



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA JCLIC PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO Y NOVENO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTÓBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación de la Especialidad de Contabilidad y Computación.

AUTORAS:

Basantes Rodríguez Erika Aracely

Pozo Carrasco Gladys Margoth

DIRECTORA:

Ing. Andrea Basantes

IBARRA-ECUADOR

2011-2012

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de directora de la tesis titulada **“ESTUDIO DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA JCLIC PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO Y NOVENO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTÓBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”** de las señoritas Basantes Rodríguez Erika Aracely y Pozo Carrasco Gladys Margoth estudiantes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, Licenciatura en Contabilidad y Computación, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la facultad designe.

.....
Ing. Andrea Basantes

DIRECTORA DE TESIS

A decorative scroll with a parchment-like texture, featuring a coat of arms on the left and ornate flourishes in blue and gold. The text is written in a formal, serif font.

DEDICATORIA

***Mi tesis la dedico
con todo mi corazón
a:***

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mis queridos padres Fermín Basantes y María Rodríguez:

Por darme la vida, sus valores, sus consejos y sobre todo por su amor ya que con esto me ha permitido ser una persona de bien.

De igual manera por creer en mí y brindarme su apoyo incondicional en todo momento para lograr mis metas y objetivos propuestos, ya que con su ejemplo de perseverancia y constancia me han dado fuerzas y entusiasmo para alcanzar y culminar mi carrera.

Aracely Basantes



DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor a:

DIOS por haberme permitido finalizar con éxito mis estudios superiores, gracias señor por siempre escuchar mis oraciones.

A mi hija LYA GEOVANNA que ha sido mi motor de vida, te lo dedico especialmente a ti mi preciosa y a mi madre NELLY CARRASCO, gracias por todo el apoyo que siempre me brindaste, por tus sabios consejos y por cada palabra en esos momentos de debilidad que tuve, te agradezco también madre por haberme inculcando siempre el valor de la constancia, ya que gracias a tu empeño por educar a tus hijos pude conseguir mis propósitos.

A mi esposo ALEJANDRO por estar siempre conmigo apoyándome y dándome ánimos en todo momento, gracias por compartir estos momentos de felicidad conmigo.

Y a todas las personas que siempre creyeron en mí.

Gladys M. Pozo Carrasco

AGRADECIMIENTO

*La presente tesis es un trabajo realizado con todo el esfuerzo y la dedicación que conlleva el realizar un tema investigativo, queremos agradecer al **Centro Educativo “Cristóbal de Troya”** por la predisposición que tuvieron en dejarnos realizar la investigación, de manera especial al docente del área de computación por la ayuda sincera y oportuna que siempre nos demostró.*

*A nuestros queridos **Docentes** y a los señores **Miembros del Jurado Examinador** de la Universidad Técnica del Norte por todos los conocimientos adquiridos gracias a sus enseñanzas.*

*A nuestra Directora de Tesis **Ing. Andrea Basantes**, por la ayuda incondicional que nos brindó en todo el procedimiento y elaboración de nuestro documento final de tesis.*

“Gracias a todas las personas que siempre nos brindaron su apoyo”

Aracely Basantes y Gladys Pozo

RESUMEN

La Investigación que se ha realizado servirá como base fundamental para que los docentes en la actualidad utilicen una nueva herramienta tecnológica en la educación, el mismo que se refiere al uso adecuado de programas educativos para el aprendizaje de la asignatura de computación, a medida como se desarrolló la investigación, se cumplió con una serie de actividades observar, describir, analizar, explicar, entre otros. Lo que permitió ampliar y profundizar el conocimiento partiendo de generalizaciones, para luego analizar casos particulares de estudio, para que estos sean interpretados y utilizados en la nueva metodología de enseñanza siendo así factible y posible la aplicación del programa JClic que es un paquete de software interactivo, creativo y muy eficaz, ya que permite conformar una amplia base de usuarios para el intercambio y la visualización de experiencias entre docentes y estudiantes, aún más, ofrece una serie de instrumentos eficaces para la enseñanza, intensifica el interés y la participación de los estudiantes en la realización de actividades diferentes a las convencionales, organiza las actividades en materiales didácticos propios o modifica los disponibles con JClic Author y supervisa los proyectos realizados con JClic Reports, cada una de estas herramientas ayudarán al control de la clase, es decir este programa mejorará el proceso de aprendizaje mediante la utilización de los medios tecnológicos. La aplicación del programa JClic para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del centro educativo Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012, servirá como material didáctico interactivo para docentes y estudiantes, esta aplicación se compone de seis módulos organizados de manera secuencial e integra la teoría con la práctica, redactado con un lenguaje técnico, sencillo de fácil comprensión para lo cual se incluye el respectivo CD que ayudará a mejorar las destrezas y habilidades en la educación.

SUMMARY

The research that has been done will serve as the foundation for teachers currently use a technology new tool in education, it's referred to the appropriate use of educational programs for teaching the subject of computation, in the development of research, We comply some series of activities like, observe, describe, analyze, explain, among others. That allowed broaden and deepen the knowledge based on generalizations, and then analyze particular cases of study, so that they are understood and applied the new methodology of teaching and studying, being feasible and possible implementation of the JClic program is a package interactive software , creative and very effective as it helps build a broad base of users for sharing and viewing experiences between teachers and students, moreover, offers a number of effective tools for teaching, intensifies the interest and participation of students in carrying out activities, also other important is, organized activities or modify them own teaching materials available with JClic Author and oversees projects in JClic Reports, each of these tools will help to control the class, also the program will improve the learning process through the use of technological means. JClic program implementation for teaching - learning of the subject of computation to students from eighth and ninth of basic education in the "Cristobal de Troya" Elementary school the 2011-2012 school year, it will serve as interactive teaching materials for teachers and students, this application consists of six modules organized sequentially and integrates theory with practice, written in technical language, it is easy to understand which included the respective CD. The Cd will help improve the skills and abilities in education.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.3 Formulación del Problema.....	3
1.4 Delimitación	4
1.5 Objetivos:.....	4
1.6 Justificación	5
1.7 Factibilidad	6
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 Fundamentación	7
2.2 Fundamentación Teórica	8
2.4 Glosario de términos.....	17
2.5 Preguntas directrices	19
2.6 Matriz Categorial.....	20
CAPÍTULO III.....	21
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	21
3.1 Tipo de Investigación	21
3.2 Métodos de Investigación	22

3.3 Técnicas e Instrumentos	23
3.4 Población	24
3.5 Muestra	24
3.6 Esquema de la Propuesta.....	25
CAPITULO IV	26
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	26
4.1 Encuestas Aplicadas a Docentes	26
4.2 Encuestas Aplicadas a Estudiantes	34
CAPITULO V.....	41
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
5.1 Conclusiones	41
5.2 Recomendaciones	42
5.3 Contestar las interrogantes de la investigación en base a los resultados obtenidos	43
CAPITULO VI.....	44
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	44
6.1. Título de la Propuesta	44
6.2. Justificación e Importancia.....	44
6.3 Fundamentación	47
6.4. Objetivos	48
6.5 Ubicación Sectorial y Física	49

6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	51
ACTIVIDADES QUE PUEDE CREAR EN JCLIC	62
USO DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA JCLIC EN LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN.....	88
MICROSOFT WORD.....	89
MICROSOFT EXCEL.....	147
POWER POINT	180
FACEBOOK.....	203
TWITTER.....	226
EVALUACIONES.....	241
6.7 Impactos	257
6.7.1 ANÁLISIS DE IMPACTOS	257
6.8 Difusión.....	258
6.9 BIBLIOGRAFIA	259
ANEXOS	261
Anexo 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	262
Anexo 2 MATRIZ DE COHERENCIA.....	263
Anexo 3 Encuesta a Docentes.....	265
Anexo 4 Encuesta a Estudiantes	268
Anexo 5 Ficha de Observación	271

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	20
Tabla 2.....	24
Tabla 3.....	26
Tabla 4.....	28
Tabla 5.....	29
Tabla 6.....	30
Tabla 7.....	31
Tabla 8.....	32
Tabla 9.....	33
Tabla 10.....	34
Tabla 11.....	35
Tabla 12.....	36
Tabla 13.....	37
Tabla 14.....	38
Tabla 15.....	39
Tabla 16.....	40
Tabla 17.....	52
Tabla 18.....	63
Tabla 19.....	70
Tabla 20.....	71
Tabla 21.....	72
Tabla 22.....	73
Tabla 23.....	74
Tabla 24.....	75
Tabla 25.....	76
Tabla 26.....	77
Tabla 27.....	78
Tabla 28.....	79
Tabla 29.....	80
Tabla 30.....	81
Tabla 31.....	82
Tabla 32.....	83
Tabla 33.....	84
Tabla 34.....	85
Tabla 35.....	86
Tabla 36.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	26
GRÁFICO 2	28
GRÁFICO 3	29
GRÁFICO 4	30
GRÁFICO 5	31
GRÁFICO 6	32
GRÁFICO 7	33
GRÁFICO 8	34
GRÁFICO 9	35
GRÁFICO 10	36
GRÁFICO 11	37
GRÁFICO 12	38
GRÁFICO 13	39
GRÁFICO 14	40
GRÁFICO 15	53
GRÁFICO 16	54
GRÁFICO 17	54
GRÁFICO 18	55
GRÁFICO 19	55
GRÁFICO 20	56
GRÁFICO 21	56
GRÁFICO 22	57
GRÁFICO 23	57
GRÁFICO 24	58
GRÁFICO 25	58
GRÁFICO 26	59
GRÁFICO 27	59
GRÁFICO 28	60
GRÁFICO 29	61
GRÁFICO 30	64
GRÁFICO 31	65
GRÁFICO 32	65
GRÁFICO 33	66
GRÁFICO 34	66
GRÁFICO 35	67
GRÁFICO 36	67
GRÁFICO 37	68

GRÁFICO 38	68
GRÁFICO 39	69
GRÁFICO 40	69
GRÁFICO 41	88
GRÁFICO 42	89
GRÁFICO 43	89
GRÁFICO 44	90
GRÁFICO 45	90
GRÁFICO 46	91
GRÁFICO 47	91
GRÁFICO 48	92
GRÁFICO 49	92
GRÁFICO 50	93
GRÁFICO 51	93
GRÁFICO 52	94
GRÁFICO 53	94
GRÁFICO 54	95
GRÁFICO 55	95
GRÁFICO 56	96
GRÁFICO 57	96
GRÁFICO 58	97
GRÁFICO 59	97
GRÁFICO 60	98
GRÁFICO 61	98
GRÁFICO 62	99
GRÁFICO 63	99
GRÁFICO 64	100
GRÁFICO 65	100
GRÁFICO 66	101
GRÁFICO 67	101
GRÁFICO 68	102
GRÁFICO 69	102
GRÁFICO 70	103
GRÁFICO 71	103
GRÁFICO 72	104
GRÁFICO 73	104
GRÁFICO 74	105
GRÁFICO 75	105
GRÁFICO 76	106

GRÁFICO 77	106
GRÁFICO 78	107
GRÁFICO 79	107
GRÁFICO 80	108
GRÁFICO 81	108
GRÁFICO 82	109
GRÁFICO 83	109
GRÁFICO 84	110
GRÁFICO 85	110
GRÁFICO 86	111
GRÁFICO 87	111
GRÁFICO 88	112
GRÁFICO 89	112
GRÁFICO 90	113
GRÁFICO 91	113
GRÁFICO 92	114
GRÁFICO 93	114
GRÁFICO 94	115
GRÁFICO 95	115
GRÁFICO 96	116
GRÁFICO 97	116
GRÁFICO 98	117
GRÁFICO 99	117
GRÁFICO 100	118
GRÁFICO 101	118
GRÁFICO 102	119
GRÁFICO 103	119
GRÁFICO 104	120
GRÁFICO 105	120
GRÁFICO 106	121
GRÁFICO 107	121
GRÁFICO 108	122
GRÁFICO 109	122
GRÁFICO 110	123
GRÁFICO 111	123
GRÁFICO 112	124
GRÁFICO 113	124
GRÁFICO 114	125
GRÁFICO 115	125

GRÁFICO 116	126
GRÁFICO 117	126
GRÁFICO 118	127
GRÁFICO 119	127
GRÁFICO 120	128
GRÁFICO 121	128
GRÁFICO 122	129
GRÁFICO 123	129
GRÁFICO 124	130
GRÁFICO 125	130
GRÁFICO 126	131
GRÁFICO 127	131
GRÁFICO 128	132
GRÁFICO 129	132
GRÁFICO 130	133
GRÁFICO 131	133
GRÁFICO 132	134
GRÁFICO 133	134
GRÁFICO 134	135
GRÁFICO 135	135
GRÁFICO 136	136
GRÁFICO 137	136
GRÁFICO 138	137
GRÁFICO 139	137
GRÁFICO 140	138
GRÁFICO 141	138
GRÁFICO 142	139
GRÁFICO 143	139
GRÁFICO 144	140
GRÁFICO 145	140
GRÁFICO 146	141
GRÁFICO 147	141
GRÁFICO 148	142
GRÁFICO 149	142
GRÁFICO 150	143
GRÁFICO 151	143
GRÁFICO 152	144
GRÁFICO 153	144
GRÁFICO 154	145

GRÁFICO 155	145
GRÁFICO 156	146
GRÁFICO 157	146
GRÁFICO 158	147
GRÁFICO 159	147
GRÁFICO 160	148
GRÁFICO 161	148
GRÁFICO 162	149
GRÁFICO 163	149
GRÁFICO 164	150
GRÁFICO 165	150
GRÁFICO 166	151
GRÁFICO 167	151
GRÁFICO 168	152
GRÁFICO 169	152
GRÁFICO 170	153
GRÁFICO 171	153
GRÁFICO 172	154
GRÁFICO 173	154
GRÁFICO 174	155
GRÁFICO 175	155
GRÁFICO 176	156
GRÁFICO 177	156
GRÁFICO 178	157
GRÁFICO 179	157
GRÁFICO 180	158
GRÁFICO 181	158
GRÁFICO 182	159
GRÁFICO 183	159
GRÁFICO 184	160
GRÁFICO 185	160
GRÁFICO 186	161
GRÁFICO 187	161
GRÁFICO 188	162
GRÁFICO 189	162
GRÁFICO 190	163
GRÁFICO 191	163
GRÁFICO 192	164
GRÁFICO 193	164

GRÁFICO 194	165
GRÁFICO 195	165
GRÁFICO 196	166
GRÁFICO 197	166
GRÁFICO 198	167
GRÁFICO 199	167
GRÁFICO 200	168
GRÁFICO 201	168
GRÁFICO 202	169
GRÁFICO 203	169
GRÁFICO 204	170
GRÁFICO 205	170
GRÁFICO 206	171
GRÁFICO 207	171
GRÁFICO 208	172
GRÁFICO 209	172
GRÁFICO 210	173
GRÁFICO 211	173
GRÁFICO 212	174
GRÁFICO 213	174
GRÁFICO 214	175
GRÁFICO 215	175
GRÁFICO 216	176
GRÁFICO 217	176
GRÁFICO 218	177
GRÁFICO 219	177
GRÁFICO 220	178
GRÁFICO 221	178
GRÁFICO 222	179
GRÁFICO 223	179
GRÁFICO 224	180
GRÁFICO 225	180
GRÁFICO 226	181
GRÁFICO 227	181
GRÁFICO 228	182
GRÁFICO 229	182
GRÁFICO 230	183
GRÁFICO 231	183
GRÁFICO 232	184

GRÁFICO 233	184
GRÁFICO 234	185
GRÁFICO 235	185
GRÁFICO 236	186
GRÁFICO 237	186
GRÁFICO 238	187
GRÁFICO 239	187
GRÁFICO 240	188
GRÁFICO 241	188
GRÁFICO 242	189
GRÁFICO 243	189
GRÁFICO 244	190
GRÁFICO 245	190
GRÁFICO 246	191
GRÁFICO 247	191
GRÁFICO 248	192
GRÁFICO 249	192
GRÁFICO 250	193
GRÁFICO 251	193
GRÁFICO 252	194
GRÁFICO 253	194
GRÁFICO 254	195
GRÁFICO 255	195
GRÁFICO 256	196
GRÁFICO 257	196
GRÁFICO 258	197
GRÁFICO 259	197
GRÁFICO 260	198
GRÁFICO 261	198
GRÁFICO 262	199
GRÁFICO 263	199
GRÁFICO 264	200
GRÁFICO 265	200
GRÁFICO 266	201
GRÁFICO 267	201
GRÁFICO 268	202
GRÁFICO 269	202
GRÁFICO 270	203
GRÁFICO 271	203

GRÁFICO 272	204
GRÁFICO 273	204
GRÁFICO 274	205
GRÁFICO 275	205
GRÁFICO 276	206
GRÁFICO 277	206
GRÁFICO 278	207
GRÁFICO 279	207
GRÁFICO 280	208
GRÁFICO 281	208
GRÁFICO 282	209
GRÁFICO 283	209
GRÁFICO 284	210
GRÁFICO 285	210
GRÁFICO 286	211
GRÁFICO 287	211
GRÁFICO 288	212
GRÁFICO 289	212
GRÁFICO 290	213
GRÁFICO 291	213
GRÁFICO 292	214
GRÁFICO 293	214
GRÁFICO 294	215
GRÁFICO 295	215
GRÁFICO 296	216
GRÁFICO 297	216
GRÁFICO 298	217
GRÁFICO 299	217
GRÁFICO 300	218
GRÁFICO 301	218
GRÁFICO 302	219
GRÁFICO 303	219
GRÁFICO 304	220
GRÁFICO 305	220
GRÁFICO 306	221
GRÁFICO 307	221
GRÁFICO 308	222
GRÁFICO 309	222
GRÁFICO 310	223

GRÁFICO 311	223
GRÁFICO 312	224
GRÁFICO 313	224
GRÁFICO 314	225
GRÁFICO 315	226
GRÁFICO 316	226
GRÁFICO 317	227
GRÁFICO 318	227
GRÁFICO 319	228
GRÁFICO 320	228
GRÁFICO 321	229
GRÁFICO 322	229
GRÁFICO 323	230
GRÁFICO 324	230
GRÁFICO 325	231
GRÁFICO 326	231
GRÁFICO 327	232
GRÁFICO 328	232
GRÁFICO 329	233
GRÁFICO 330	233
GRÁFICO 331	234
GRÁFICO 332	234
GRÁFICO 333	235
GRÁFICO 334	235
GRÁFICO 335	236
GRÁFICO 336	236
GRÁFICO 337	237
GRÁFICO 338	237
GRÁFICO 339	238
GRÁFICO 340	238
GRÁFICO 341	239
GRÁFICO 342	239
GRÁFICO 343	240

INTRODUCCIÓN

La investigación realizada sirvió como base para los docentes que utilicen el nuevo paradigma tecnológico de la educación que se refiere al uso de programas computacionales y sistemas electrónicos en la enseñanza de la asignatura de computación con la aplicación del programa JClic, éste es un paquete de software educativo muy eficaz, conformado por tres herramientas básicas para su funcionamiento:

- JClic
- JClic Author
- JClic Reports

JClic.- Esta herramienta permite ver y ejecutar las actividades

JClic Author.- Esta herramienta permite crear, diseñar o modificar actividades ya creadas

JClic Reports.- Esta herramienta permite al docente revisar los proyectos creados por los estudiantes

Además cuenta con un paquete de actividades interactivo y fácil de trabajar como son: **Asociaciones, Puzzles, Actividades de Texto, Identificación, Exploración, Sopa de letras y Crucigramas**, este programa permite al estudiante aprender de forma lúdica es decir a través del juego, también ayuda a la conexión directa entre el docente y estudiante que en la actualidad se busca para mejorar el sistema educativo.

A continuación se detalla cada uno de los capítulos que forman parte del presente trabajo investigativo:

Capítulo I

Se detalla todo lo referente a las interrogantes de investigación que se han planteado para la construcción del trabajo de investigación.

Capítulo II

Contiene el Marco Teórico que se refiere a todas las fuentes de consulta en las que se apoya la investigación realizada y una breve introducción del programa JClic.

Capítulo III

Indica el marco metodológico fundamentando las técnicas que se utilizaron para la obtención de datos que permite dar soluciones efectivas a las interrogantes formuladas.

Capítulo IV

Se muestran el análisis e interpretación de los resultados de las actividades realizadas para la recolección de datos obtenidos de la institución.

Capítulo V

Se presenta las conclusiones y recomendaciones que se ha obtenido como resultado de haber realizado las encuestas.

Capítulo VI

Se define la propuesta realizada para la aplicación del software educativo JClic, la descripción completa, la instalación y el funcionamiento del programa.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El proceso educativo es muy complejo y no admite soluciones drásticas como se ha venido demostrando a lo largo de la historia, la educación en la actualidad continúa con muchas falencias y debilidades esto se viene dando por la falta de actualización profesional de los docentes, es por esto que la tarea educativa se ha reducido simplemente a que el maestro sea el protagonista de la enseñanza, emisor de conocimientos, dictador de clases, estricto, exigente, rígido y autoritario; en relación vertical con un estudiante receptivo, memorístico, atento, quien llega a la escuela vacío de conocimientos y alejado de sus habilidades, ya que para muchos docentes el alumno es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar.

La educación es una de las herramientas que tiene el ser humano para el desarrollo y progreso de la sociedad, siendo así que las instituciones educativas deben implementar la enseñanza de asignaturas tecnológicas debido a que en la actualidad es de gran importancia por cuanto los docentes deben prepararse permanentemente.

En el transcurso de la formación de los estudiantes se ha considerado necesario investigar si la aplicación del programa JCLIC mejorará el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación para los estudiantes del “Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya”.

JClíc es un software educativo que ayuda a la creación, realización y evaluación de actividades didácticas y educativas multimedia, con este programa se logrará que los estudiantes durante sus clases puedan aprender mediante el juego y la diversión.

1.2. Planteamiento del Problema

La globalización y la revolución de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) están transformando el contexto en que se desenvuelve la Educación, por cuanto éstas permiten con menor inversión y en plazos más cortos, desplegar redes avanzadas de comunicación, que conllevan a salvar obstáculos como la lejanía o la pobreza.

Por la falta de capacitación, actualización, e innovación de los docentes se siguen utilizando métodos de enseñanza tradicional inhabilitándole al educando a que adquiera capacidades de investigar, experimentar y aprender por descubrimiento, que le permita desarrollar su inteligencia.

El problema que existe en el aprendizaje de la asignatura de computación es que no hay una enseñanza adecuada para los alumnos de la

institución, no existen clases activas en las que el estudiante participe y mejore su aprendizaje, todavía se mantiene la educación tradicional.

Al conocer y analizar los diferentes problemas de la educación que influyen de manera directa el proceso de enseñanza – aprendizaje existen numerosas oportunidades para crear alternativas de solución utilizando nuevos recursos como: la aplicación de un software educativo “JClic” que sirva de apoyo para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Por lo tanto los maestros y en general las instituciones educativas deben ser los primeros en aceptar el uso de la tecnología y los impulsores de su uso en la comunidad que los rodea; deben ser guías, consejeros, asesores y guardianes del buen uso de la información en la formación de los estudiantes.

1.3 Formulación del Problema

- ¿Cuál es el impacto de la aplicación del programa JClic en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación en los estudiantes de los octavos y novenos años del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012?

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de Observación

Docentes y estudiantes de los octavos y novenos años del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”

1.4.2 Delimitación Espacial

El tema propuesto se investigó y realizó en los estudiantes de los octavos y novenos del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”, que se encuentra ubicado en la ciudad de Ibarra, parroquia de San Antonio, barrio Santo Domingo.

1.4.3 Delimitación Temporal

Esta investigación se inició y concluyó en el periodo académico 2011 – 2012

1.5 Objetivos:

1.5.1 Objetivo General

- Analizar el impacto de la aplicación del programa JClic, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación, de los

estudiantes de octavo y noveno de educación básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya, en el año lectivo 2011-2012.

1.5.2 Objetivos Específicos:

- Diagnosticar la situación actual de la asignatura de computación, para determinar el nivel de conocimientos y la necesidad de implementar herramientas que promuevan la formación integral de los estudiantes.
- Sustentar teóricamente la propuesta
- Diseñar una propuesta en la que se aplique el programa JClic, con la finalidad de analizar el impacto de este programa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.6 Justificación

Educar a los jóvenes de hoy, sin el uso de herramientas informáticas adecuadas con métodos de enseñanza tradicional supone un problema, puesto que el estudiante se limitará a ser receptivo sin interesarse por preguntar o aclarar dudas que se le presentarán durante el proceso de aprendizaje.

