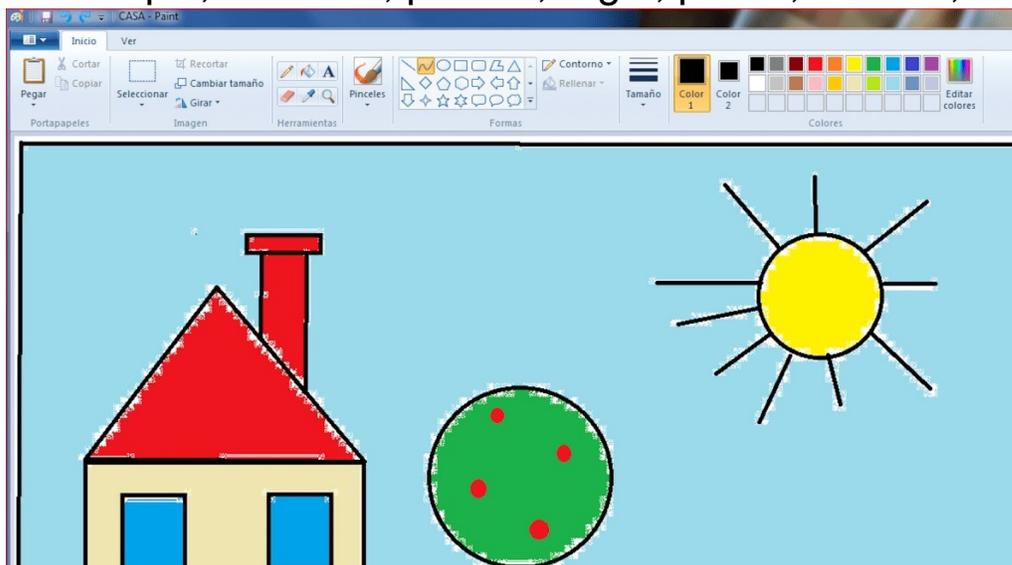
6.1. **Calculadora de Windows** funciona igual que cualquier calculadora. Se puede utilizar un Abaco para hacer la

comparación y se les pide a los estudiantes que realicen operaciones básicas matemáticas a través de él.



6.2. Paint

Para introducir al estudiante a Paint, se le explica el concepto básico del programa, luego se procede a hacer una actividad interdisciplinar en la que se combine el concepto de Paint con educación artística a través de un dibujo en cartulina usando cada una de las herramientas a las cuales se hace alusión en Paint: lápiz, borrador, pintura, regla, pincel, colores, etc.



6.3. Grabadora de sonido

Para esta actividad se usa una grabadora ya sea de un teléfono o alguna que este a su disposición, y se les explica

el concepto a los estudiantes, luego se procede a hacer una actividad en la que los estudiantes se grabaran cantando para posteriormente escucharse.



6.4. Mis documentos

Se le explica el concepto del programa a los estudiantes luego se hace un ejercicio en el que los estudiantes comparan similitudes entre el funcionamiento del programa y el funcionamiento y uso del archivador del salón se le explica cómo están organizados los documentos etc.



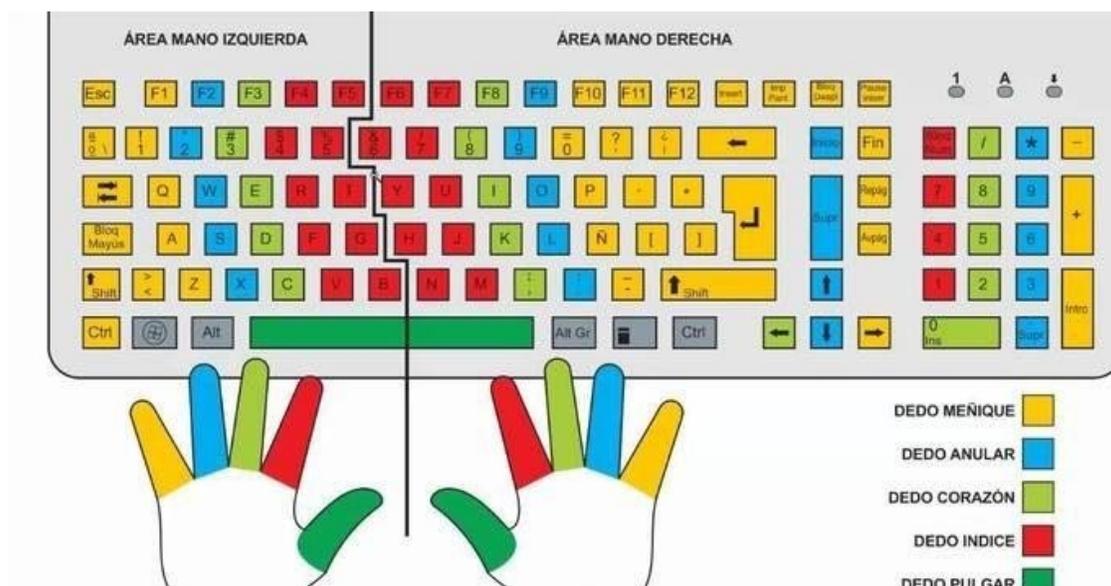
6.5. Block de notas

Luego de la conceptualización se compara el block de notas con una hoja de block real y se procede a hacer ejercicios de escritura en él.



7. Mecanografía

La mecanografía es fundamental para la tabulación de texto en programas como Word Power Point Excel etc.



La disposición de los dedos encima del teclado es fundamental.

En esta grafica esa disposición está representada con colores que representan a cada dedo de las manos y colores en el teclado que representan la asociación entre dedos y teclas

A continuación, hay una hoja con un esquema del teclado para que lo uses para practicar. Llegado el momento de usar un teclado real, estas habilidades serán transferidas a la práctica.