En la actualidad existen diversos programas que ayudarán al docente a ser más dinámica la clase, ayudando al estudiante a realizar con interés las tareas propuestas por el maestro, razón por la cual se hace importante

investigar el impacto que tendrá la aplicación de un programa educativo como el JCLIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación.

Esta investigación buscará implementar nuevas alternativas metodológicas puesto que con JClic se puede motivar al estudiante a crear diversas actividades educativas, tales como: rompecabezas, sopas de letras, asociaciones, crucigramas, y así obtener inmediatamente su atención.

1.7 Factibilidad

La presente investigación es factible, porque existió la colaboración de las autoridades, personal docente y estudiantes del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”.

Además existió la predisposición y la capacidad del grupo investigador en realizar este tipo de trabajos, a fin de determinar procesos que eliminen el bajo nivel de aprendizaje en la asignatura de Computación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación

En la sociedad actual el Sistema Educativo trata de hacer más activo el proceso de enseñanza – aprendizaje, pero lamentablemente muchas instituciones siguen ofertando la misma educación tradicional, es decir producto humano con bajo conocimiento académico y poca participación activa en la comunidad.

El trabajo del docente en el aula debe ser activo, dinámico, participativo, profesional y humano como una de las condiciones para que los estudiantes se consoliden en su aprendizaje y amplíen sus conocimientos.

El profesor siempre deberá fortalecer y enriquecer conocimientos de los estudiantes con nuevas experiencias aplicando siempre metodologías adecuadas y específicas, impartir educación actual para que así los educandos puedan mejorar su rendimiento académico y alcanzar un aprendizaje significativo y productivo generando desarrollo y cambios en sus procesos mentales.

El sistema educativo actual debe permitir formar a los jóvenes con principios y valores éticos, de manera que se integren en la sociedad como entes productivos para la vida y no solamente para el trabajo.

2.2 Fundamentación Teórica

El presente trabajo investigativo tomó como base fundamental las siguientes estrategias teóricas, metodologías que se puntualizan a continuación.

2.2.1 Fundamentación Científica

<http://deismo.iespana.es/criteriosteoría.htm>

“En primer lugar recordemos que una teoría científica es un marco conceptual que se usa para explicar hechos, fenómenos o leyes y para predecir nuevos hechos y fenómenos.”

Según <http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa> dice:

“La teoría científica es el planteamiento de un sistema abstracto hipotético-deductivo que constituye una explicación o descripción científica a un conjunto relacionado de observaciones o experimentos. Así, una teoría científica está basada en hipótesis o supuestos verificados por grupos científicos (en ocasiones un supuesto, no resulta directamente verificable pero si la mayoría de sus consecuencias). Abarca en general varias leyes científicas verificadas y

en ocasiones deducibles de la propia teoría. Estas leyes pasan a formar parte de los supuestos e hipótesis básicas de la teoría que englobará los conocimientos aceptados por la comunidad científica del campo de investigación y está aceptada por la mayoría de especialistas”

En la actualidad la ciencia y la tecnología siguen en desarrollo, y a menudo se acoplan a la educación como equipo investigativo. Se enfocó y aplicó los recursos tecnológicos para obtener y proporcionar a la comunidad educativa un trabajo acorde a las exigencias que demanda el mundo actual.

2.2.2 Fundamentación Psicológica

<http://psicologíaeducativa.yme.odos.de.enseñanza.monografías.com>

“El fundamento Psicológico se basa en la Teoría cognoscitiva, es decir, el estudio de procesos cognoscitivos, investiga los procesos estructurales y dinámicos que intervienen en la adquisición de conocimientos mentales que se generan en el interior intelectual del ser humano”

“La psicología educativa divide a los métodos de enseñanza en cuatro métodos lógicos: inductivo, deductivo, analítico y sintético, delimitando las estrategias más comunes en cada uno de estos. Cabe mencionar que esto no limita al maestro a utilizar uno de estos con exclusividad, sino de analizar, los objetos que se quieren lograr, organizar experiencias de aprendizaje para obtener un aprendizaje significativo y duradero”.

2.2.3 Fundamentación Tecnológica

Para VIDAL, en su obra, la aplicación de la nueva tecnología en la enseñanza (2000) pág.114 dice: **“El uso de los computadores se remonta a la década de 1960, en que comenzaron a utilizarse en algunos centros escolares y Universidades de Estados Unidos. Sus aplicaciones fueron adaptándose a los avances que se iban produciendo y, así, de ser considerada como un instrumento útil para individualizar el proceso de aprendizaje, pasaron a facilitar el trabajo en grupo y a servir de apoyo en el aprendizaje de contenidos”**

En la aplicación del programa multimedia que se elaboró y se desarrollará, se aplicó esta tecnología, porque permite hacerlo de una manera más novedosa, de fácil comprensión y manipulación para el estudiante. Para dicha finalidad se utilizará programas computarizados

2.2.4 Fundamentación Pedagógica

Según Microsoft ® Encarta ®. 2007© dice:

Pedagogía, teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural.

En un sentido amplio la pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con la finalidad de conocerlo y perfeccionarlo. A su vez, es una ciencia de carácter normativo, porque se dedica a establecer las pautas o normas que ha de seguir para llevar a buen término el fenómeno educacional.

Para el Dr. CASTRO Orestes, M. Sc. LÓPEZ Carmen, en su obra Hacia la pedagogía de la Cooperación (2003) pág. 75 dice: “La pedagogía es una ciencia en tanto tiene su propio objeto de estudio leyes y principios, un cuerpo categorial (sistema de conceptos de máxima generalidad) que le es inherente”. “La pedagogía tiene una metodología de investigación que permite enriquecer permanentemente el sistema de conocimientos, y que como en cualquier otra ciencia, está en permanente crecimiento, transformación perfeccionamiento”

2.2.5 Teorías de Aprendizaje

Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

La idea central de la teoría de Ausubel (1981), la constituye la estructura cognoscitiva del individuo según la cual es fundamental que las personas posean las ideas pertinentes para poder llegar a la comprensión de los materiales que se les proporcionan.

Las teorías del aprendizaje que predomina hoy en día son: conductismo, cognitivismo y constructivismo, cuyas características generales se describen a continuación.

CONSTRUCTIVISMO: Son los “organizadores anticipados”, los cuales sirven de apoyo al estudiante frente a la nueva información, funcionan como un puente entre el nuevo material y el conocimiento previo al alumno.

Para lograr el aprendizaje significativo además de valorar las estructuras cognitivas del alumno, se debe hacer uso de un adecuado material y considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender.

COGNITIVISMO: Para lograr un aprendizaje significativo se debe incorporar ideas con una estructura cognitiva, es decir reconocer la relación existente entre lo aprendido y lo que aprenderán.

COGNOSITIVISMO.- Enfatiza la adquisición de conocimientos y estructuras mentales internas; se dedican a la conceptualización de los procesos del estudiante y se ocupan de cómo la información es recibida, organizada, y almacenada.

Teoría del aprendizaje de Jean Piaget

Jean Piaget “**Creía que el desarrollo cognitivo ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendiz, de**

sus esquemas y estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio”

2.2.6 Tecnología Informática

Es la herramienta más poderosa y más simple para romper las suposiciones, las reglas, y es lo que hace posible encontrar nuevas formas de operar, se ha ampliado para abarcar muchos aspectos referidos a la computadora y la tecnología informática.

El software educativo es importante en estos tiempos, ya que implementa una mediación pedagógica como lo es el computador, el cual permite el acceso al conocimiento académico de una manera mucho más rápida, así como la interacción constante con diversas fuentes de conocimientos originadas por los usuarios. Para esto el profesor debe implementar una didáctica que facilite el aprendizaje y motive al estudiante a hacer partícipe del proceso docente-educativo. De igual forma, el estudiante debe ser consciente de la importancia del software en su formación integral.

2.2.7 JCLIC

JClíc está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, entre otros. Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en

proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

2.2.7.1 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN JCLIC

JClic permite realizar siete tipos básicos de actividades.

- Las asociaciones pretenden que el usuario descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información
- Los juegos de memoria donde hay que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos.
- Las actividades de exploración, identificación e información, que parten de un único conjunto de información.
- Los Puzzles, que plantean la reconstrucción de una información que se presentan inicialmente desordenadas. Esta información puede ser gráfica, textual, sonora o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo.
- Las actividades de respuesta escrita que se resuelven escribiendo un texto o sea una sola palabra o frases más o menos complejas.

Las actividades de texto, que plantean ejercicios basados siempre en las palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar. Los textos pueden contener también imágenes y ventanas con contenido activo. Las sopas de letras y los crucigramas son variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas

2.2.7.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE JCLIC

El uso de JClic es indispensable, ya que es una aplicación dinámica que presenta ventajas y desventajas en su utilización:

Ventajas:

- Permite graduar la dificultad de las actividades y adecuarlas a los contenidos de los diferentes cursos.
- Constituye un elemento dinamizador en la realización de trabajos colectivos por parte del alumnado.
- Intensifica el interés y la participación de los alumnos en la realización de actividades diferentes a las convencionales.
- Favorece la creación de una amplia base de usuarios para el intercambio y la visualización de experiencias docentes.
- Permite organizar las actividades en materiales didácticos propios o modificar los disponibles con JClic Autor.

Desventajas:

- El docente, va perdiendo su papel central, pues el alumno ya no valora tanto el conocimiento que él o ella tiene.
- La mala inducción produce que tanto docentes como estudiantes, sean menos analíticos, que el interés por los libros vaya disminuyendo, ya que toda la información que necesiten se conseguirá en cuestión de minutos con tan sólo estar frente a una pantalla y un teclado; sin consultar con otros autores para verificar dicha información.

2.3 Posicionamiento teórico personal

¡Lo nuevo nace a partir de la confrontación de las incoherencias de lo viejo!

Luego de haber analizado cada una de las teorías y métodos, se considerará para la aplicación del programa multimedia JClic lo siguiente; se orienta en la teoría Constructivista, como proceso dinámico de aprendizaje significativo, interpretando la realidad objetiva en forma más adecuada, partiendo de los conocimientos básicos del estudiante, en donde el profesor no es el único que sabe, formando de esta manera innovados modelos educativos con conocimientos y destrezas acorde a las necesidades que exige el mundo actual.

En la investigación se aplicará la fundamentación tecnológica, ya que el computador, hoy en día, es una plataforma capaz de actuar como medio de información, por esto, entre otras razones, se presenta como una opción eficaz para experimentar y desarrollar alternativas a procesos educativos. Por otro lado en el campo de la docencia, las transformaciones tecnológicas podrían llegar a imponer el reto, la necesidad y, sobre todo, la posibilidad de renovar las técnicas de enseñanza, modos de propiciar el aprendizaje y el tipo de material docente que se pone a disposición de los maestros y estudiantes.

2.4 Glosario de términos

1. **ANÁLISIS.** Distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos. Examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual.
2. **CIENCIA.** Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales.
3. **CLIC.**-Es un software educativo
4. **CONOCIMIENTO.** Acción y efecto de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural. Cada una de las facultades sensoriales del hombre en la medida en que están activas.
5. **CUALITATIVO.** Se llama cualitativo a lo que denota cualidad. Se resume en “lo que sucede es lo que los participantes dicen que ocurre”
6. **DEDUCCIÓN.** Acción y efecto de deducir. Método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular. Permite extender los conocimientos que se tiene sobre una clase determinada de fenómenos u otra cualquiera que pertenezca a esa misma clase.
7. **DIDÁCTICA.**-es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje
8. **ENCARTA.** Microsoft Encarta es una enciclopedia virtual, es decir un software (o programa) que permite consultar sobre variados temas, se utiliza mayormente para obtener información ya sea para realizar tareas o para informarse.
9. **ENSEÑANZA.** Se utiliza para representar todo lo que los participantes en cualquier acción de hacer y decidir para ayudar a otros que estén en la misma circunstancia.

10. **ENSEÑANZA APRENDIZAJE.-** Es utilizar todos los medios didácticos para mejorar la comprensión del estudiante.
11. **EPISTEMOLOGÍA.** Doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico.
12. **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.** Conjunto de actividades mentales empleadas por el alumno; una situación particular de aprendizaje para facilitar la comprensión del conocimiento.
13. **INVESTIGACIÓN.** Acción y efecto de investigar. La que tiene por fin ampliar el conocimiento científico, sin perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica.
14. **JCLIC.-** es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en el lenguaje de programación Java. .
15. **METODOLOGÍA.-** hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.
16. **MULTIMEDIA.-** se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios"
17. **TÉCNICAS ACTIVAS.-** Estimulan en los aprendices una participación activa en el proceso de construcción del conocimiento.
18. **TECNOLOGÍA.-** es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas.
19. **TIC.-** Son las tecnologías de la información y la comunicación

2.5 Preguntas directrices

- ¿Qué recursos didácticos manipulan los docentes de Computación para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Los docentes del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya, están actualizados de acuerdo a los avances de la tecnología educativa?
- ¿Los docentes utilizan alguna aplicación tecnológica para una instrucción y supervisión asistida con los estudiantes?

2.6 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
PEDAGOGÍA	Estrategias Metodológicas	Fundamentaciones	Tecnológica Psicológica Pedagógica Científica
		Teorías del Aprendizaje	Constructivismo Cognitivismo
JCLIC	Software	Software Educativo Programa Multimedia	Aplicación Ventajas y Desventajas Funciones

TABLA 1

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

3.1.1 Investigación De Campo

La investigación de campo sirvió para la realización de un diagnóstico acerca de la utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del octavo y noveno del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”

3.1.2 Investigación Propositiva

Fue realizado para la aplicación de una herramienta didáctica como alternativa para el uso adecuado de la tecnología en el ámbito educativo, especialmente en la asignatura de computación

3.1.3 Investigación Bibliográfica

Permitió analizar libros, revistas, periódicos, documentos, páginas de internet y así evaluar aquello que se investigó y lo que falta por investigar del

problema planteado, esto sirvió como apoyo para el análisis de la efectividad en la aplicación del programa JClic.

3.2 Métodos de Investigación

3.2.1 Método Analítico – Sintético

Este método empezó por descomponer un problema en sus distinciones, y diferentes elementos que determinarán el uso adecuado de herramientas tecnológicas en la educación y a su vez recopilará la información sobre el impacto en la aplicación del programa JClic, que servirá como instrumento de apoyo para el docente en el proceso de aprendizaje en la asignatura de computación.

3.2.2 Método Inductivo – Deductivo

A medida como se desarrolló la investigación, se cumplió con una serie de actividades. Observar, describir, analizar, explicar, entre otros. Lo que permitió ampliar y profundizar el conocimiento partiendo de generalizaciones, para luego analizar casos particulares de estudio, para que estos sean interpretados y utilizados en la nueva metodología de enseñanza.

3.2.3 Método Estadístico

Este método se utilizó en la recopilación de información, procesamiento, e interpretación de datos obtenidos, mediante las encuestas que se aplicaron a los docentes y estudiantes del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”.

3.3 Técnicas e Instrumentos

3.3.1 La Observación

Es una técnica que consistió en observar atentamente el fenómeno, para tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo con éste se pudo obtener el mayor número de datos.

3.3.3 La Encuesta

También denominado cuestionario ésta técnica permitió obtener opiniones de diferentes personas mediante un listado de preguntas escritas las cuales fueron contestadas por los docentes y estudiantes del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya.

3.4 Población

La investigación se realizó con el personal del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”, para lo cual se trabajó con la población/universo debido a que su tamaño no es superior a 100.

Institución	Docentes	Estudiantes	
		Octavo	Noveno
Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”	1	12	12
TOTAL	1	12	12

TABLA 2

3.5 Muestra

3.5.1 Tamaño de la muestra

Como la población fue un número relativamente pequeño no hizo falta calcular la muestra y por tanto la investigación se realizó con toda la población.

3.6 Esquema de la Propuesta

- Tema de la propuestas
- Justificación e importancia
- Fundamentación
- Objetivos
 - General
 - Específicos
- Ubicación sectorial y física
- Desarrollo de la propuesta
- Impactos
- Difusión
- Bibliografía
- Anexos

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las encuestas que se presentan a continuación tienen como objetivo determinar el nivel de conocimiento del programa JClic en el proceso de enseñanza aprendizaje de la signatura de computación.

4.1 Encuestas Aplicadas a Docentes

1. ¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación?

RESPUESTA	f	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 3

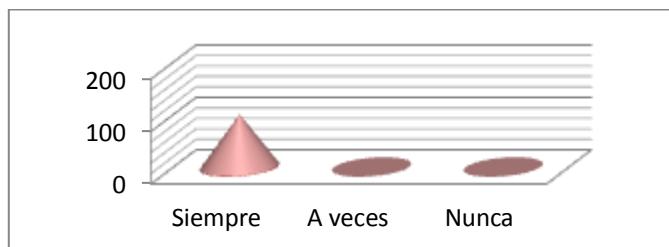


GRÁFICO 1

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

El total del personal encuestado considera que los estudiantes si muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación ya que contribuye al crecimiento intelectual de la humanidad

2. ¿Considera importante la aplicación de la tecnología educativa en el proceso de aprendizaje?

RESPUESTA	F	%
Muy Importante	1	100
Poco Importante	0	0
Nada Importante	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 4

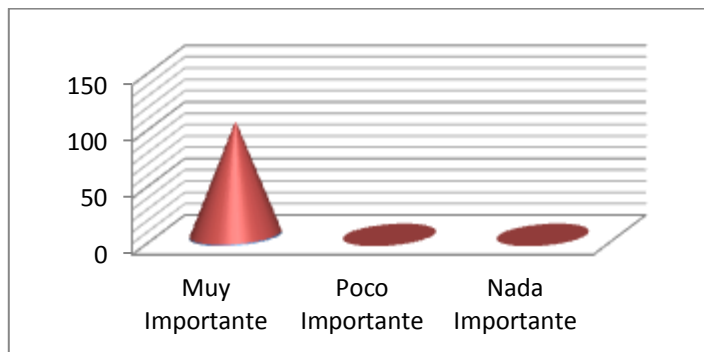


GRÁFICO 2

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los docentes consideran que es de gran importancia esta aplicación ya que durante el proceso de aprendizaje el estudiante podrá adaptarse de una mejor manera a los avances de la tecnología.

3. ¿Utiliza programas didácticos en la enseñanza de la asignatura?

RESPUESTA	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	1	100
Rara Vez	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 5

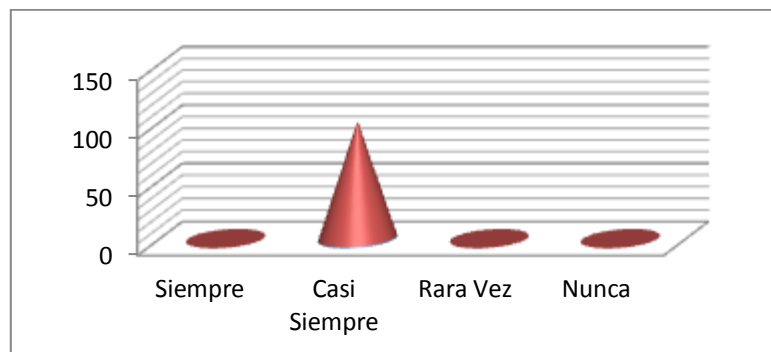


GRÁFICO 3

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los docentes afirman que casi siempre utilizan los medios tecnológicos al momento de impartir la clase esto se debe a que la institución no cuenta con suficiente material tecnológico para la enseñanza.

4. ¿Piensa que los estudiantes obtienen conocimientos significativos sin el uso de métodos didácticos?

RESPUESTA	f	%
Si	0	0
No	1	100
TOTAL	1	100

TABLA 6

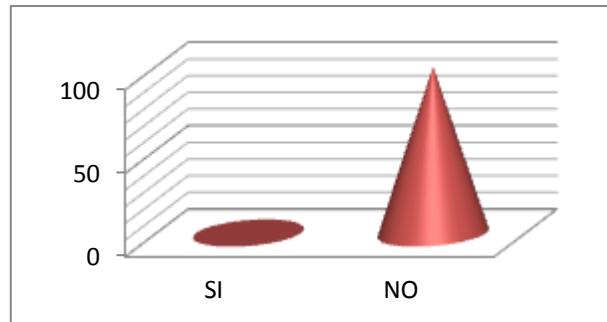


GRÁFICO 4

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los docentes manifiestan que los estudiantes no obtienen conocimientos significativos sin el uso de métodos didácticos, esto se debe a que los métodos no son utilizados de acuerdo a la capacidad de comprensión del estudiante.

5. ¿Conoce usted sobre el programa JClic?

RESPUESTA	f	%
Mucho	0	0
Poco	1	100
Nada	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 7

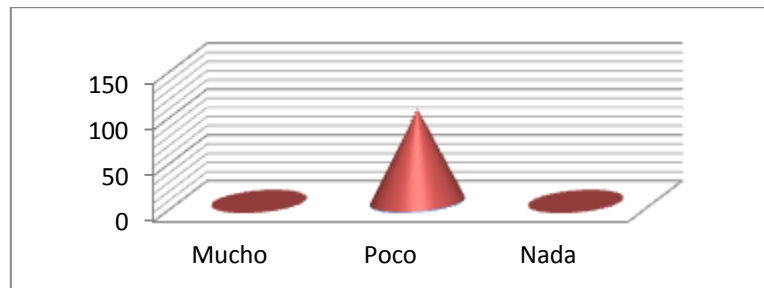


GRÁFICO 5

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

El personal testifica que conocen poco sobre el programa JClic, esto muestra que hay muy poca actualización e interés en conocer más sobre programas tecnológicos.

6. ¿Cree usted que con la aplicación de este programa mejorará el rendimiento académico de los estudiantes?

RESPUESTA	f	%
Mucho	1	100
Poco	0	0
Nada	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 8

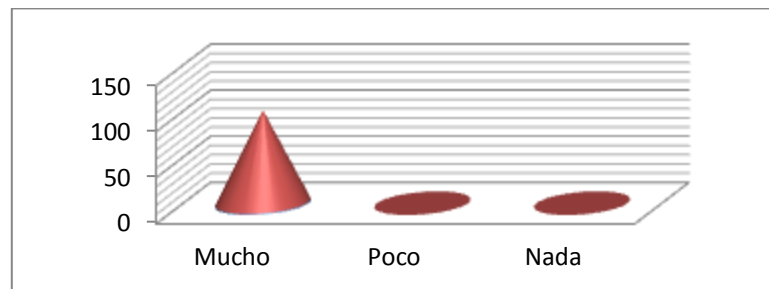


GRÁFICO 6

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los docentes encuestados afirman que es de mucha ayuda implementar un software educativo como es JClic, ya que permitirá contribuir con nuevas alternativas metodológicas.

7. JClic intensifica el interés y la participación de los alumnos en la realización de actividades diferentes a las convencionales. ¿Considera que con la aplicación de este programa, los alumnos asimilarían de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

RESPUESTA	f	%
Si	1	100
No	0	0
TOTAL	1	100

TABLA 9

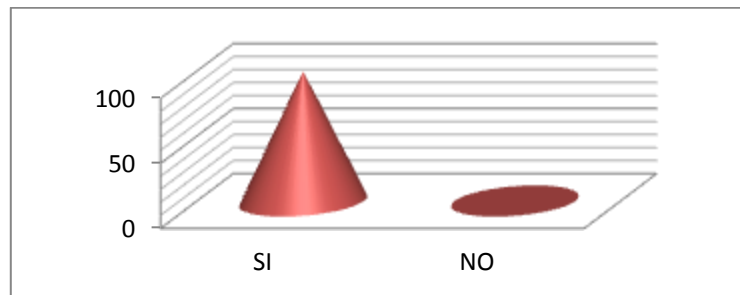


GRÁFICO 7

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los docentes afirman que con la aplicación de este programa los estudiantes si les permitiría reforzar los temas previamente aprendidos, logrando así en los docentes la construcción y asociación de sus conocimientos.

4.2 Encuestas Aplicadas a Estudiantes

1. ¿Usted muestra interés por aprender computación?

RESPUESTA	f	%
Si	24	100
No	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 10

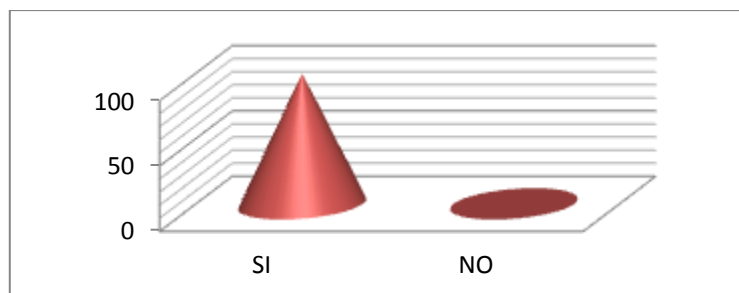


GRÁFICO 8

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes manifiestan que si muestran interés por aprender la asignatura, ya que esto les permite conocer más acerca de la tecnología.

2. ¿Considera importante que los docentes utilicen software educativo en el proceso de enseñanza?

RESPUESTA	f	%
Muy Importante	23	96
Poco Importante	1	4
Nada Importante	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 11

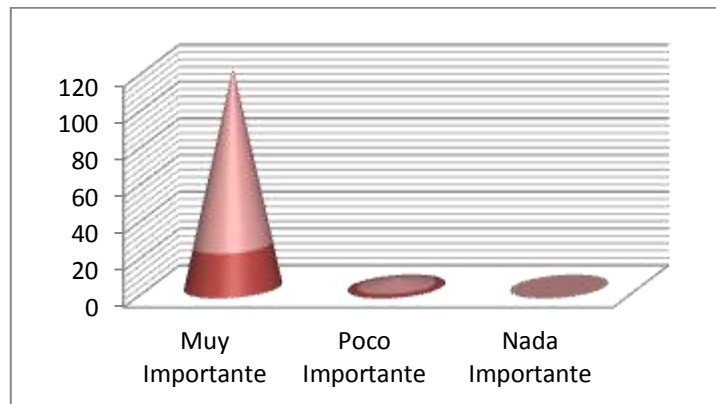


GRÁFICO 9

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes consideran que es muy importante que los docentes utilicen software educativo.

3. ¿El docente utiliza programas didácticos en la enseñanza de computación?

RESPUESTA	f	%
Siempre	19	79
Casi Siempre	4	17
Rara Vez	1	4
Nunca	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 12

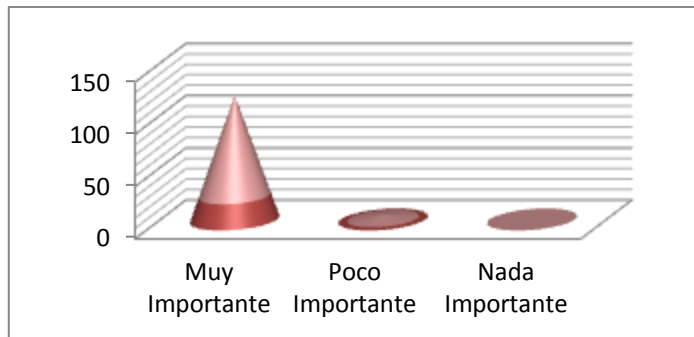


GRÁFICO 10

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes manifiestan que siempre el docente utiliza programas didácticos en la clase, esto es importante porque muestran interés porque llegue el conocimiento al estudiante.

4. ¿Considera usted importante que el docente este actualizado en avances tecnológicos, y los aplique en el aula de clase?

RESPUESTA	f	%
Muy Importante	22	92
Poco Importante	2	8
Nada Importante	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 13

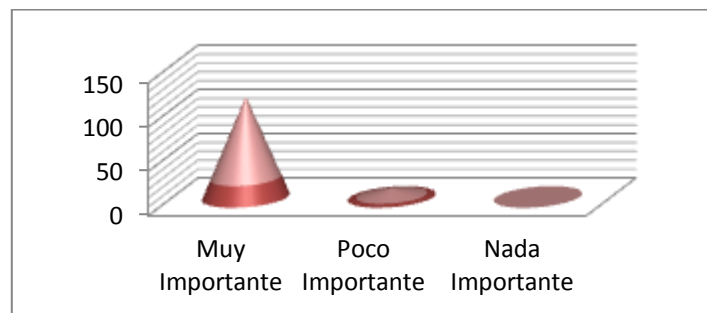


GRÁFICO 11

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes consideran que es muy importante que el docente este actualizado tecnológicamente, esto demuestra que los estudiantes están de acuerdo en que el docente debe estar actualizado para aplicar sus conocimientos en clase.

5. ¿Cree que sea efectivo utilizar programas como el JClic para una mejor comprensión de la computación?

RESPUESTA	f	%
Si	24	100
No	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 14

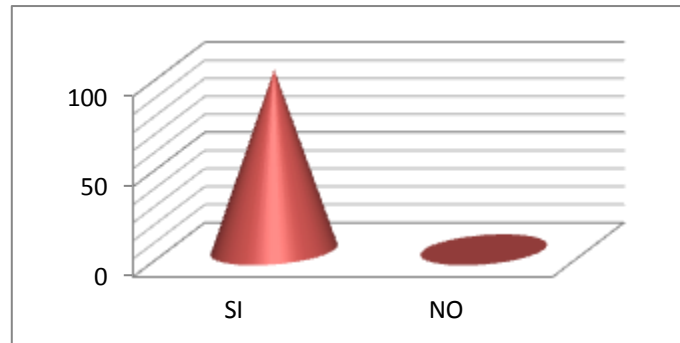


GRÁFICO 12

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO "CRISTÓBAL DE TROYA"
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes encuestados afirman que si es importante que se utilice programas como JClic, porque es una herramientas que tiene la finalidad de ayudar al estudiante a la creación de una o varias actividades didácticas e interactivas y de esta manera mejorar la comprensión de la asignatura

6. ¿Cuánto conoce usted sobre el programa JClic?

RESPUESTA	f	%
Mucho	0	0
Poco	24	100
Nada	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 15

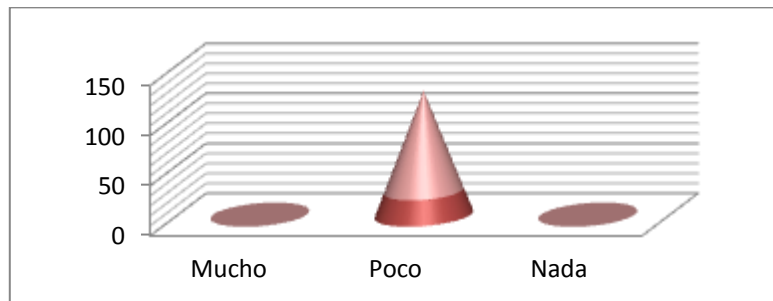


GRÁFICO 13

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes afirman conocer poco sobre esta aplicación, esto se debe a que el docente no utiliza estos medios de apoyo para mejorar su clase.

7. JClic favorece a la creación de una amplia base de usuarios para el intercambio y la visualización de experiencias con los docentes. ¿Le gustaría trabajar con este programa?

RESPUESTA	F	%
Si	24	100
No	0	0
TOTAL	24	100

TABLA 16

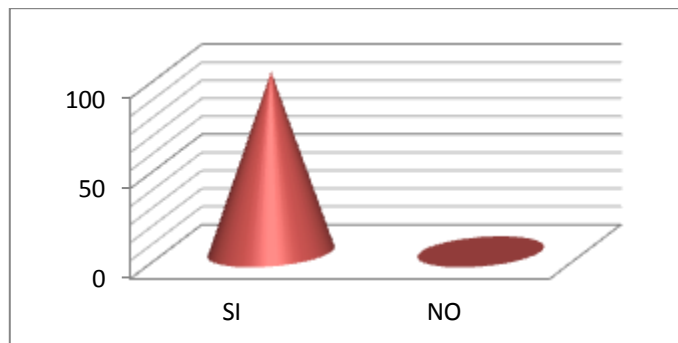


GRÁFICO 14

FUENTE DE ORIGEN: ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO “CRISTÓBAL DE TROYA”
INVESTIGADORAS: ARACELY BASANTES, GLADYS POZO

Los estudiantes manifiestan que si les gustaría trabajar con esta aplicación ya que con esto mejorarían el desarrollo de la psicomotricidad, es decir sus habilidades y destrezas al momento de interactuar con el computador.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones

En base a los resultados obtenidos en el análisis estadístico realizado a docentes y estudiantes de Octavos y Novenos de Educación Básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya, se puede concluir lo siguiente:

- Los docentes de computación no utilizan de una manera continua los medios tecnológicos debido a que los equipos no tiene una actualización de acuerdo a los avances tecnológicos.
- Los estudiante anhelan utilizar nuevas herramientas didácticas y por ende constituir las en una material de trabajo diario. Abordando temas relacionados a su clase.
- Los docentes y estudiantes manifiestan que la implementación de este programa les brindará un aprendizaje significativo y sustancial.

- La mayoría de estudiantes y docentes revelan que conocen poco sobre el uso del programa JClic es por esto que se cree importante la actualización en los avances tecnológicos.

5.2 Recomendaciones

De acuerdo al análisis realizado se puede dar las siguientes recomendaciones para los diversos elementos evaluados:

- Los estudiantes y docentes deben hacer buen uso del computador a fin de orientar sus recursos a la construcción y obtención de nuevos aprendizajes.
- El Centro Educativo debe establecer actualizaciones pedagógicas de acuerdo al avance de la tecnología, enfocándose en el área de computación y de esta manera impulsar el uso y aplicación de nuevos programas interactivos.
- En el plan de trabajo se debería implementar el uso de estos programas ya que facilita al docente la elaboración de aplicaciones didácticas e interactivas para trabajar aspectos procedimentales de prácticamente todas las áreas del currículum.

5.3 Contestar las interrogantes de la investigación en base a los resultados obtenidos

- ¿Qué recursos didácticos manipulan los docentes de Computación para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?

Los docentes de computación no utilizan recursos didácticos o programas multimedia educativos en la enseñanza aprendizaje de computación lo cual genera un bajo rendimiento académico en la asignatura

- ¿Los docentes del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya, están actualizados de acuerdo a los avances de la tecnología educativa?

No existe el apoyo de las autoridades para realizar cursos de capacitación en el área de las nuevas tecnologías de información y comunicación siguen usando la educación tradicional

- ¿Los docentes utilizan alguna aplicación tecnológica para una instrucción y supervisión asistida con los estudiantes?

Los docentes no utilizan ninguna aplicación tecnológica para una instrucción y supervisión asistida con los estudiantes por tal razón se recomienda el uso de esta propuesta alternativa aplicando el programa JClic en el desarrollo educativo.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta

APLICACIÓN DEL PROGRAMA JCLIC PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO Y NOVENO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTÓBAL DE TROYA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012

6.2. Justificación e Importancia

La educación es el pilar fundamental que tiene el ser humano para dirigirse en sociedad, es por eso que existe la necesidad de generar nuevas metodologías de enseñanza creando espacios que los conlleven a desarrollar la habilidad del aprendizaje autónomo, crítico, perspectivo y dinámico, con el apoyo de maestros que sustenten su formación profesional.

Lo que se busca es un cambio total, libre del tradicionalismo, se necesita dar un giro innovador al tema educativo que sea constante y exigente en cada metodología de enseñanza.

La revolución que ha dado un giro importante en la educación durante el siglo XXI son las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC), las cuales han mejorado sustancialmente los nuevos modos de expresión del elemento humano, la forma de impartir la enseñanza por parte de los docentes hoy en día se traduce a la interacción entre los alumnos, generando espacios de participación en las aulas académicas. De esa manera, la comunicación unilateral fue remplazada por el proceso bilateral en el cual el maestro además de transmitir sus conocimientos, también recibe las ideas y aprendizajes de los estudiantes. En ese sentido, la enseñanza se produce en ambos lados (maestro-alumno).

De esta forma las NTIC se presentan como las herramientas que el alumno debe conocer para poder aplicarlas posteriormente en su vida diaria y profesional, siendo especialmente importante la capacidad de aprender a utilizar las nuevas herramientas y sistemas que continuamente aparecen para dejar lugar a otras al cabo de un tiempo, cabe recalcar que jamás podrán remplazar al ser humano. Del mismo modo las NTIC es el medio a través del cual se debe producir el cambio educativo del que se había venido hablando hace algún tiempo.

Teniendo en cuenta estos aspectos se ha considerado importante la aplicación del programa JClic en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación como propuesta alternativa por las siguientes razones:

- Generar cambios en el proceso de enseñanza haciendo uso de la tecnología.

- JClic es una eficaz herramienta de trabajo, que va a permitir mejorar la habilidad de creación y realización de actividades en un grupo humano.
- Considera la actividad del estudiante como elemento central de la situación de aprendizaje.
- Le permite al docente gestionar una base de datos donde se recogen los resultados obtenidos por los estudiantes al realizar las actividades de los proyectos en JClic. El programa trabaja en red y ofrece también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

La propuesta de aplicación de este programa beneficiará directamente a docentes y estudiantes del Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”.

6.2.1 Factibilidad

Esta propuesta fue factible realizarla por las siguientes razones:

- Existió la predisposición de autoridades, docentes y estudiantes del Centro Educativo.
- La capacidad intelectual y tiempo de trabajo de las investigadoras
- Se dispuso de herramientas necesarias para la aplicación del programa JClic

6.3 Fundamentación

La aparición de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) dio lugar a un cambio trascendental en la época actual, especialmente en el campo tecnológico modificando de una manera importante la tradicional acción humana.

La tecnología revolucionaria del siglo XXI se caracteriza por la rapidez con la que ha logrado incluirse en los aspectos importantes de la actividad humana siendo uno de los más importantes la educación.

Lastimosamente esta revolución tecnológica todavía no se ha puesto en práctica, esto se debe a que no se ha dejado atrás la repetitiva educación tradicional para darle paso a la renovada educación digital, todavía se sigue con el pensamiento erróneo de que la educación se centra en el estudiante y no en el docente.

Hoy en día existe un nuevo tipo de estudiante expuesto al cambio, a la innovación, a la creación, al ser autocrítico y autónomo en cada una de las actividades que se proponga, siendo así libre de escoger su mejor aprendizaje.

Como apoyo de los procesos de aprendizaje, debe utilizarse como un medio de cambio actualmente para potencializar las habilidades y destrezas de los estudiantes, dando así surgimiento a las llamadas Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC).

La capacidad de organización y trabajos colaborativos, la resolución de problemas, la búsqueda sistemática de la información con el avance tecnológico y la simulación de fenómenos, sobre los cuales puede trabajar los temas de interés y desarrollo de sus creatividad, en cualquiera de las áreas del currículo; consecuentemente, se presentan las directivas que regulan el acceso y uso del AIP (Aula de Innovación Pedagógica), siempre con el propósito de mejorar la calidad educativa y propender la búsqueda de una mejor calidad de vida.

6.4. Objetivos

Objetivo General

- ✓ Aplicar el programa JClic para la enseñanza – aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012

Objetivos Específicos

- ✓ Diagnosticar la metodología que utiliza el docente para impartir la clase de computación.
- ✓ Demostrar a los docentes y estudiantes las ventajas que ofrece el programa JClic en la educación.

- ✓ Difundir la aplicación del programa JClic en computación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

6.5 Ubicación Sectorial y Física

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del centro educativo	: Centro Educativo de Educación Básica “Cristóbal de Troya”
Tipo de establecimiento	: Fiscal
Educación Básica	: Octavo y Noveno
Área	: Computación

DOMICILIO

Provincia	: Imbabura
Cantón	: Ibarra
Ciudad	: Ibarra
Parroquia	: San Antonio
Dirección	: Calle Imbabura y Cristóbal de Troya
Teléfono	: 062550-450
Correo Electrónico	: cristobal-de-troya2011@hotmail.com



6.6. Desarrollo de la Propuesta

La propuesta se orientó a la aplicación del software educativo JClic en Computación Básica como una ayuda didáctica interactiva para facilitar la enseñanza aprendizaje de la asignatura de computación, y así mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de octavo y noveno del Centro Educativo de Educación Básica “**CRISTÓBAL DE TROYA**” de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, por lo tanto se consideró necesario utilizar el programa JClic para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Computación, esta propuesta se compone de los siguientes módulos: Microsoft Office Word 2010, Microsoft Office Excel 2010. Microsoft Office PowerPoint 2010, Redes Sociales como Facebook y Twitter, y con ellos evaluaciones para diagnosticar el nivel de conocimiento adquirido en clase.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Para poder utilizar el software JClic el sistema debe cumplir con estos requerimientos:

HARDWARE	Ordenador	El procesador debe ser como mínimo de 166 MHz
	Memoria RAM	32 Mb o superior
	Espacio En Disco	libre de 50 Mb

SOFTWARE	Sistema Operativo	Windows 7, 95, 98, NT, Millenium, 2000 o XP, Linux, Mac OS X, Solaris
	JAVA	Actualizar el sistema JAVA del computador

TABLA 17

INSTALACIÓN DE JCLIC

- ❖ Ingrese a la dirección <http://clic.xtec.net/es/jclic/download.htm> para descargar JClíc.
- ❖ Ubíquese en Otras Descargas, Instaladores, y seleccione con doble clic en la primera opción: **Instalador para sistema de Windows.**



JClíc author
Esta herramienta permite crear y modificar proyectos JClíc, en un entorno visual muy intuitivo e inmediato. También ofrece la posibilidad de convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades en una página web o la creación de instaladores de proyectos.

Actividades de demostración
La mejor manera de descubrir las posibilidades de JClíc y aprender a crear nuevas aplicaciones es dar un paseo por las actividades de demostración y examinarlas. Este botón os llevará a una página desde la cual podréis descargarlas e integrarlas en vuestra biblioteca de proyectos.

JClíc reports
Este módulo permite gestionar una base de datos en la que se recopilarán los resultados obtenidos por los alumnos al realizar las actividades de los proyectos JClíc. El programa trabaja en red y ofrece también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

Es muy importante leerse las **instrucciones de funcionamiento** antes de utilizarlo por primera vez.

Otras descargas

Instaladores
Una de las ventajas del sistema WebStart es que los programas se instalan y se actualizan cuando hay alguna mejora disponible, sin que haya que descargarlos manualmente. A pesar de todo, si prefieres no utilizar este sistema o si necesitas hacer una instalación manual (por ejemplo, en ordenadores sin conexión a Internet), existe también la posibilidad de descargar un instalador EXE (para sistemas Windows) o un ZIP en el que se encuentran los ficheros y las instrucciones de instalación (para Linux, Mac y Solaris):

 [Instalador para sistemas Windows:](#)
[jclic-0.2.1.0.exe](#) (2.358 Kb - 25/Ene/10)

  Algunas distribuciones de GNU/Linux tienen paquetes específicos de JClíc integrados en

GRÁFICO 15

- ❖ Aparecerá la siguiente ventana y haga clic en botón Guardar Archivo, automáticamente se guarda en el escritorio.

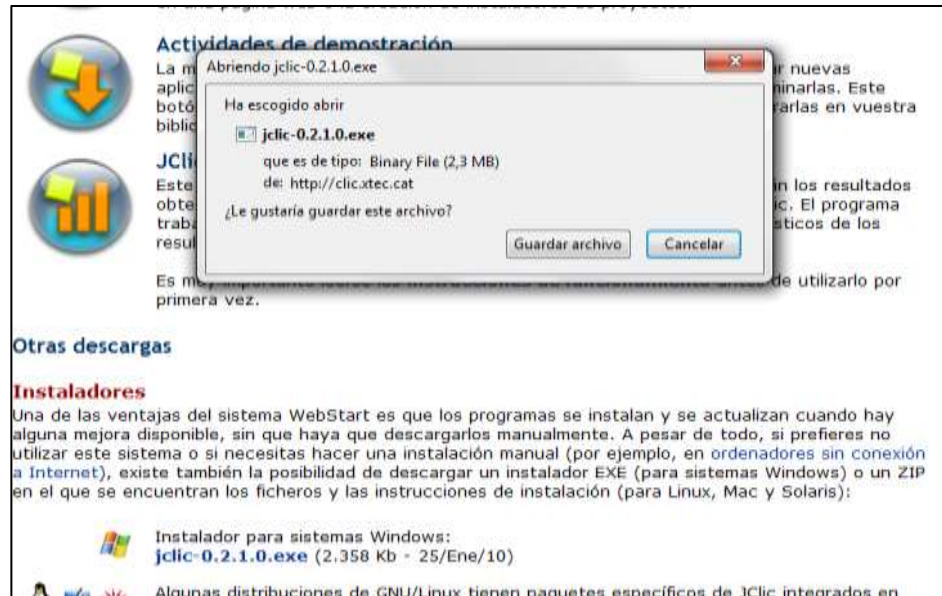


GRÁFICO 16

- ❖ Al terminar la descarga ubíquese en el escritorio y hacer doble clic en el icono para iniciar la instalación, la primera ventana que aparece indica el idioma con el cual se instalará el programa.

- ❖ Clic en ok.



GRÁFICO 17

- ❖ Luego aparece la ventana del asistente de instalación y haga clic en siguiente.



GRÁFICO 18

- ❖ Aceptar el contrato de uso del Programa.

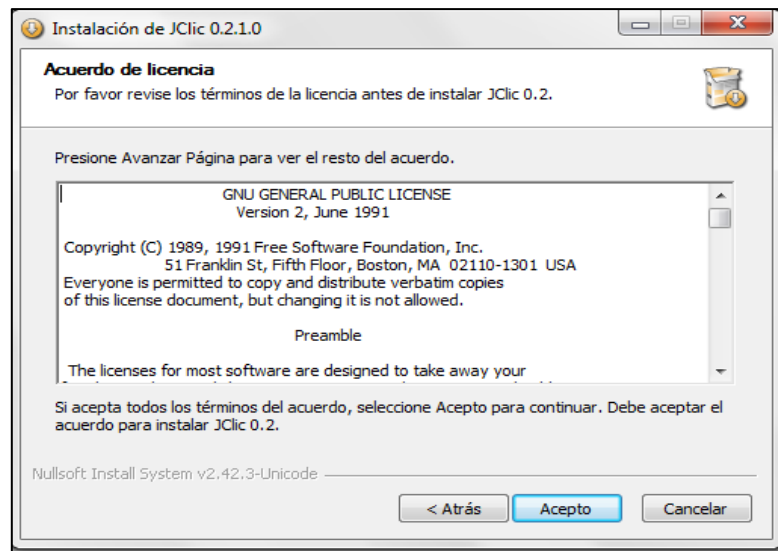


GRÁFICO 19

- ❖ En esta ventana se muestra el tipo de instalación, debe tener en cuenta que si está instalando el programa en la computadora en la que va a crear las actividades es decir la del profesor marque todos los recuadros;

pero si desea hacer una instalación en donde el alumno utilizará las actividades y no pueda modificar, hay que instalar solamente JClic Player.

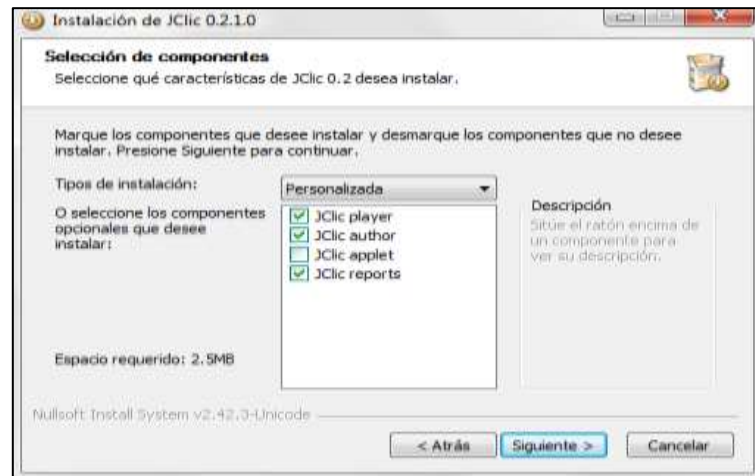


GRÁFICO 20

❖ En la siguiente ventana clic en instalar

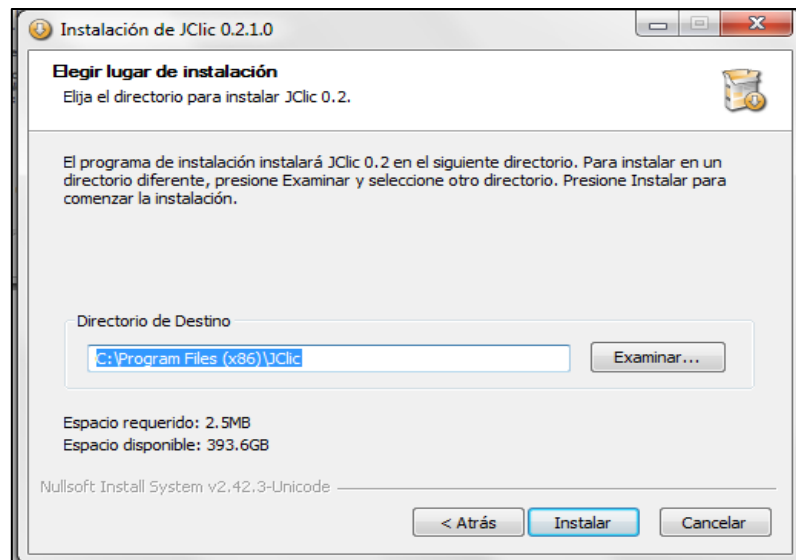


GRÁFICO 21

- ❖ Posteriormente clic en terminar para finalizar la instalación.

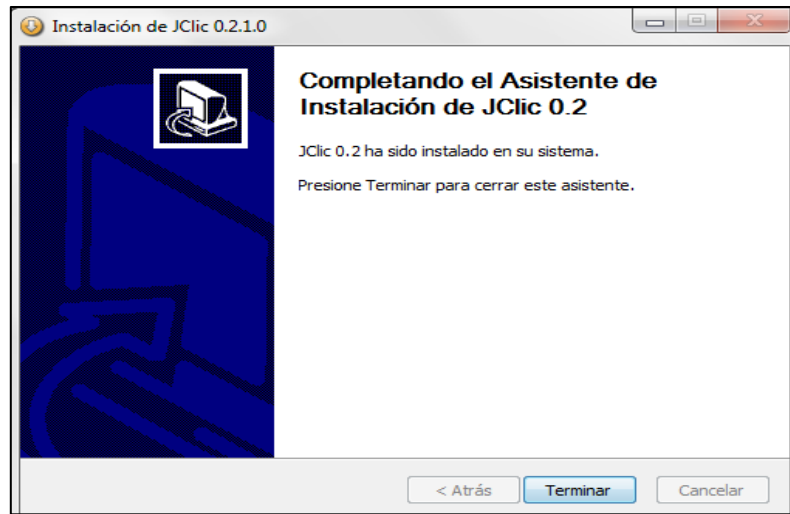


GRÁFICO 22

- ❖ Para ejecutar la aplicación le pedirá que se indique dónde ubicar la instalación (*directorio o carpeta*). Clic en aceptar, esto por defecto se muestra C:\Archivos de programa\JClíc

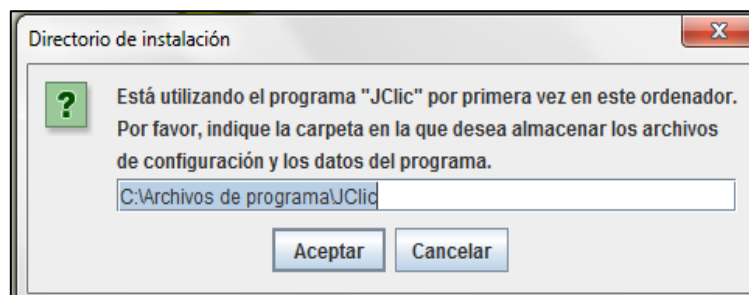


GRÁFICO 23

- ❖ Finalizada la instalación de JClíc abrirá la pantalla inicial.



GRÁFICO 24

ENTORNO JCLIC

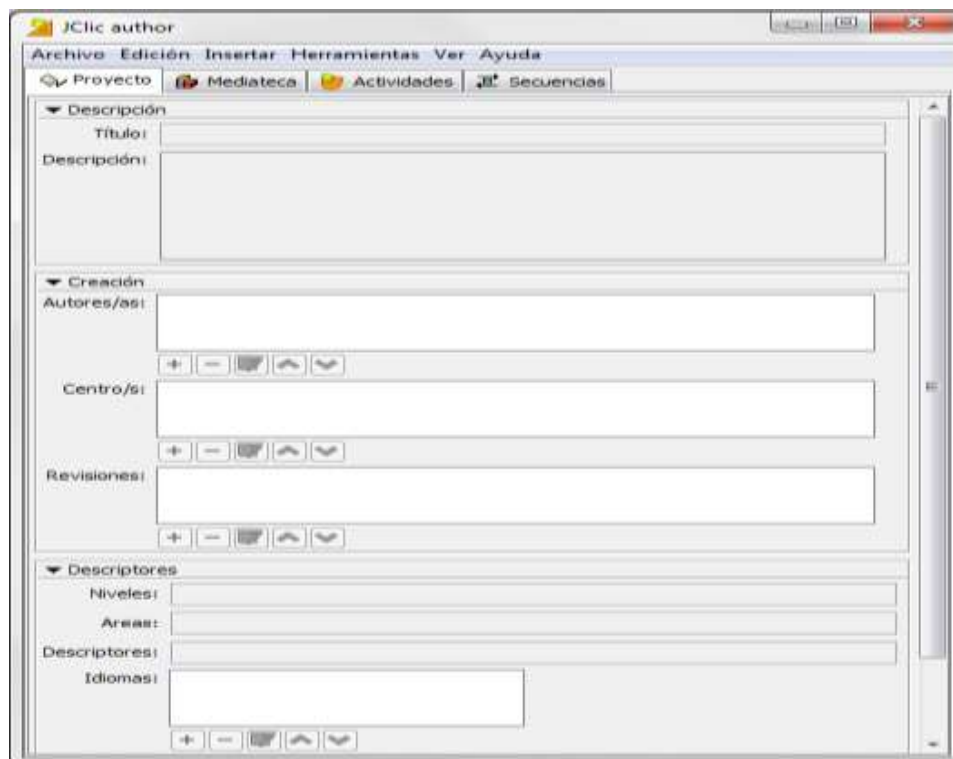


GRÁFICO 25

En el entorno de JClic Author se encuentra la barra de menús y las cuatro pestañas con que se organizan las diferentes herramientas del programa.



GRÁFICO 26

Estas pestañas son:

- Proyecto
- Mediateca
- Actividades
- Secuencia

PROYECTO: Desde aquí se introducen y/o modifican los datos generales del proyecto. Es la que aparece en la pantalla cuando se abre el programa.

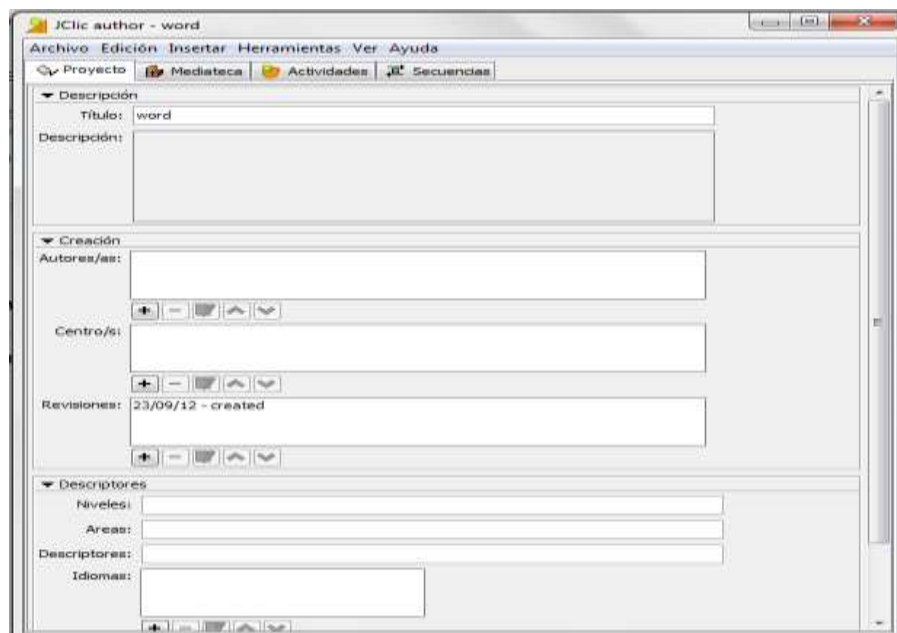


GRÁFICO 27

MEDIATECA: Desde la mediateca se gestionan las imágenes y otros recursos multimedia empleados en el proyecto. Hay que activar la pestaña Mediateca para agregar, borrar o visualizar los recursos multimedia del proyecto y sus propiedades.

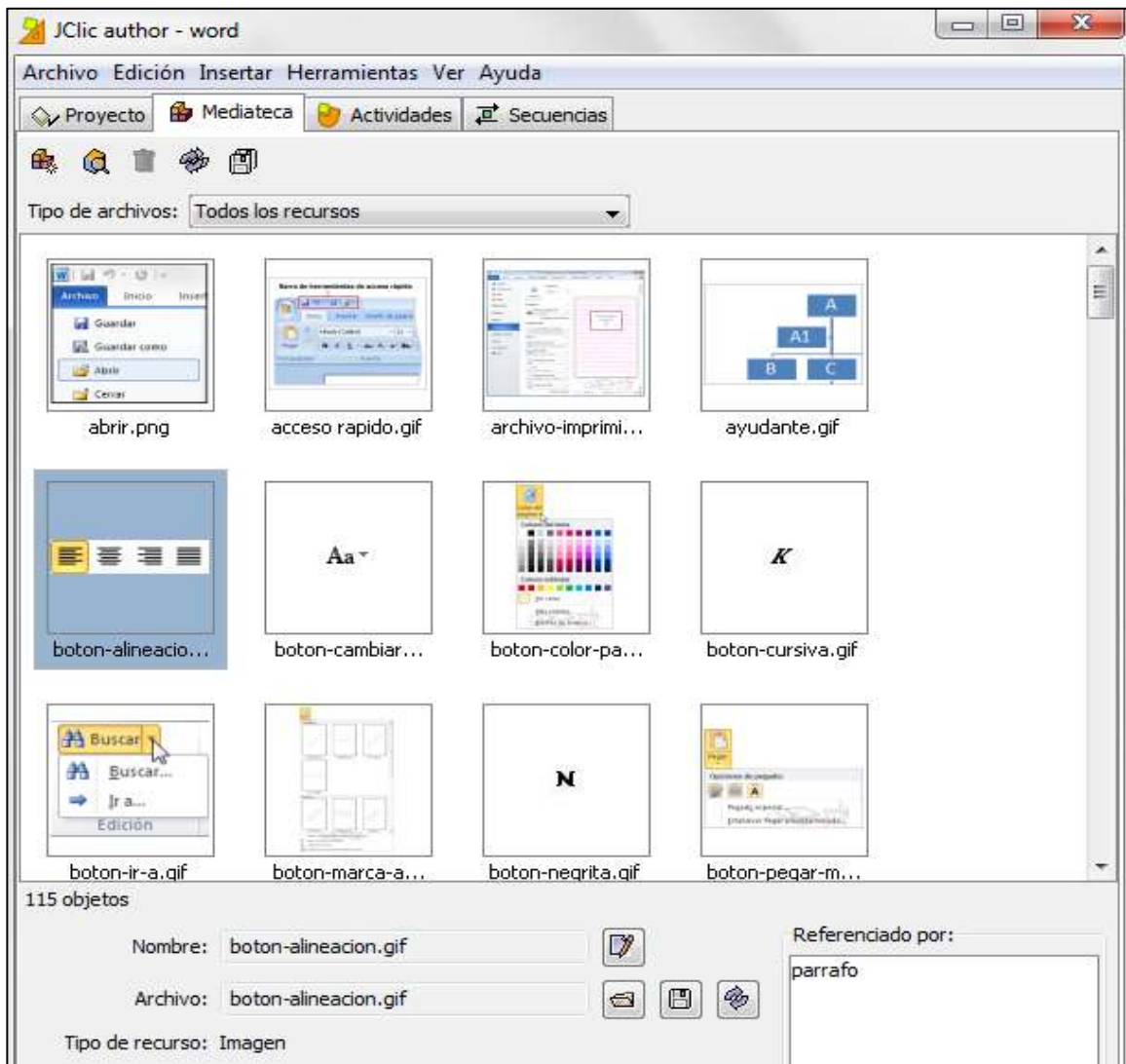


GRÁFICO 28

ACTIVIDADES: En esta ventana se crean y/o modifican las actividades del proyecto, contiene cuatro pestañas, tres de las cuales son iguales para todos los tipos de actividades (Opciones, Ventana y Mensajes) y una que varía en función de los tipos de actividad que se esté creando o modificando, la pestaña Panel.

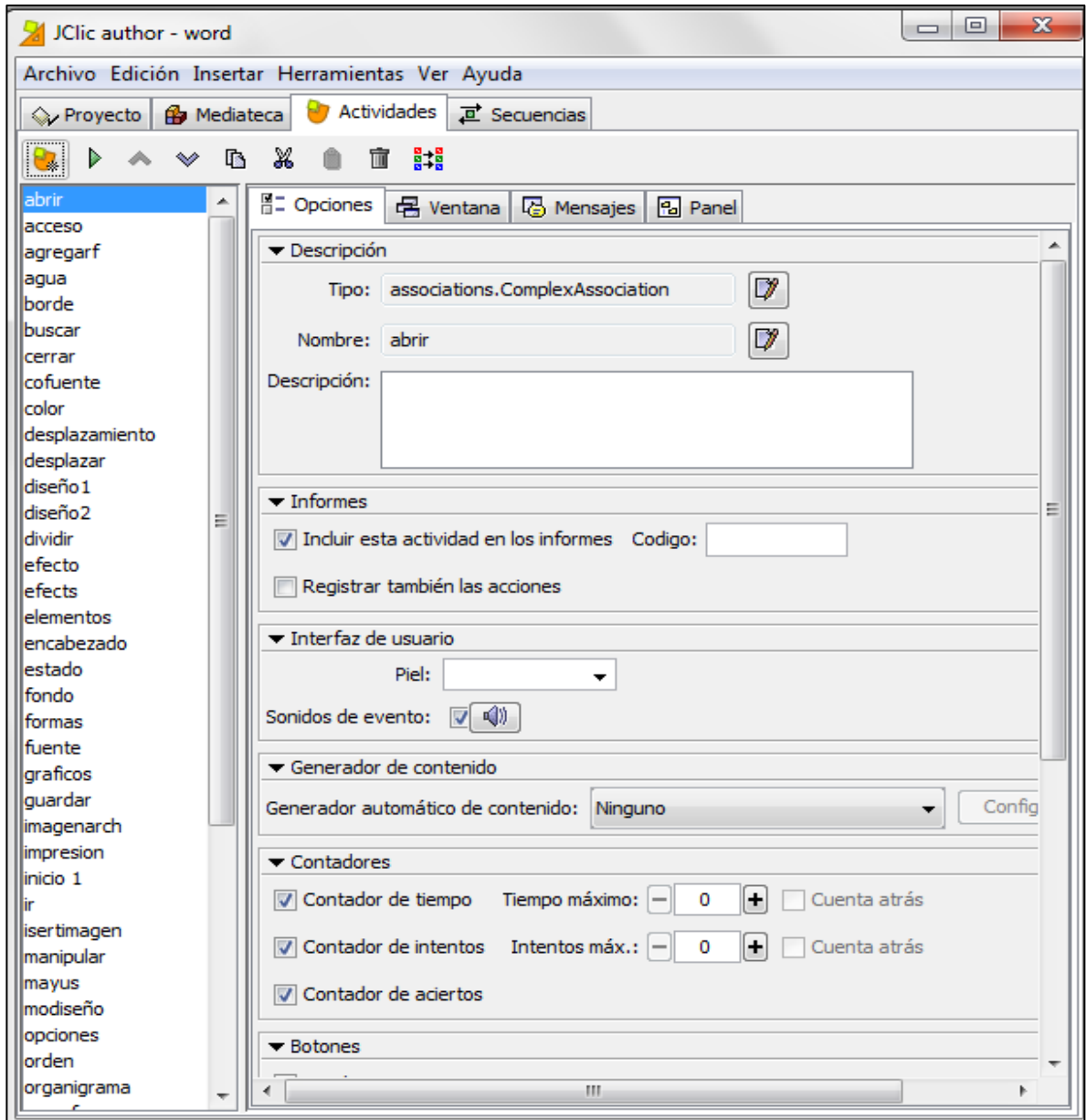


GRÁFICO 29

ACTIVIDADES QUE PUEDE CREAR EN JCLIC

ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN
Asociación compleja	En este tipo de actividad se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: Uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar.
Asociación simple	Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto imagen corresponde sólo un elemento del conjunto origen.
Juego de memoria	Cada una de las piezas que forman el objeto aparece escondido dos veces dentro de la ventana de juego. En cada jugada se destapan un par de piezas, que se vuelven a esconder si no son idénticas. El objetivo es localizar todas las parejas.
Actividad de exploración	Se muestra una información inicial y al hacer clic en ella aparece, para cada elemento, una determinada pieza de información.
Actividad de identificación	Se presenta sólo un conjunto de información y hay que hacer clic en aquellos elementos que cumplan una determinada condición.
Pantalla de información	Se muestra un conjunto de información y, opcionalmente, se ofrece la posibilidad de activar el contenido multimedia asociado a cada elemento.
Puzzle doble	Se muestran dos paneles. En uno aparece la información desordenada y el otro está vacío. Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío arrastrando las piezas una por una.
Puzzle de intercambio	En un único panel se mezcla la información. En cada jugada se conmutan las posiciones de dos piezas hasta ordenar el objeto.

Puzzle de agujero	En un único panel se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. En cada jugada se puede desplazar una de las piezas que limitan con el agujero, hasta tenerlas todas en el orden original.
Texto: completar texto	En un texto se hacen desaparecer determinados elementos (letras, palabras, signos de puntuación, frases) y el usuario debe completarlo.
Texto: rellenar agujeros	En un texto se seleccionan determinadas palabras, letras y frases que se esconden. La resolución de cada uno de los elementos escondidos se puede plantear de maneras diferentes: Escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando en una lista entre distintas respuestas posibles.
Texto: Identificar elementos	El usuario debe señalar con un clic del ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos o signos de puntuación.
Texto: ordenar elementos	En el momento de diseñar la actividad se seleccionan en el texto algunas palabras o párrafos que se mezclarán entre sí. El usuario ha de intentar volver a ponerlo en orden
Respuesta escrita	Se muestra un conjunto de información y, para cada uno de sus elementos, hay que escribir el texto correspondiente.
Crucigrama	Hay que ir rellenando el panel de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.
Sopa de letras	Hay que encontrar las palabras escondidas en una parrilla de letras. Las casillas neutras de la parrilla (aquellas que no pertenecen a ninguna palabra) se rellenan con caracteres seleccionados al azar en cada jugada.

TABLA 18

SECUENCIAS: Es la última pestaña de JClic Author donde están las herramientas para crear y modificar secuencias de actividades. Desde aquí se determina el orden en que se presentarán las actividades y el funcionamiento de los botones de estas actividades.

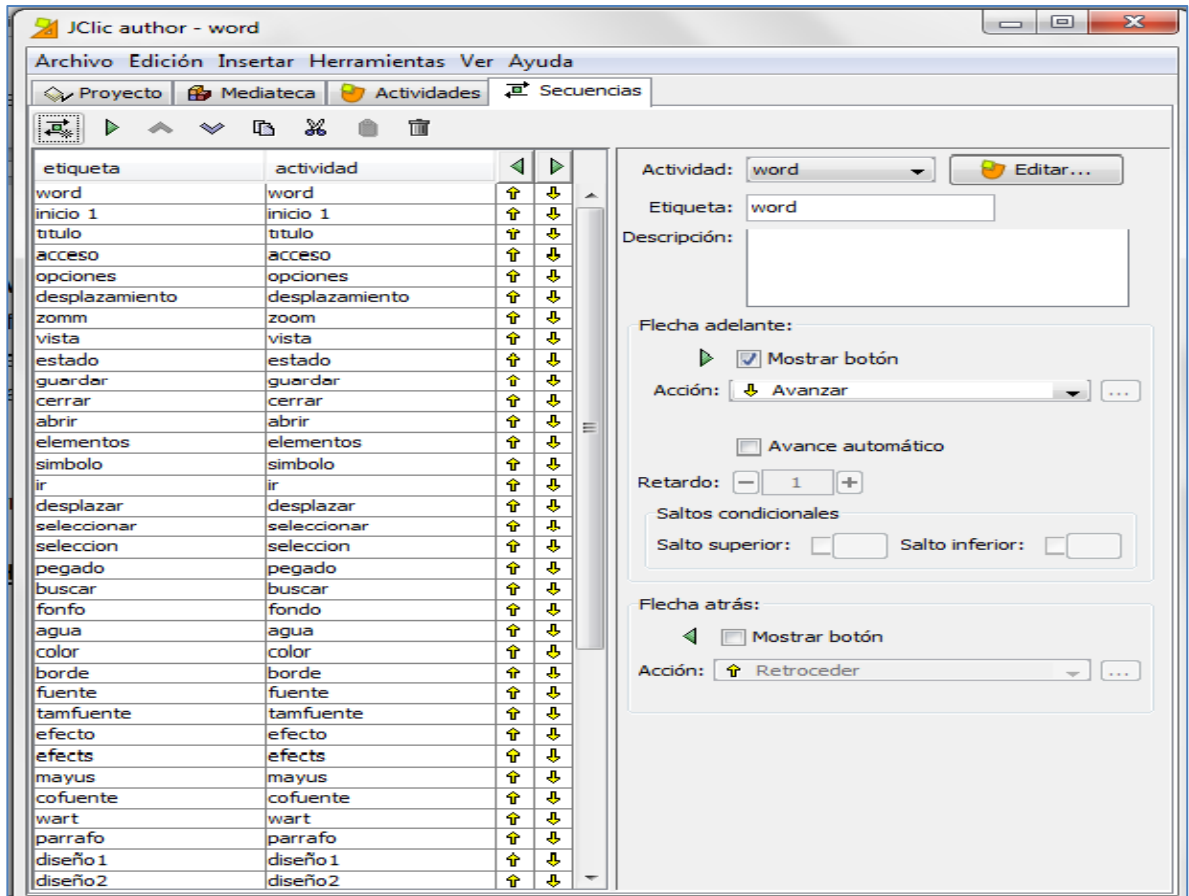


GRÁFICO 30

- ❖ Desde la barra de menús de JClic Author se accede a las diferentes opciones y acceso a las pestañas.

ARCHIVO.- En el menú se tiene las siguientes opciones:

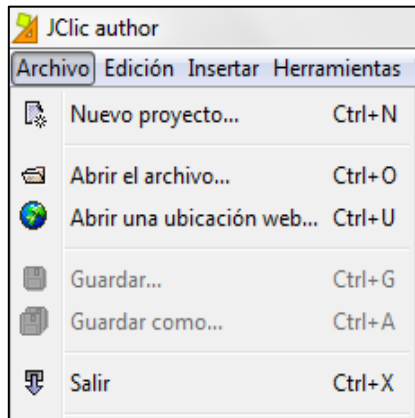


GRÁFICO 31

Nuevo Proyecto: Comenzar un nuevo proyecto de actividades.



GRÁFICO 32

Abrir el archivo: Abrirá proyectos JClíc o un conjunto de actividades guardadas en la computadora.

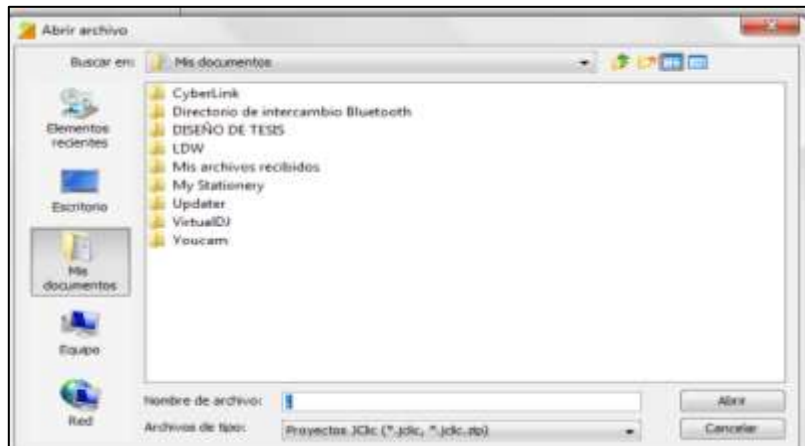


GRÁFICO 33

Abrir una ubicación web: Abre proyectos JClic desde URL: <http://>

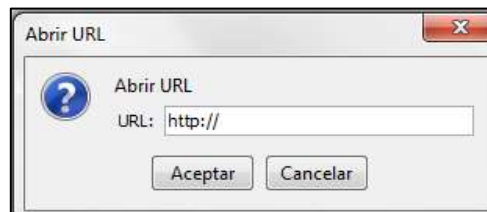


GRÁFICO 34

Guardar: Guarda el proyecto

Guardar como: Guarda el proyecto (con otro nombre o en otra ubicación)

Salir: Sale de JClic Author

❖ EDICIÓN

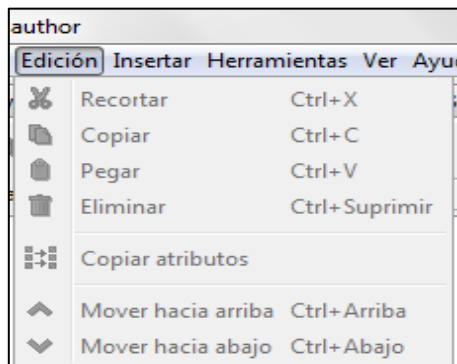


GRÁFICO 35

Recortar: Corta una actividad

Copiar: Copia una actividad

Pegar : Pega una actividad

Eliminar: Elimina una actividad

Copiar atributos: Copia a otras actividades algunos de los atributos de la actividad actual

Mover hacia arriba: Mueve una actividad hacia arriba

Mover hacia abajo: Mueve una actividad hacia abajo

❖ INSERTAR

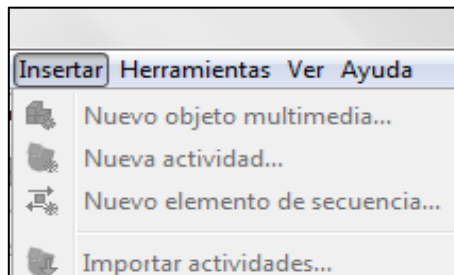


GRÁFICO 36

Insertar nuevo objeto multimedia: Inserta un nuevo objeto multimedia a la mediateca (imágenes, sonidos, animaciones flash)

Insertar nueva actividad: Inserta nueva actividad.

Insertar nuevo elemento de secuencia: Inserta una actividad a lista de actividades de secuencia.

Importar actividades: Importar actividades desde un proyecto existente

❖ HERRAMIENTAS

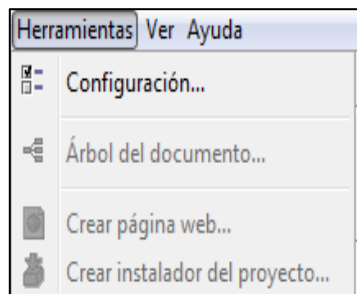


GRÁFICO 37

Configuración: Configura el entorno General, Multimedia y Applet.

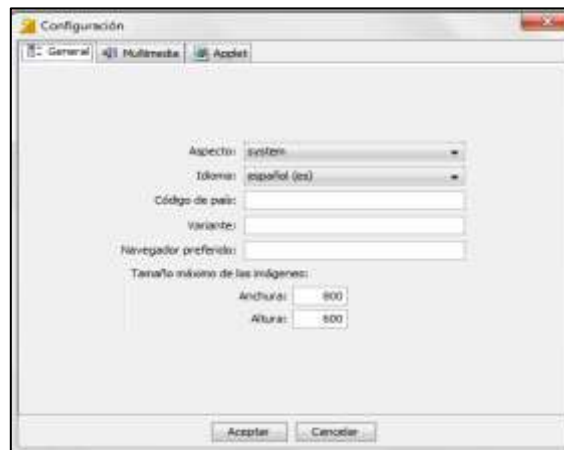


GRÁFICO 38

Árbol del documento: Mostrar y editar árbol del documento o proyecto.

Crear página Web: Genera una página html donde se ejecuta un proyecto (applet)

Crear instalación del proyecto: Generar y editar un archivo de instalación

❖ VER

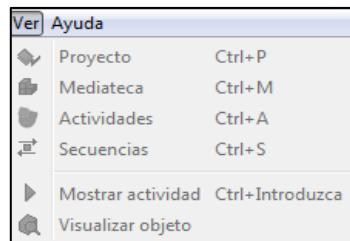


GRÁFICO 39

Proyecto: Activa Panel de Proyecto

Mediateca: Activa Panel de Mediateca

Actividades: Activa Panel de Actividades

Secuencia: Activa Panel de Secuencia

Mostrar Actividad: Ejecuta actividad para comprobar su funcionamiento

Visualizar Objeto: Muestra objeto

❖ AYUDA

Acerca de: Muestra información de la aplicación y datos del Sistema

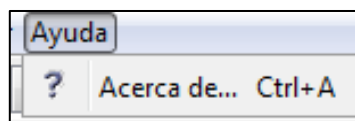


GRÁFICO 40





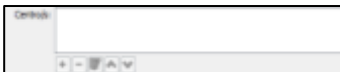

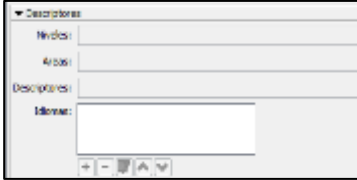
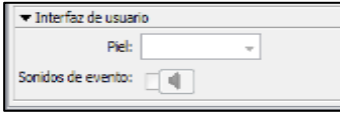
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
	Título 	Título genérico del proyecto de actividades.
	Descripción 	Atributos como: Descripción o Tema, Nivel educativo de referencia, área, lenguaje
	Autores 	Datos de los autores del proyecto.
	Centros 	Datos sobre el centro o centros al que pertenecen los autores.
	Revisiones 	Fechas de creación modificación y autores
	Descriptores 	Indica el nivel y ciclo educativo, áreas, descriptores e idioma del proyecto
	Interfaz de usuario 	Permite seleccionar la piel del proyecto y habilitar, deshabilitar o cambiar los sonidos de evento.

TABLA 19








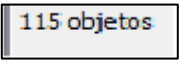
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
<p>Mediateca</p> 	<p>Añadir una imagen o un objeto Multimedia</p> 	<p>Permite agregar a la mediateca archivos de imágenes, sonidos, videos y animaciones</p>
	<p>Pre visualización del recurso multimedia</p> 	<p>Reproduce un objeto multimedia (sonido, imagen...)</p>
	<p>Eliminar</p> 	<p>Elimina un objeto multimedia que no se esté utilizando en ninguna actividad</p>
	<p>Actualiza todos los recursos</p> 	<p>Permite recargar todos los objetos multimedia. Resulta de utilidad si alguno ha sido modificado</p>
	<p>Grabar en archivos el contenido</p> 	<p>Exporta todos los objetos multimedia</p>
	<p>Tipos de archivos</p> 	<p>Filtra objetos por tipo de archivo</p>
	<p>[Lista de objetos]</p> 	<p>Lista de objetos multimedia disponibles para el proyecto.</p>

TABLA 20





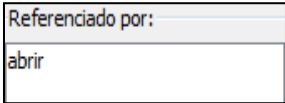
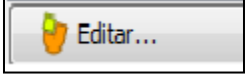
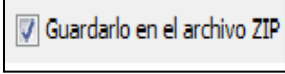
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Mediateca	Cambiar nombre 	Cambia el nombre del objeto seleccionado y en todas las referencias existentes en las actividades
	Cambiar el archivo 	Sustituye el objeto multimedia por otro
	Guardar el archivo 	Extrae el objeto del archivo zip y guardarlo de forma independiente
	Actualizar el contenido del recurso 	Actualiza la mediateca importando nuevamente un objeto multimedia
	Referenciado por 	Muestra las lista de actividades que utilizan el objeto Seleccionado
	Editar 	Edita la actividad seleccionada
	Guardarlo en el archivo zip 	Habilita o deshabilita la actualización de los objetos multimedia en el archivo zip.

TABLA 21








PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Nueva Actividad 	Agrega una nueva actividad al proyecto. Cada actividad será identificada por su nombre. En cada recarga del proyecto la lista de actividades se ordenará alfanuméricamente
	Probar el funcionamiento de la actividad 	Ejecuta la actividad para probar su funcionamiento
	Mover el elemento seleccionado hacia arriba 	Mueve una actividad hacia arriba
	Mover el elemento seleccionado hacia abajo 	Mueve una actividad hacia abajo
	Copiar 	Copia una actividad
	Recortar 	Corta una actividad
	Pegar 	Pega una actividad

TABLA 22



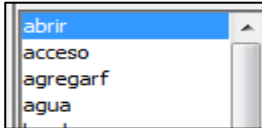
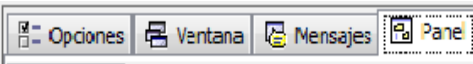
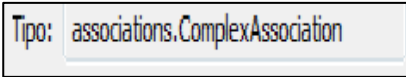
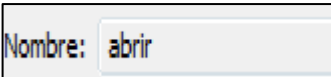
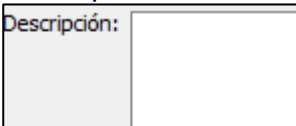
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Eliminar 	Elimina una actividad
	Copiar atributos 	Copia a otras actividades algunos de los atributos de la actividad actual
	[Lista de actividades] 	Permite seleccionar una actividad para editarla.
	[Paneles de actividades] 	Paneles Opciones, Ventana, Mensajes, Panel y Texto
<u>Descripción</u>		
Tipo: Cambiar el tipo de actividad:  Nombre: Cambiar nombre:  Descripción: 		Muestra el tipo de la actividad que se está editando Permite cambiar el tipo de la actividad que se está editando. El cambio puede implicar pérdida de alguna información. Muestra el nombre asignado a la actividad Permite cambiar el nombre dado a una actividad Descripción breve de la actividad.

TABLA 23

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	<u>Informes</u>	
	Incluir esta actividad en informes: <input checked="" type="checkbox"/> Incluir esta actividad en los informes	Habilitar / Deshabilitar inclusión de la actividad en informes
	Código <input type="text" value="Codigo:"/>	Código opcional que se almacena en la base de datos y que se utiliza para filtrar la información existente
	Registrar también las acciones <input type="checkbox"/> Registrar también las acciones	Habilita / Deshabilita el registro de todas las acciones de un/a usuario/a cuando realiza una actividad
	<u>Interfaz de usuario</u>	
Piel: <input type="text" value="▼ Interfaz de usuario"/> <input type="text" value="Piel:"/>	Cambia el aspecto de la interfaz de usuario cuando se ejecuta un proyecto de actividades. Piel disponibles: @Orange @Green @default @blue @simple	

TABLA 24

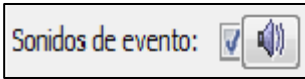
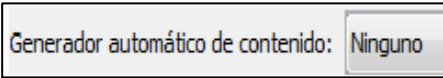
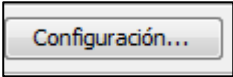
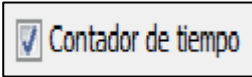
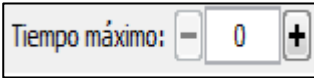
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Sonidos de evento: 	Habilita / Deshabilita sonidos de eventos genéricos o agregados a la mediateca. Los eventos que pueden reproducir un sonido son: Inicio de actividad Hacer clic en un objeto Acción correcta Acción errónea Actividad correctamente finalizada Actividad finalizada con errores
	<u>Generador de contenido</u>	
	Generador automático 	Genera automáticamente el contenido de una actividad. El tipo Arith sirve para generar contenidos basados en operaciones aritméticas
	Configuración: 	Define los criterios a seguir en la generación del contenido automático
<u>Contadores</u>		
Contador de tiempo 	Muestra / Oculta contador de tiempo	
Tiempo máximo 	Tiempo máximo disponible para la actividad	

TABLA 25

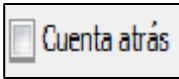
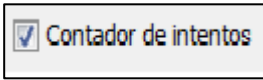
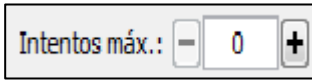
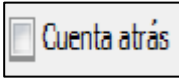
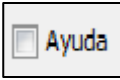

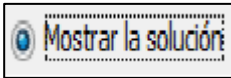
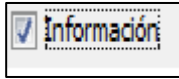
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
<p><u>Botones</u></p> <p>Actividades</p>	Cuenta atrás (tiempo) 	Cuando se inicia una actividad el tiempo comienza en el valor máximo y va decreciendo hasta cero
	Contador de intentos 	Muestra/ Oculta el contador de intentos
	Intentos máximos 	Número de intentos posibles cuando se resuelve una actividad
	Cuenta atrás (intentos) 	Cuando se inicia una actividad el número de intentos comienza en el valor máximo y va decreciendo hasta cero
<p><u>Botones</u></p>		
	Ayuda 	Habilitar / Deshabilitar el botón de ayuda en una Actividad
	Mostrar este mensaje 	Muestra un mensaje que ayuda a resolver una actividad.
	Mostrar la solución 	Muestra la solución de una actividad
	Información 	Habilitar / Deshabilitar el botón de información en una actividad

TABLA 26

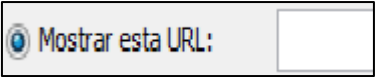



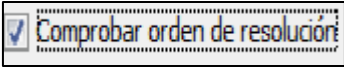

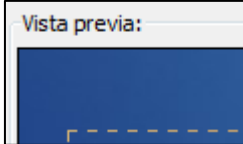
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Mostrar esta URL 	Muestra el contenido de una página web
	Ejecutar el comando 	Ejecuta un programa externo a Jclíc
<u>Comportamiento</u>		
	Mezclas 	Número de veces que se mezclarán las piezas
	Arrastrar 	Arrastra los objetos en lugar de unirlos con una línea
	Comprobar orden de ejecución 	Obliga a realizar las actividades siguiendo un orden
	VENTANAS 	Aspecto de la ventana que contiene la actividad
	<u>Vista previa</u> 	Presenta una vista de la ventana de la actividad

TABLA 27


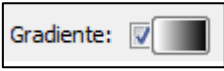
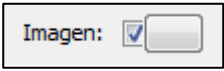

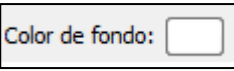
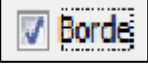
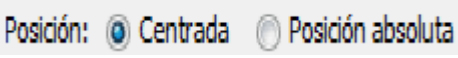
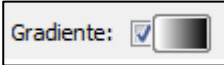
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	<u>Ventana principal (exterior)</u>	
	Color de fondo 	Selecciona el color de fondo y valor de opacidad
	Gradiente 	Activa / Desactiva gradiente a partir de dos colores, un número de ciclos y orientación
	Imagen 	Habilita / Deshabilita una imagen de fondo
	En mosaico 	Habilita / Deshabilita imagen formando un mosaico
	<u>Ventana de juego (interior)</u>	
	Color de fondo 	Selecciona el color de fondo y valor de opacidad
	Borde 	Activa / Desactiva un borde
	Posición 	Establece la posición con respecto a la ventana principal: centrada o en posición absoluta
	Gradiente 	Activa / Desactiva gradiente a partir de dos colores, un número de ciclos y orientación

TABLA 28

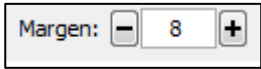

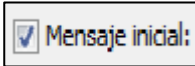
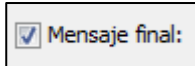
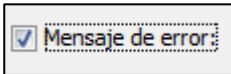
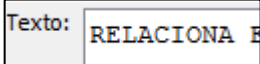

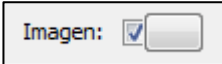

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Margen 	Establece margen de la ventana de juego (línea punteada)
	MENSAJES 	Contenido y aspecto de los mensajes de la actividad
	Mensaje inicial 	Activa / Desactiva el mensaje que se muestra cuando se inicia la actividad
	Mensaje final 	Activa / Desactiva el mensaje que se muestra cuando finaliza una actividad
	Mensaje de error 	Activa / Desactiva el mensaje cuando la actividad termina con errores
	<u>Atributos de un mensaje</u>	
Texto 		Texto que se mostrará en el mensaje
posición del texto 		Posición del texto dentro de la ventana del mensaje
Imagen 		Imagen de fondo para la ventana del mensaje
posición de imagen 		Posición de la imagen dentro ventana del mensaje.

TABLA 29


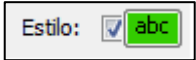

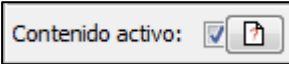
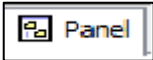
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Evitar sobre posición imagen/texto 	Activa / Desactiva la sobre posición imagen / texto
	Estilo 	Establece opciones de estilo: color de fondo, gradiente, transparente, fuente, tamaño fuente, colores, sombra, grosor borde.
	Borde 	Activa / Desactiva borde de la ventana del mensaje
	Contenido activo 	Reproduce sonido, video, edición sonidos, opciones flujo secuencia de actividades, mostrar URL.
	<u>PANEL</u> 	Tablas para el contenido de una actividad
<p>Todos los tipos de actividades tienen al menos un panel, excepto las actividades del tipo Texto. Un panel está formado por un conjunto de celdas organizadas en filas y columnas que pueden contener texto o algún objeto de la mediateca. Una actividad puede tener un panel o dos, dependiendo de qué tipo sea:</p>		
<u>Tipo de actividad</u>		<u>Número de paneles</u>
Asociación simple y compleja		2
Juego de memoria		1
Actividad de exploración		2

TABLA 30



PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Actividad de identificación	1
	Pantalla de información	1
	Puzzle doble	1, aunque tiene dos no tiene la pestaña del panel B ya que éste sólo tiene la función de ser el sitio donde se tienen que ir colocando las piezas del puzzle. Lo que sí tiene es la pestaña de distribución
	Puzzles de intercambio y agujero	1
	Respuesta escrita	2
	Crucigramas	2
	Sopa de letras	1, aunque tiene la opción de un segundo panel donde aparece el contenido asociado.
	Panel A 	Forma de las celdas del panel, nº filas, nº columnas, altura de filas, anchura de columnas, imagen de fondo para todo el panel, estilo, borde, opción de barajar y contenido alternativo.
	Panel B 	Establecer "Respuestas", forma de las celdas del panel, nº filas, nº columnas, altura de filas, anchura de columnas, imagen de fondo para todo el panel, estilo, borde, opción de barajar y contenido alternativo

TABLA 31


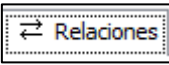

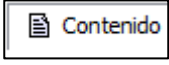

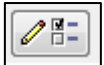

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Distribución 	Opción de distribuir El orden de los paneles en la ventana donde se ejecuta una actividad
	Relaciones 	Establecer relación entre "preguntas y respuestas" seleccionándolas de los paneles A (preguntas) y B (respuestas). Las relaciones pueden hacerse "uno a uno", o bien, "uno a varios" dependiendo de la actividad.
	TEXTO 	Texto escrito para las actividades del tipo texto
	Contenido 	Introducir texto; configurar su aspecto y el funcionamiento de la actividad.
	Crear una incógnita o suprimirla 	Permite definir las incógnitas. Previamente, seleccionar la palabra o el párrafo.
	Incógnita 	En una actividad del tipo Texto: rellenar, escribir la lista de respuestas válidas; longitud máxima del texto; carácter de relleno; longitud inicial; texto inicial; lista de opciones a mostrar y ventana emergente
	Insertar una celda 	Puede contener textos, imágenes y contenido activo.

TABLA 32





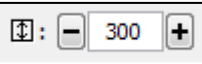

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Actividades	Ventana Previa.. 	Opcionalmente, antes de comenzar la actividad permite mostrar un texto.
	Evaluación 	Después de realizar la actividad se puede utilizar el botón de evaluar para corregirla
	Tipo 	En una actividad del tipo Texto: identificar define si se identificarán palabras completas o caracteres y en una del tipo Texto: Ordenar establece el tipo de ordenación
	Anchura 	Anchura de la ventana del texto
	Altura 	Altura de la ventana del texto
	Estilo 	Fuentes, colores del texto, colores de aciertos y Errores

TABLA 33








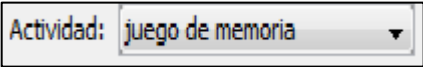

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Secuencias	Insertar un nuevo elemento 	Inserta en la lista de secuencia una actividad
	Probar el funcionamiento 	Prueba el funcionamiento de la actividad seleccionada
	Mover el elemento hacia arriba 	Mueve la actividad seleccionada a la posición anterior
	Mover el elemento hacia abajo 	Mueve la actividad seleccionada a la posición posterior
	Copiar 	Copia una actividad al portapapeles
	Recortar 	Corta una actividad al portapapeles (mover)
	Pegar 	Pega la actividad del portapapeles
	Actividad 	Permite sustituir por otra la actividad seleccionada
	Editar 	Edita la actividad seleccionada

TABLA 34

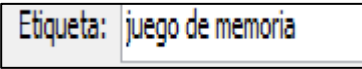
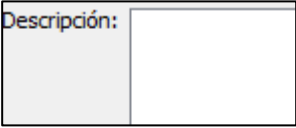
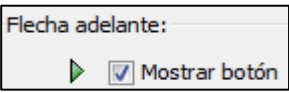



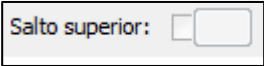

PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Secuencias	Etiqueta 	Identificador de una actividad en el flujo
	Descripción 	Descripción de la secuencia
	Flecha Adelante 	Muestra / Oculta el botón "adelante"
	Acción 	Flujo: avanzar, saltar a (etiqueta), detenerse, volver y Salir
	Avance automático 	Continúa la ejecución automáticamente
	Retardo 	Detiene un tiempo la actividad
	Salto superior 	Umbral superior de puntuación o tiempo que condiciona el flujo
	Salto inferior 	Umbral inferior de puntuación o tiempo que condiciona el flujo

TABLA 35

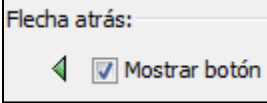
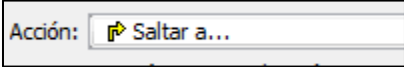
PANELES	OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Secuencias	Flecha Atrás 	Muestra / Oculta el botón "atrás"
	Acción 	Flujo: avanzar, saltar a (etiqueta), detenerse, volver y Salir

TABLA 36

USO DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA JCLIC EN LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN

La primera pantalla que se presentará al iniciar esta aplicación es la siguiente, en la que se detalla información relevante sobre el tema de ésta propuesta tecnológica.



GRÁFICO 41

Para continuar debe hacer clic en la flecha de color azul, a continuación se presenta los seis módulos que componen éste trabajo investigativo, los mismos que se detallan en seguida:

1. Microsoft Office Word 2010
2. Microsoft Office Excel 2010
3. Microsoft Office PowerPoint 2010
4. Red Social Facebook
5. Red Social Twitter
6. Evaluaciones

El usuario debe hacer clic en la imagen de la aplicación que desee conocer.



GRÁFICO 42

MICROSOFT WORD

Word es un procesador de texto que sirve para crear, modificar, e imprimir documentos escritos. A este programa se lo conoce como uno de los más comunes de entre todas las aplicaciones de computadora.

- ❖ La primera ventana que aparece dentro de Microsoft Office Word, muestra el concepto del mismo.



GRÁFICO 43

- ❖ Después de leer el contenido relacione el icono con el texto y aparecerá la pantalla principal de Microsoft Office Word.

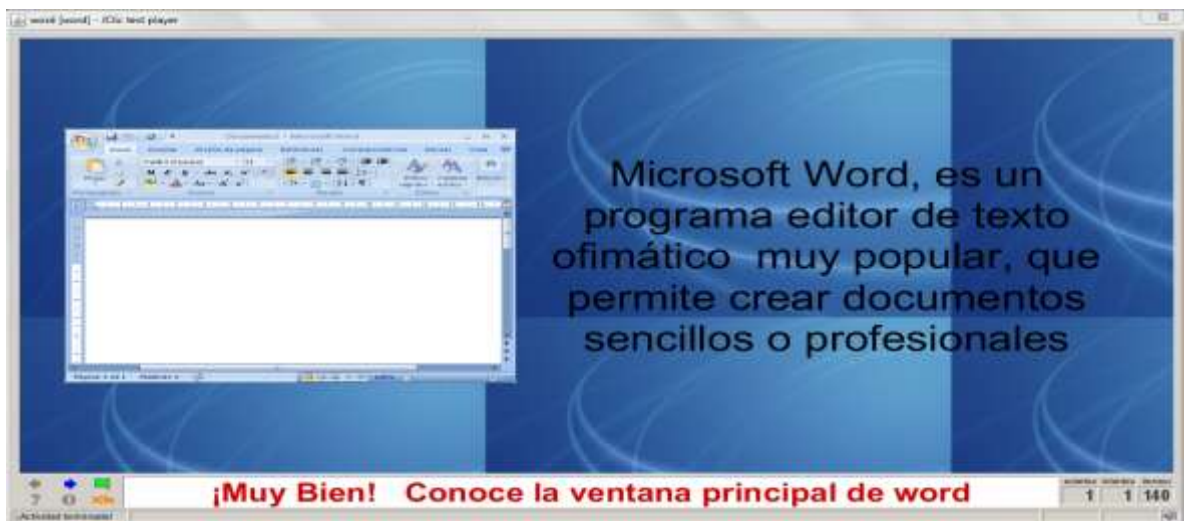


GRÁFICO 44

- ❖ Para ingresar a Microsoft Office Word existen dos formas que presenta la siguiente actividad.

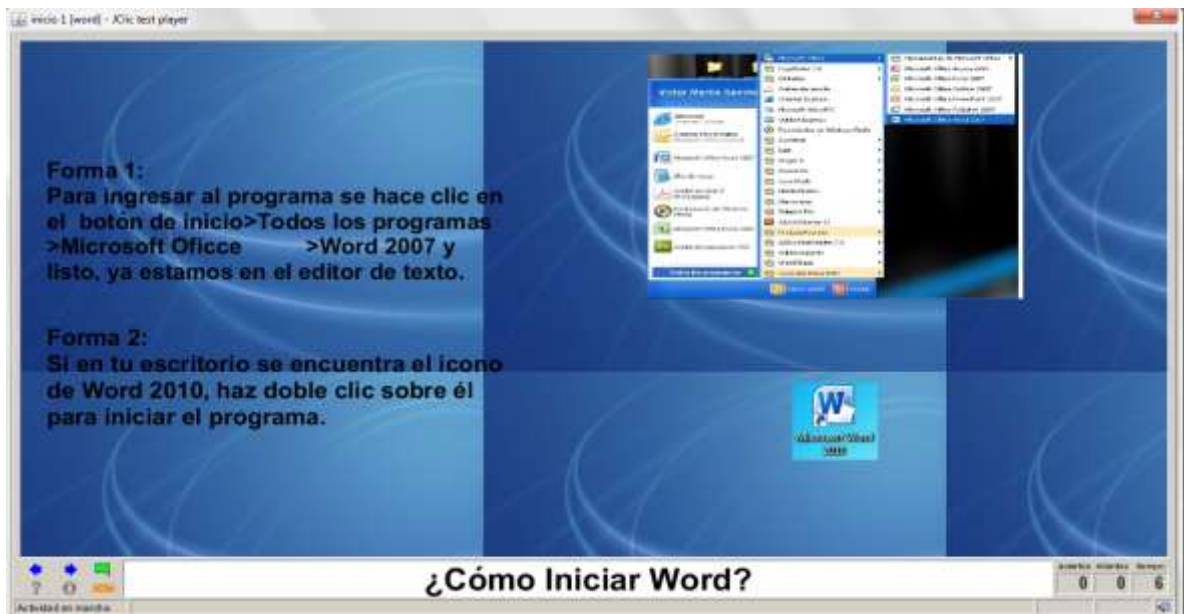


GRÁFICO 45

- ❖ Relacione la imagen con el texto y se presentará la pantalla de Microsoft Office Word y sus partes.



GRÁFICO 46

- ❖ Esta actividad presenta el entorno de Microsoft Office Word con los elementos que contiene.

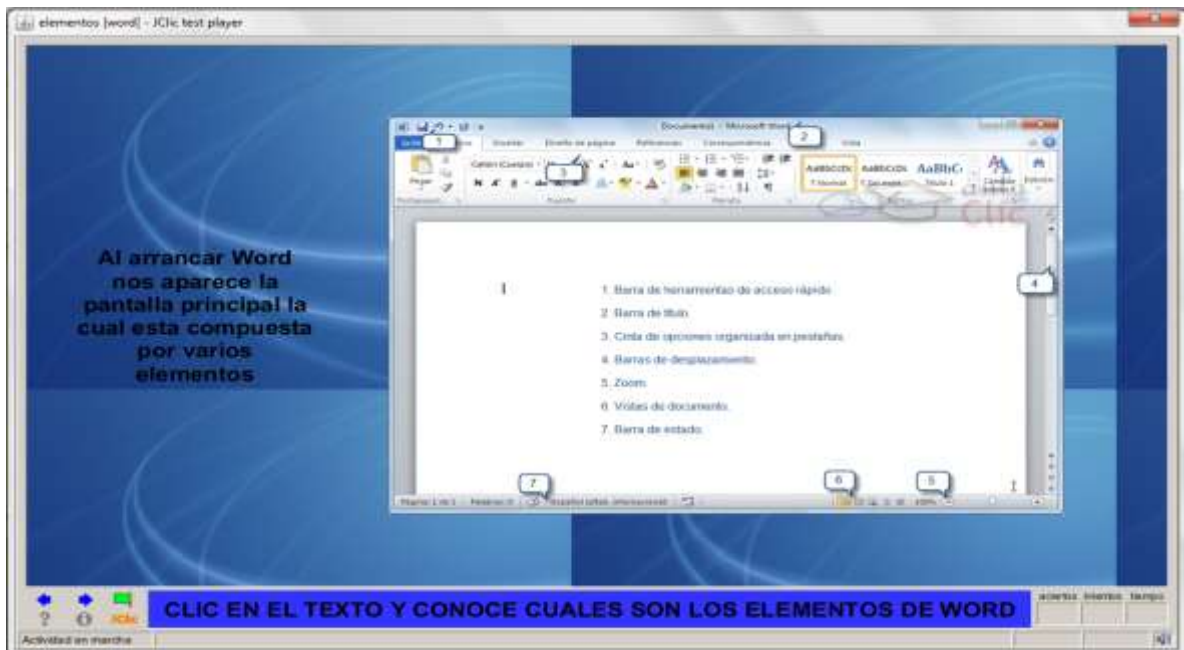


GRÁFICO 47

- ❖ En esta ventana se indica donde se encuentra la barra de título con los diferentes botones que contiene.



GRÁFICO 48

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta actividad y muestra la barra de título.



GRÁFICO 49

- ❖ Aquí describe la barra de acceso rápido la que contiene las opciones que más se utiliza en Microsoft Office Word.

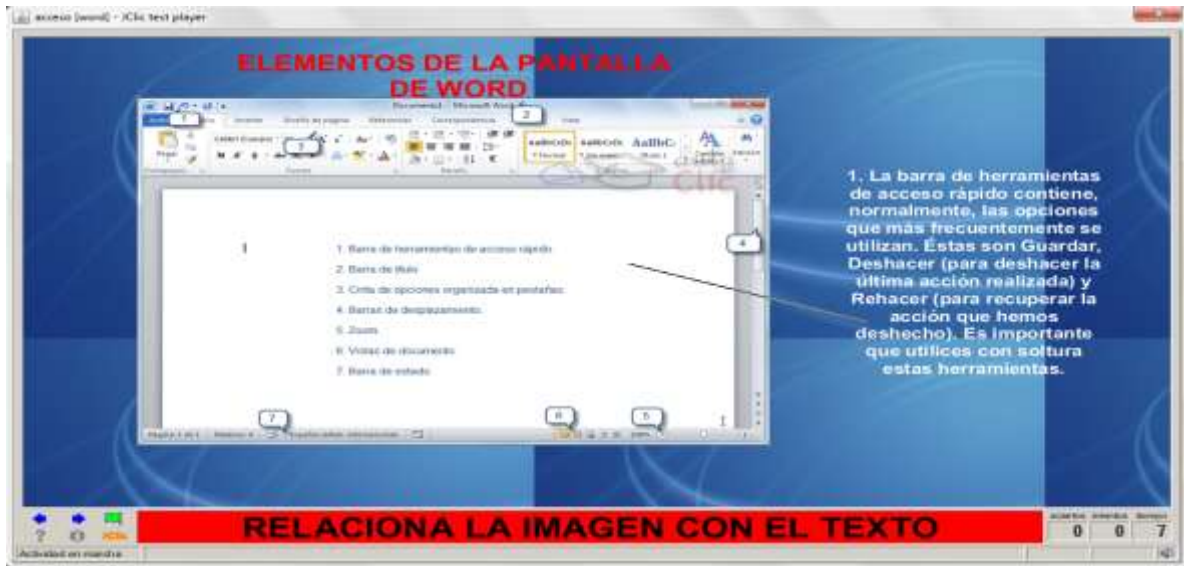


GRÁFICO 50

- ❖ Relacione la imagen con la descripción para identificar donde se encuentra la barra de acceso rápido.

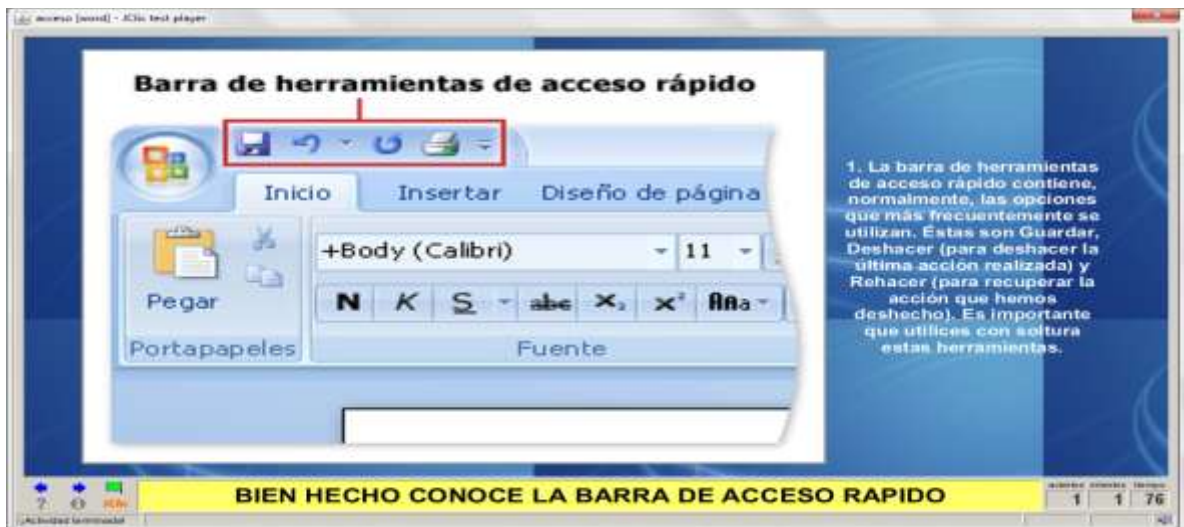


GRÁFICO 51

- ❖ Esta ventana describe la cinta de opciones, siendo ésta la más importante porque contiene las herramientas y utilidades para trabajar en Microsoft Office Word.

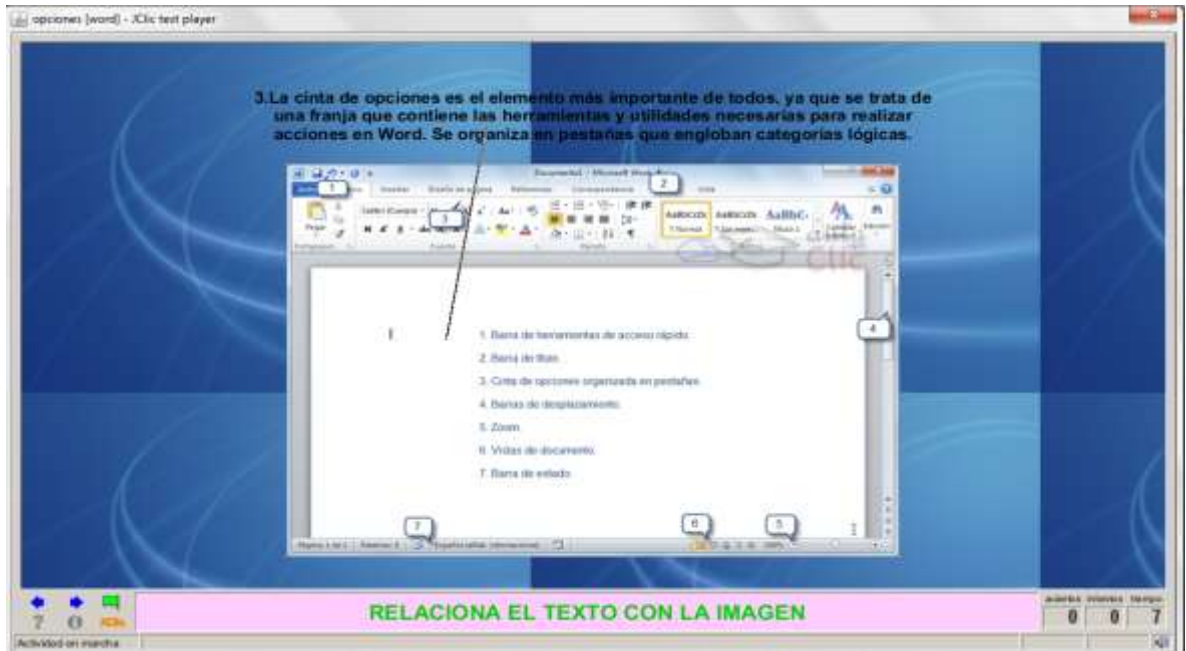


GRÁFICO 52

- ❖ Relacione el texto con la imagen para ver las diferentes pestañas de la cual está formada la cinta de opciones.

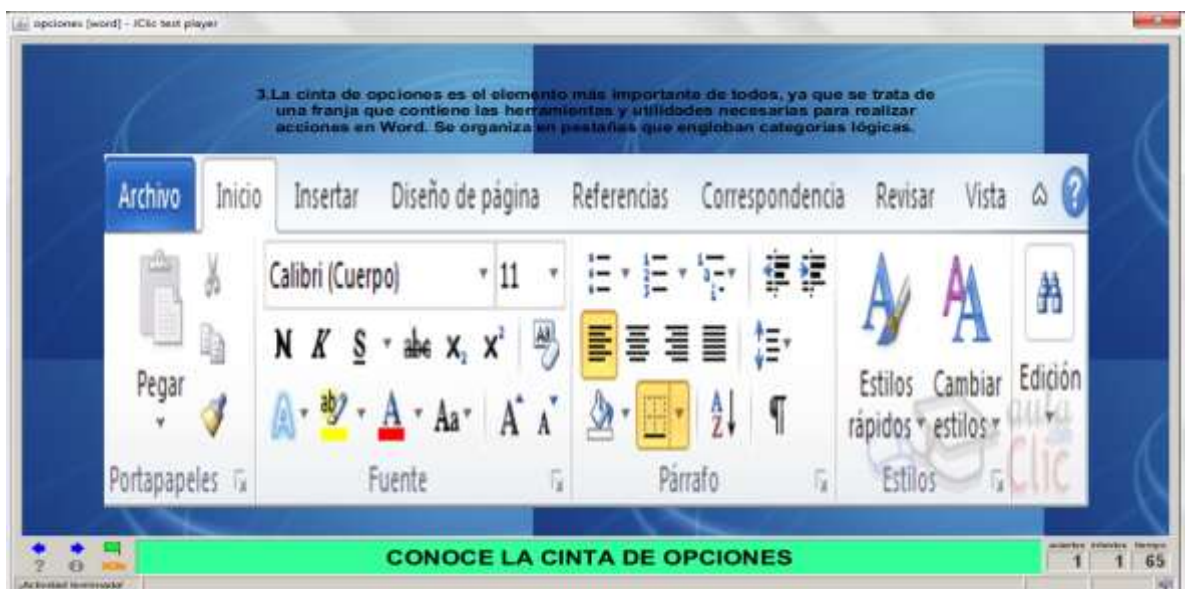


GRÁFICO 53

- ❖ En esta ventana se puede observar donde se encuentra la barra de desplazamiento.

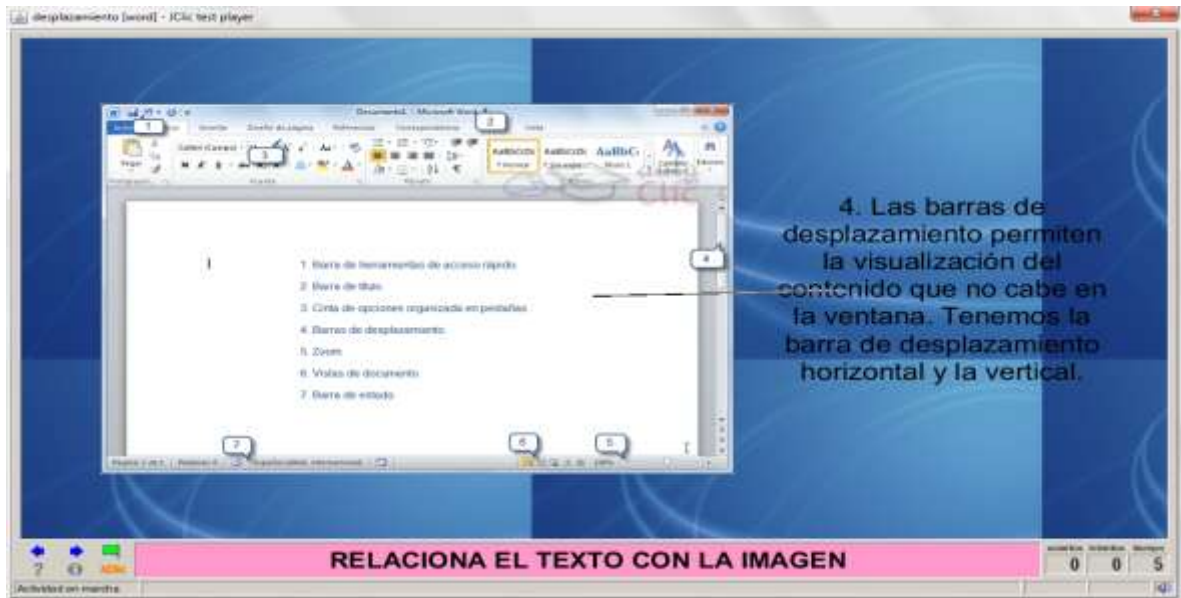


GRÁFICO 54

- ❖ La barra de desplazamiento sirve para visualizar el contenido que no cabe en la ventana.

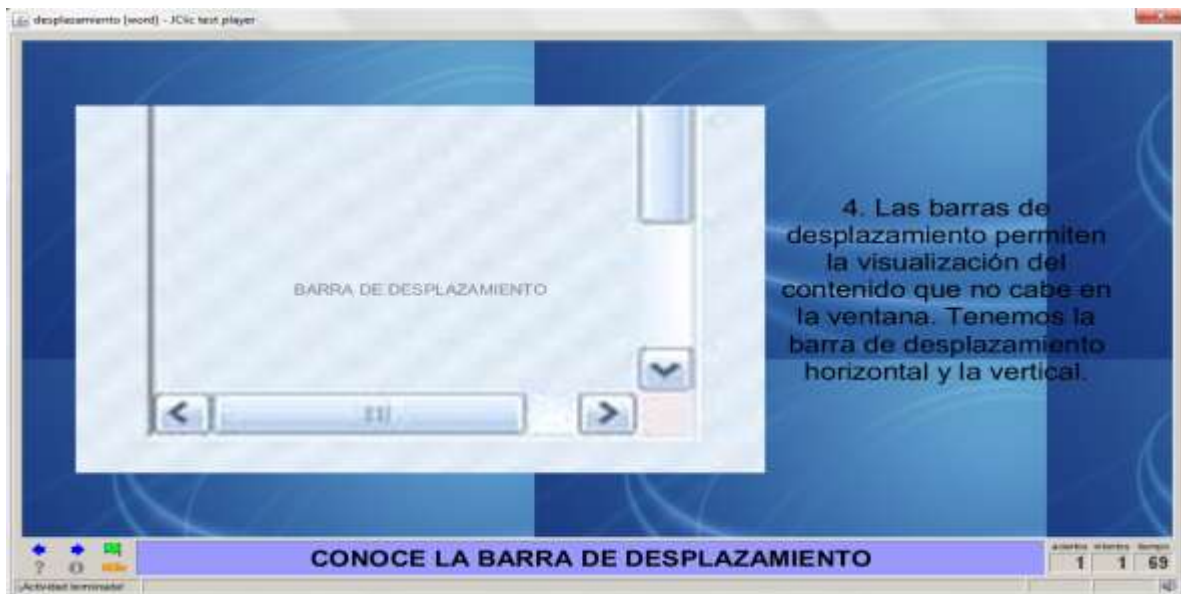


GRÁFICO 55

- ❖ En la siguiente ventana indica el funcionamiento del zoom en el documento de Microsoft Office Word el cual permite una mejor visión al trabajo realizado.

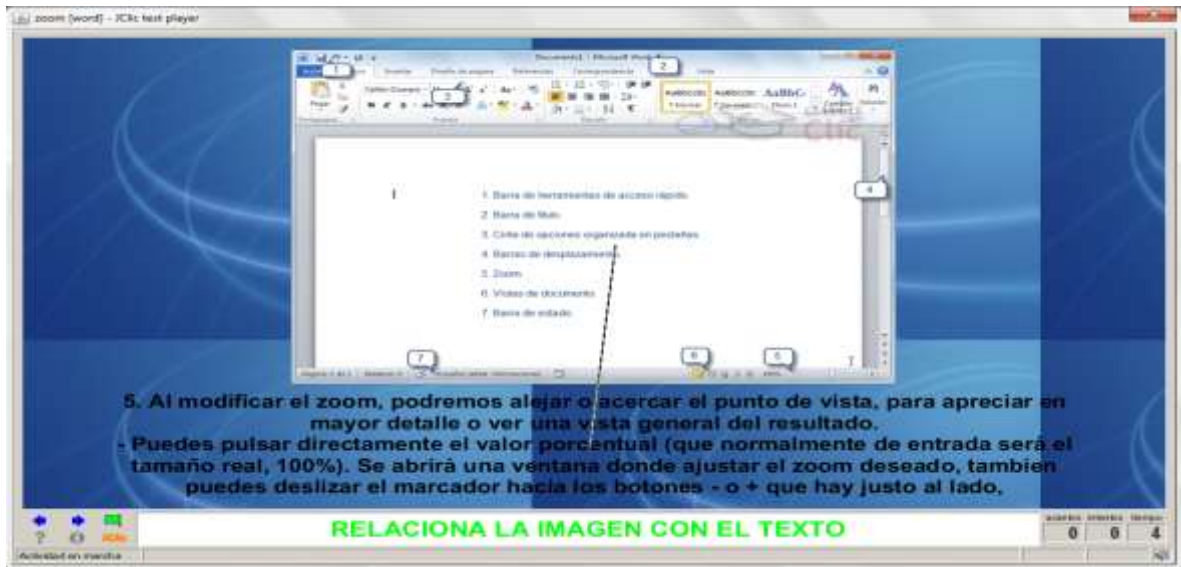


GRÁFICO 56

- ❖ Esta ventana presenta el lugar donde se encuentran ubicadas las opciones de zoom.



GRÁFICO 57

- ❖ En esta actividad describe la vista del documento, es decir, la forma como se visualizará el documento.

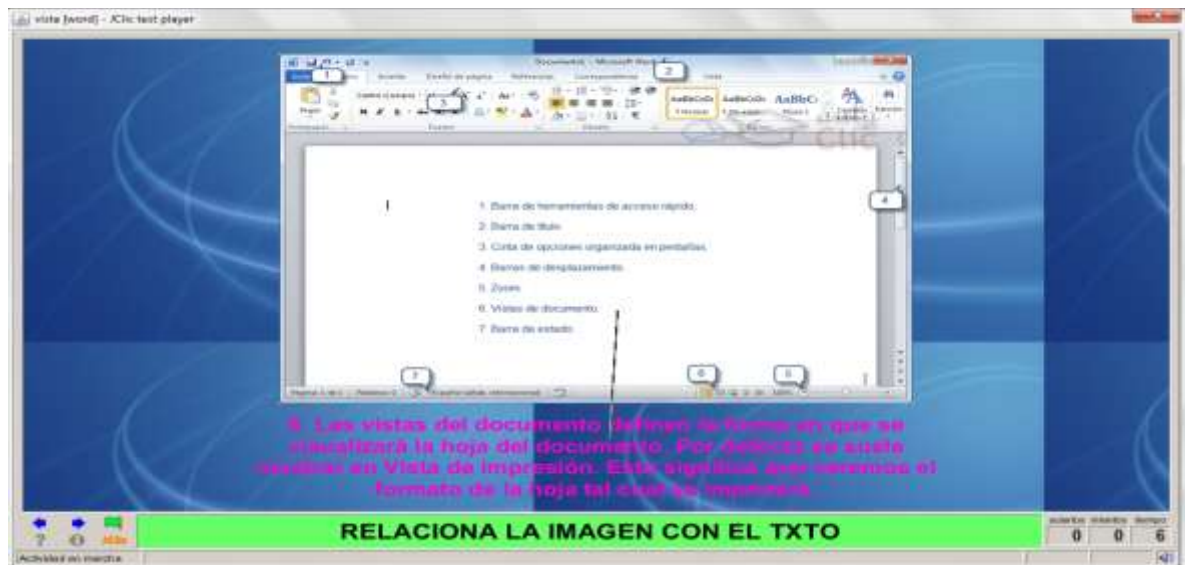


GRÁFICO 58

- ❖ Aquí presente las opciones para visualizar el documento.

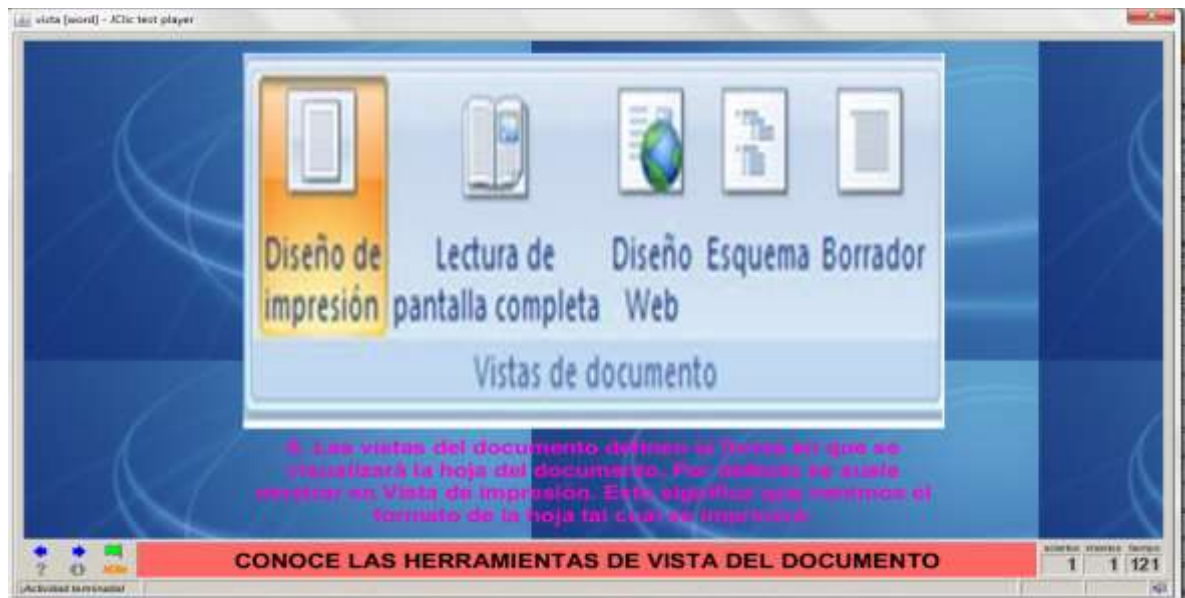


GRÁFICO 59

- ❖ Esta ventana indica la barra de estado la cual muestra la información del documento.

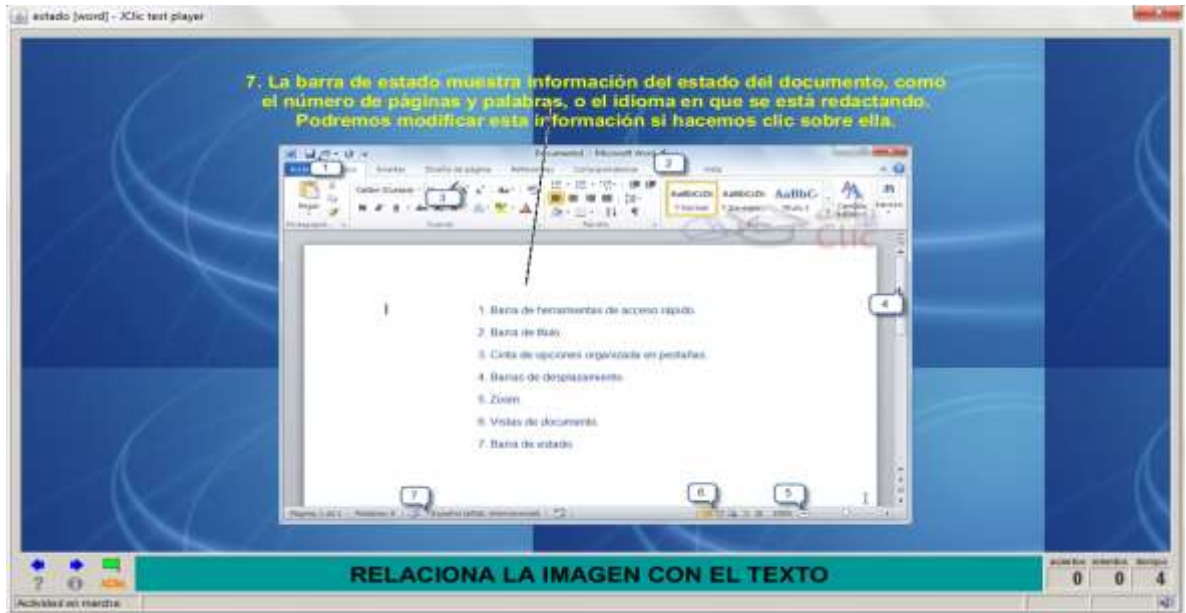


GRÁFICO 60

- ❖ En la siguiente actividad relacione el texto con la imagen y aparecerá la barra de estado

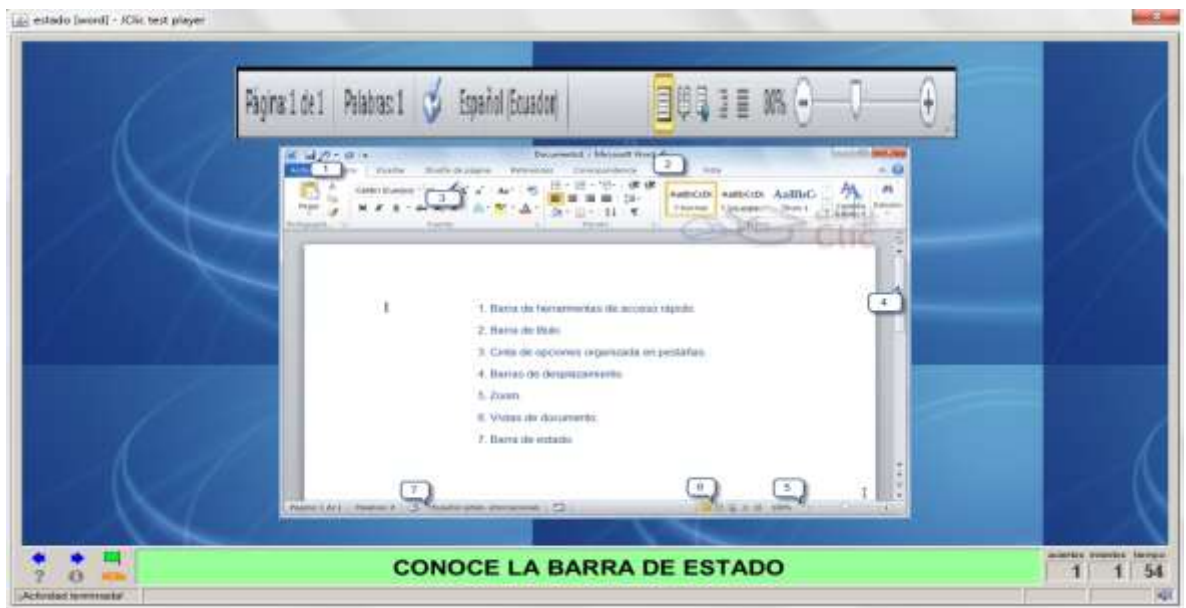


GRÁFICO 61

- ❖ Si desea guardar un documento la siguiente ventana le indicará los pasos a seguir.

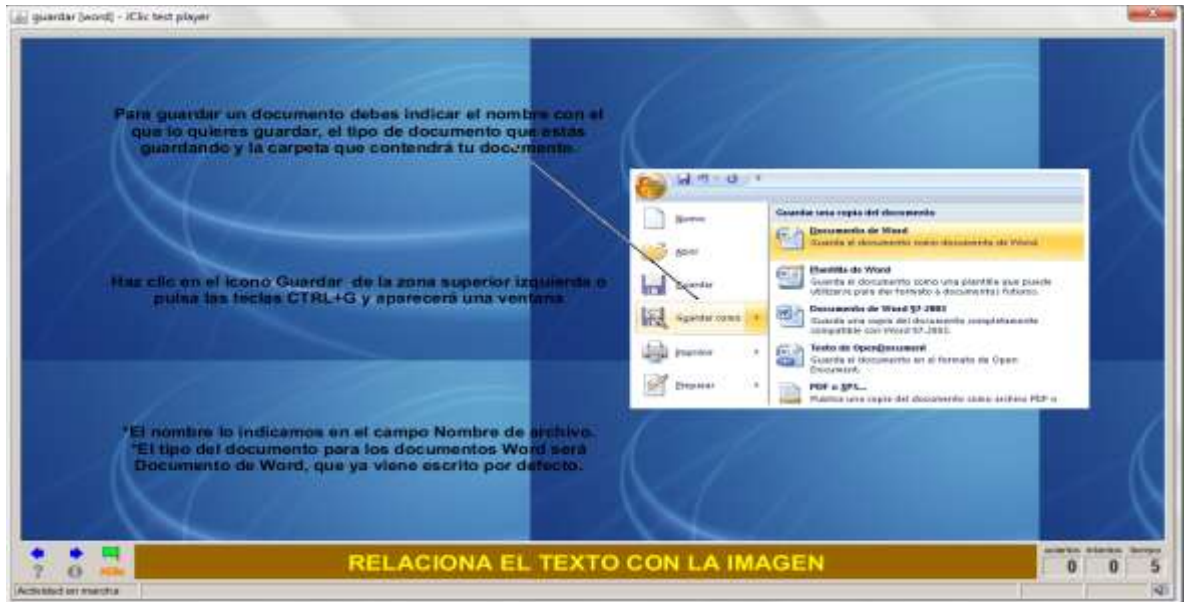


GRÁFICO 62

- ❖ Para saber el sitio donde se debe guardar los documentos, relacione el texto con la imagen como indica la actividad siguiente.



GRÁFICO 63

- ❖ Para cerrar un documento en la siguiente ventana de un clic en el texto y se detalla los pasos que se debe seguir.

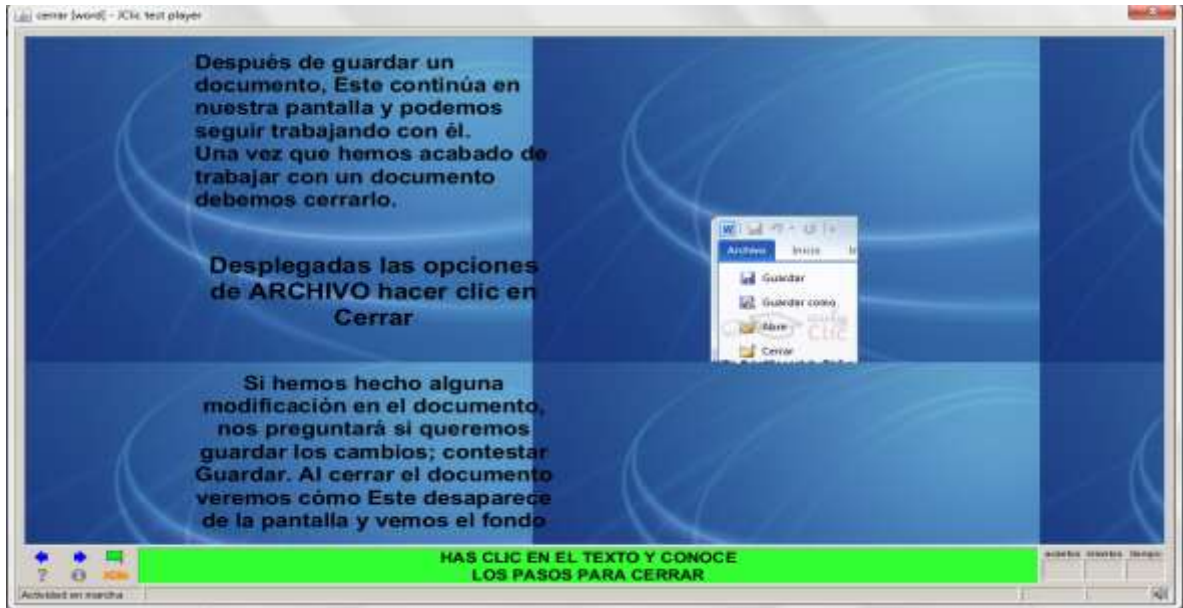


GRÁFICO 64

- ❖ En esta ventana se presentará las opciones que se despliegan del botón archivo para buscar la opción cerrar.

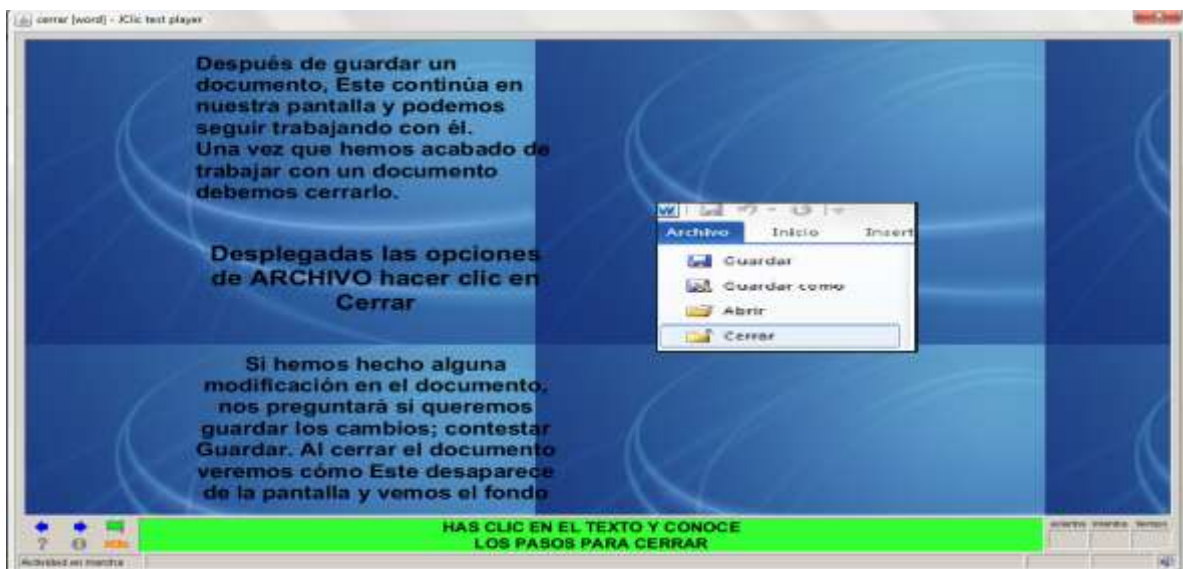


GRÁFICO 65

- ❖ A continuación si se ha realizado alguna modificación antes de cerrar preguntará si se desea guardar los cambios.

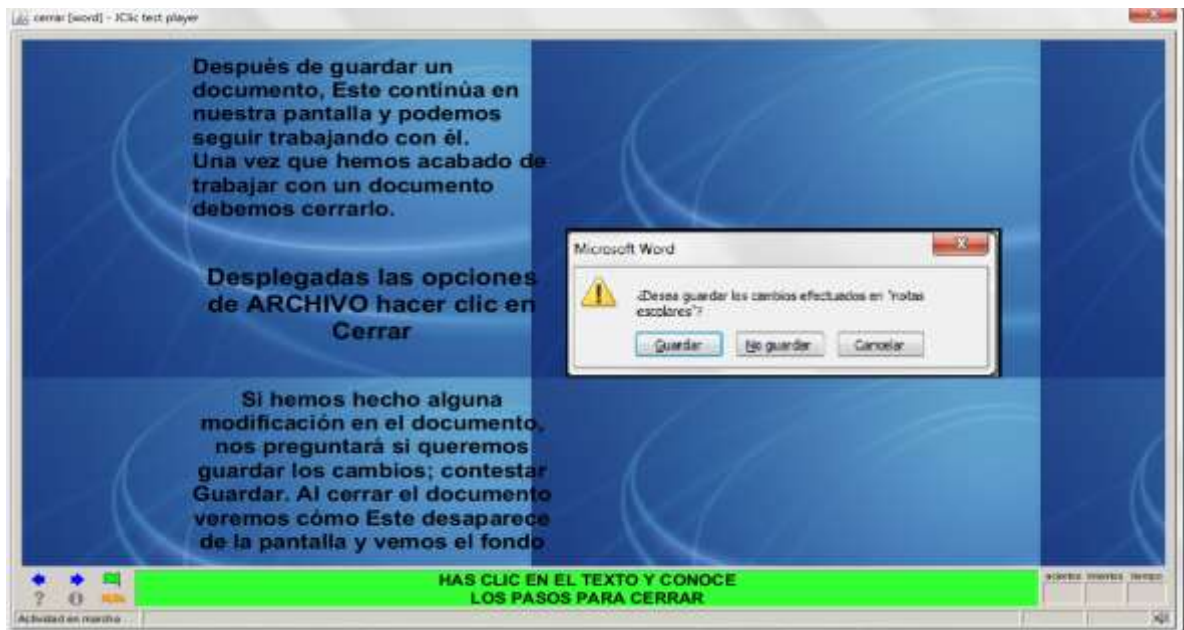


GRÁFICO 66

- ❖ Esta ventana indica las opciones para abrir un documento que está guardado en el ordenador.

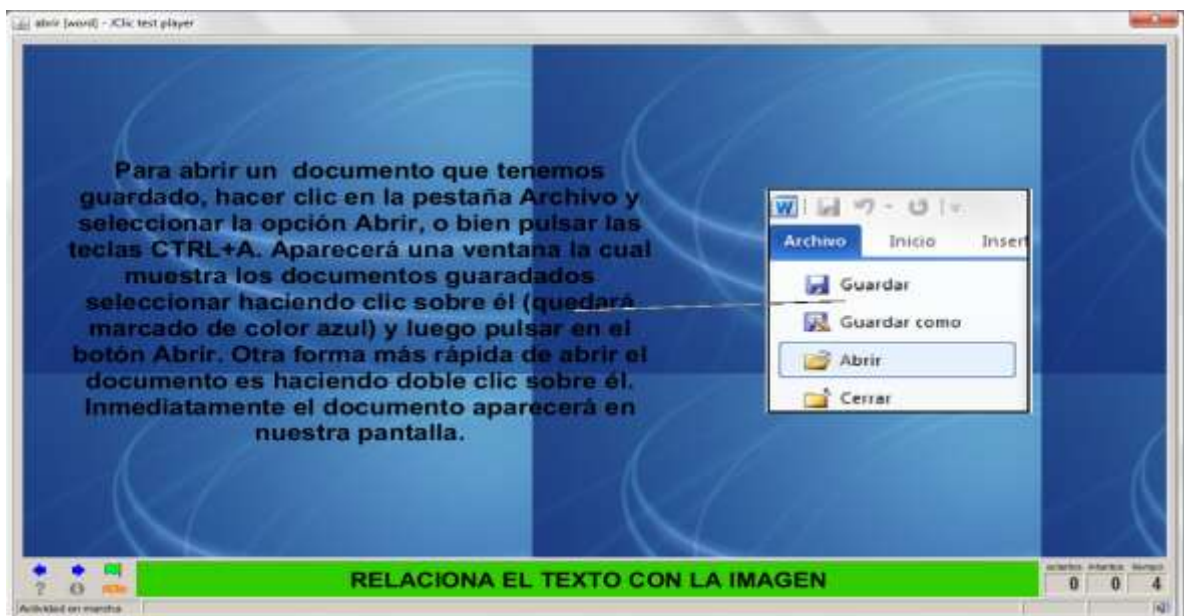


GRÁFICO 67

- ❖ Aquí se observará la ventana de donde se puede abrir los documentos que están guardados.

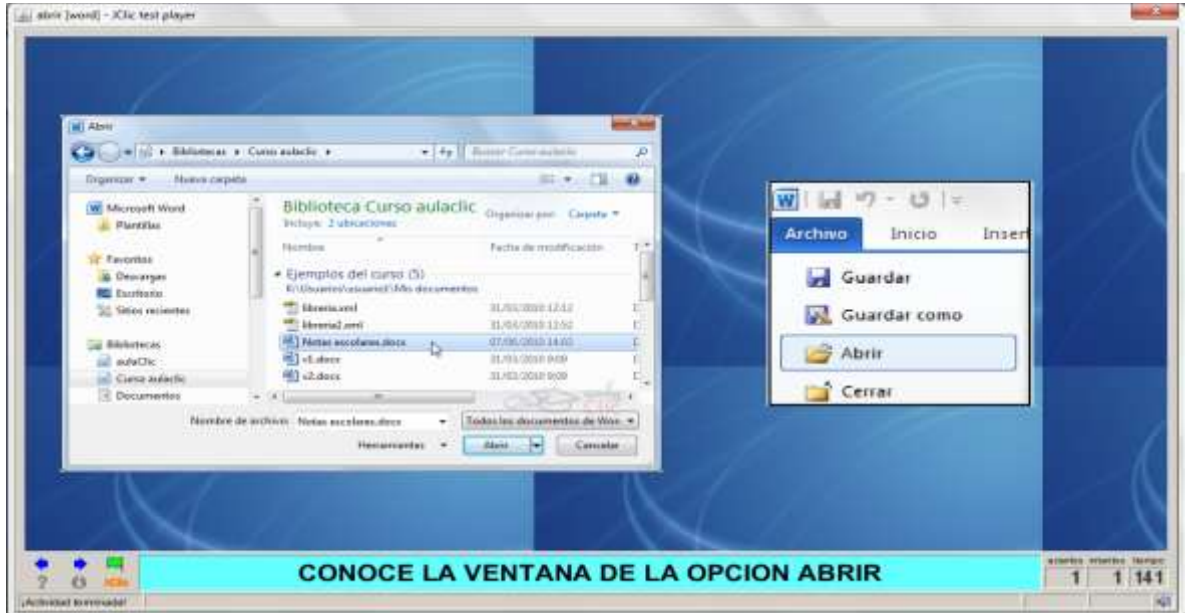


GRÁFICO 68

- ❖ En esta ventana presenta las maneras como insertar un símbolo o una ecuación dentro del documento.

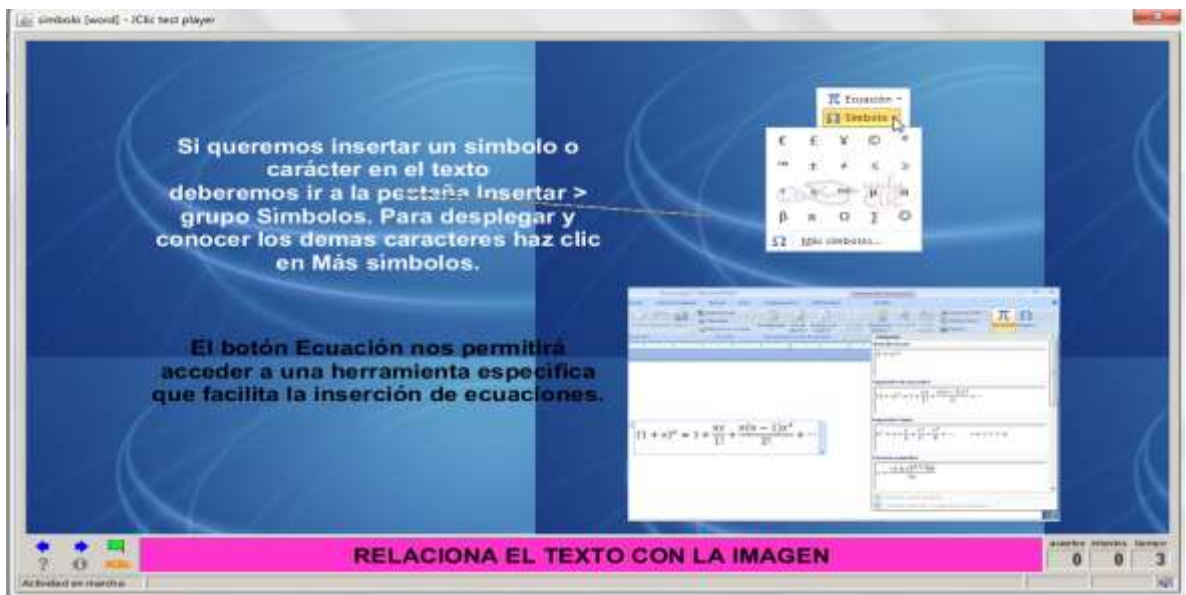


GRÁFICO 69

- ❖ Relacione el texto con la imagen y aparecerá la ventana de símbolo.



GRÁFICO 70

- ❖ Para buscar una página del documento se utiliza la opción Ir a cómo indica en la siguiente ventana.

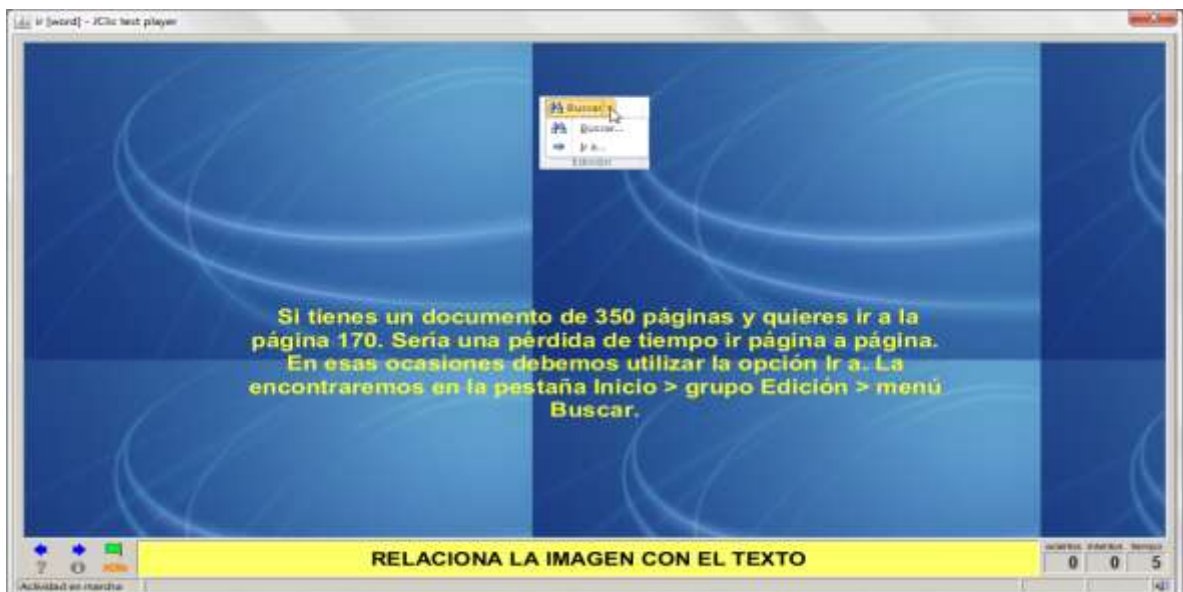


GRÁFICO 71

- ❖ Para observar la pestaña de la opción Ir a relacione la imagen con el texto y aparecerá la ventana.

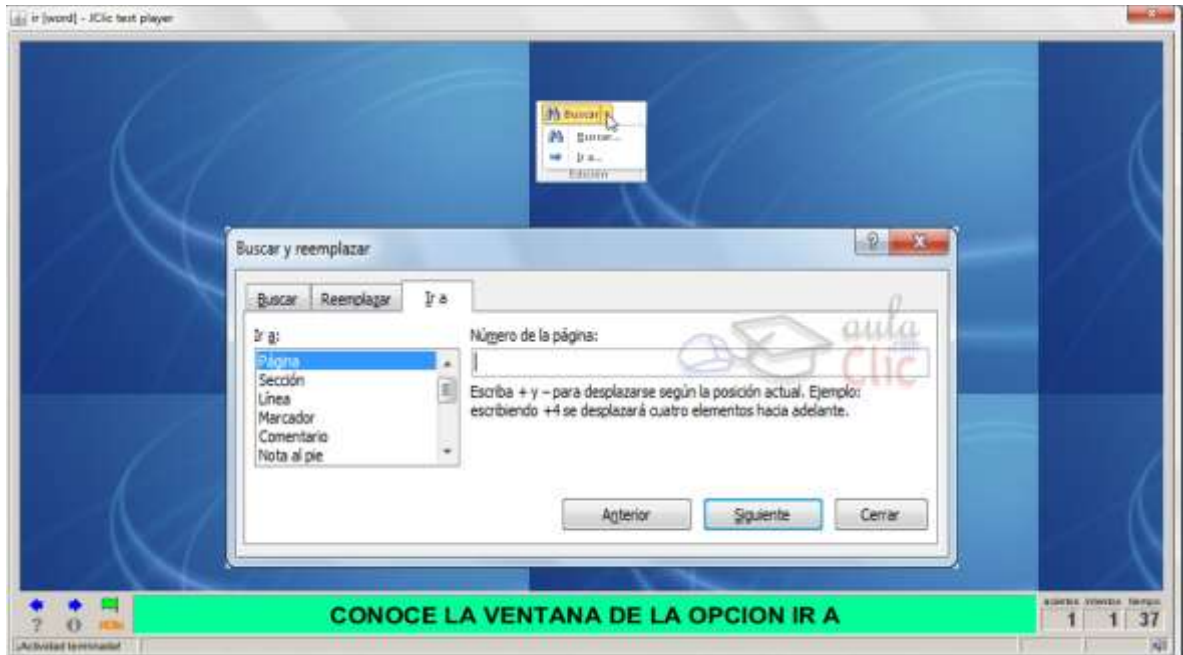


GRÁFICO 72

- ❖ Haga clic en el texto y aparecerá una pantalla donde indicará las formas de desplazamiento dentro del documento.



GRÁFICO 73

- ❖ Haga clic en el texto y mostrará la imagen de como seleccionar texto.

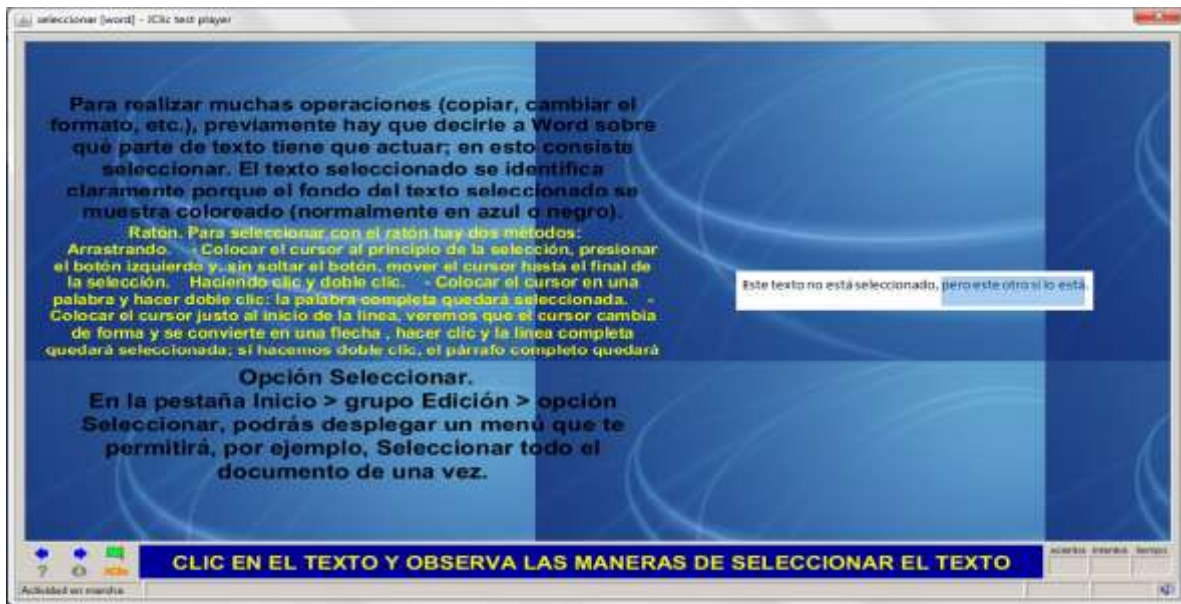


GRÁFICO 74

- ❖ En la siguiente ventana se enseñará cómo cambia el puntero del mouse para seleccionar un determinado texto.

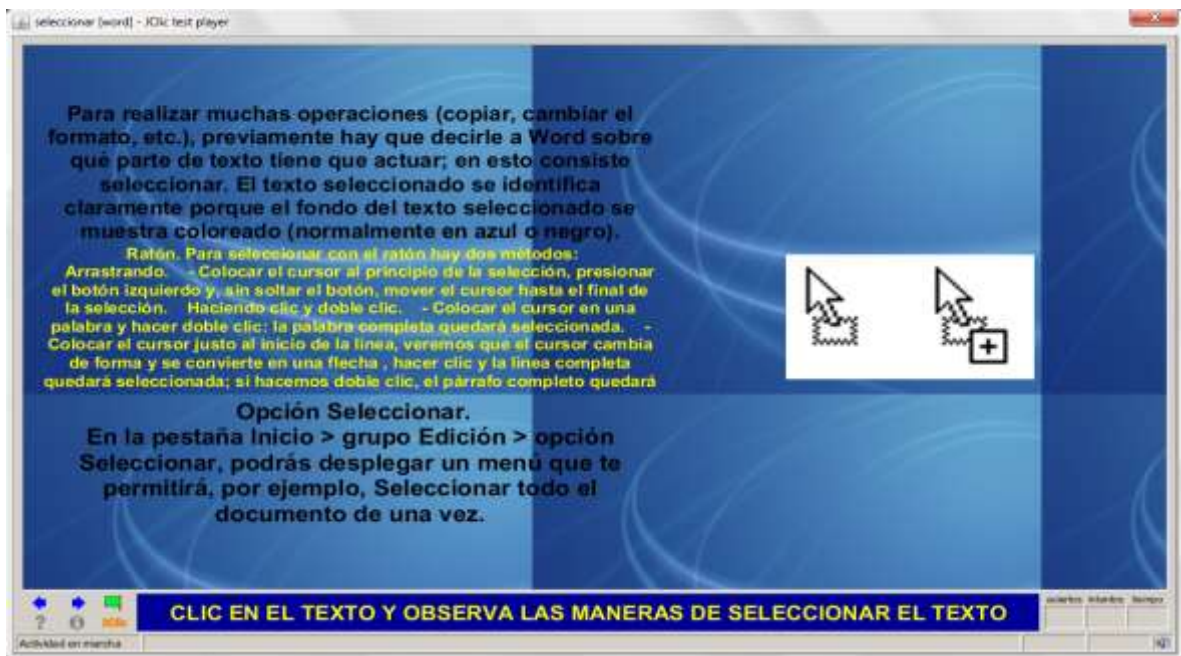


GRÁFICO 75

- ❖ Dando clic en el texto de esta actividad se indicará de donde se despliega la opción Seleccionar.

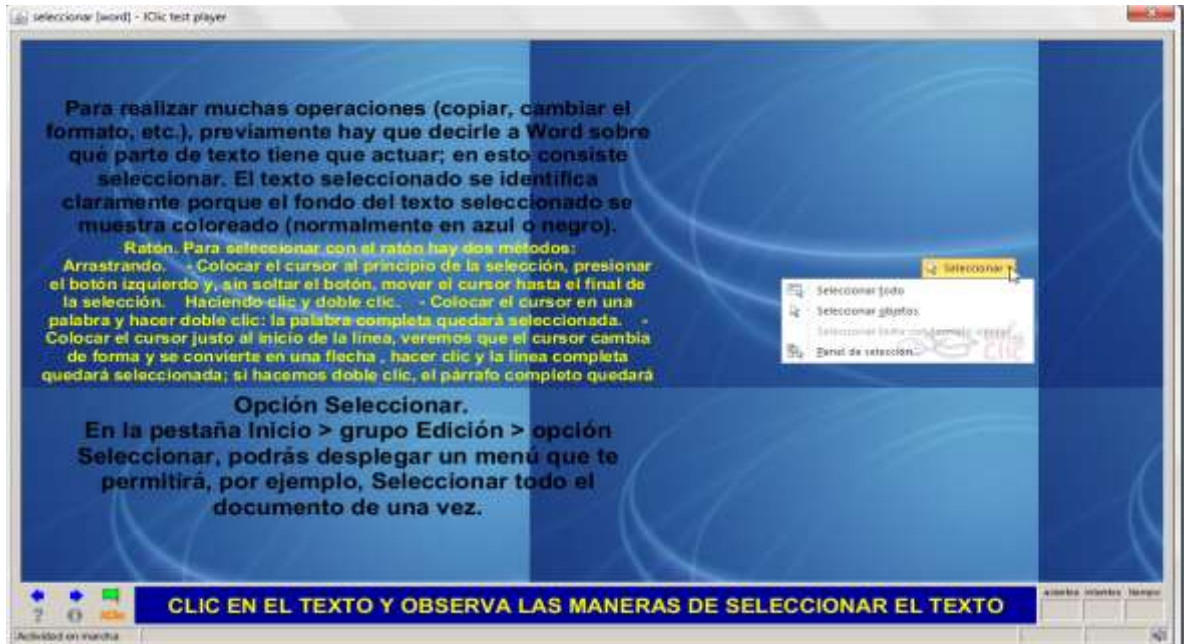


GRÁFICO 76

- ❖ A continuación se detalla como seleccionar el texto combinando las teclas.

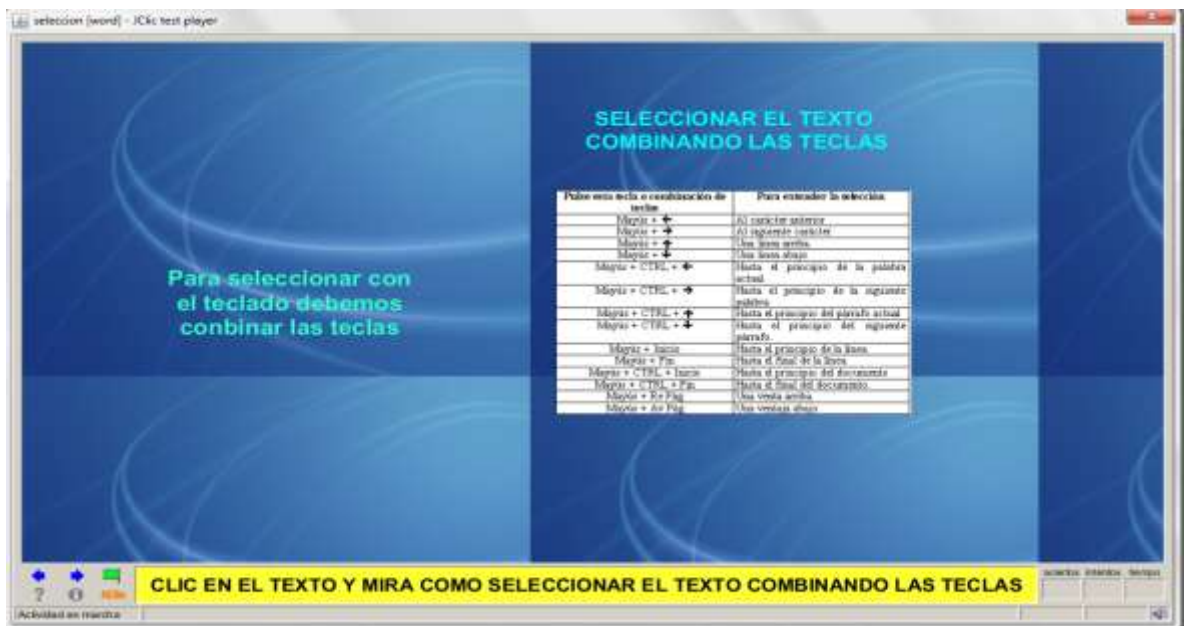


GRÁFICO 77

- ❖ A continuación se presentara la opción de pegado haciendo un clic en el texto.

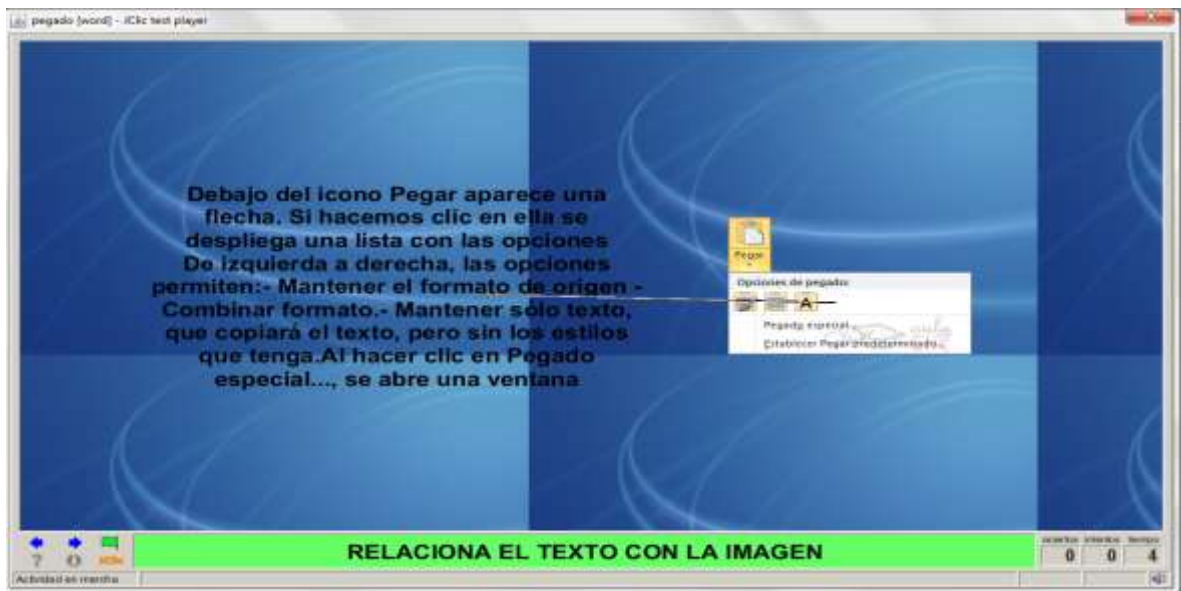


GRÁFICO 78

- ❖ Relacione el texto con la imagen y aparecerá la ventana con las opciones de pegado.

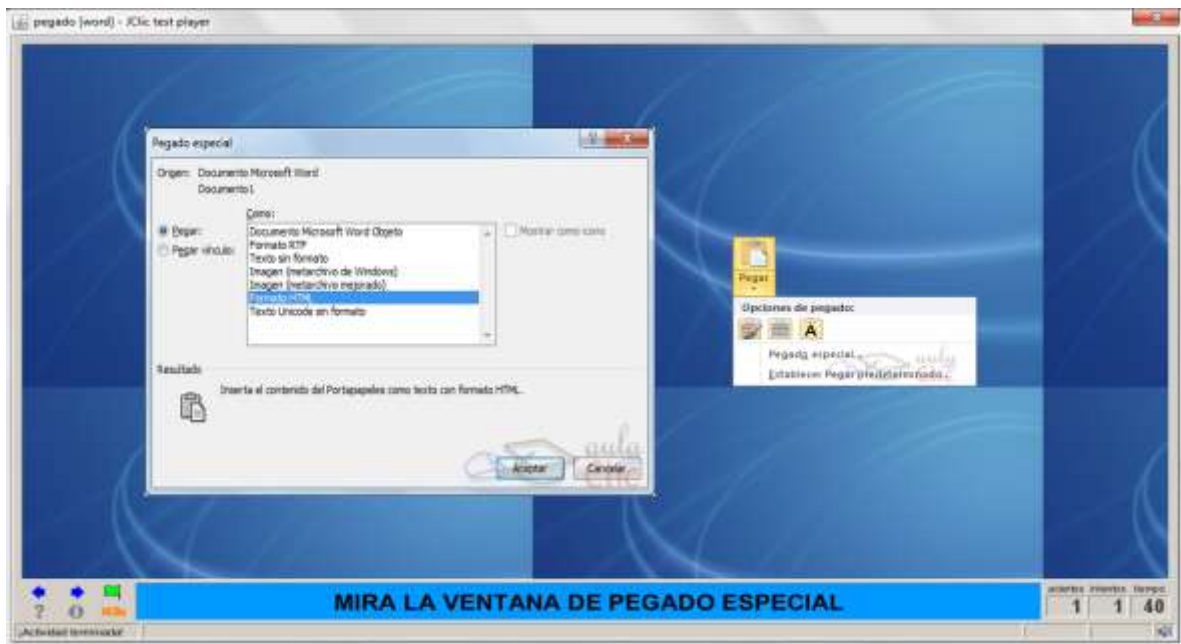


GRÁFICO 79

- ❖ Para observar la ventana de la opción buscar con la que permite encontrar palabras y cambiarlas por otras que el usuario crea conveniente. Hacer clic en el texto.

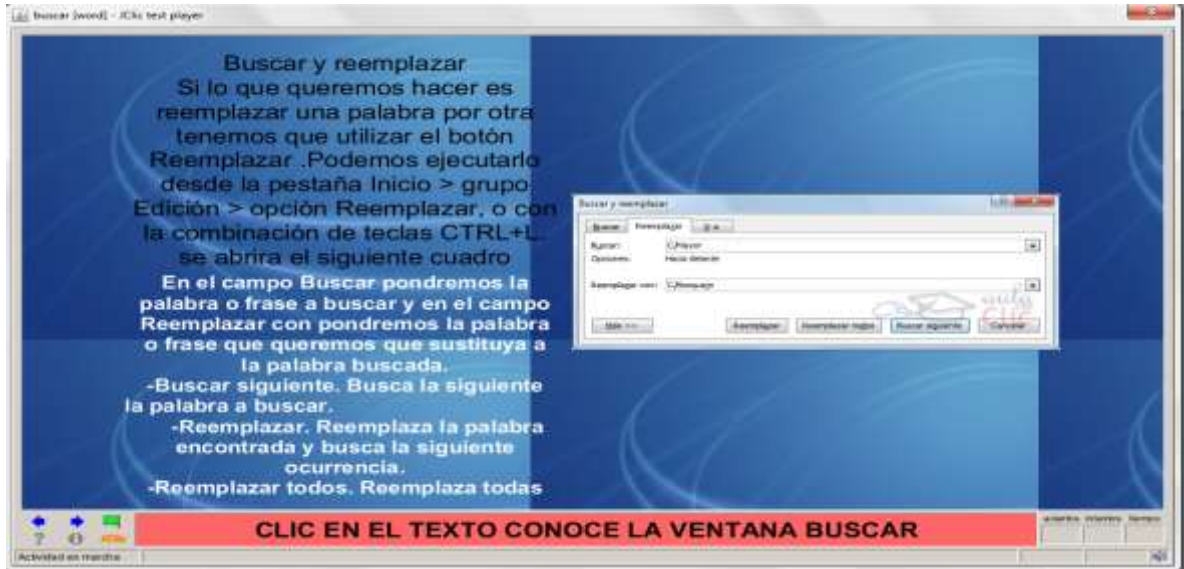


GRÁFICO 80

- ❖ Para observar la opción cambiar color de fondo del documento, hacer clic en el texto.

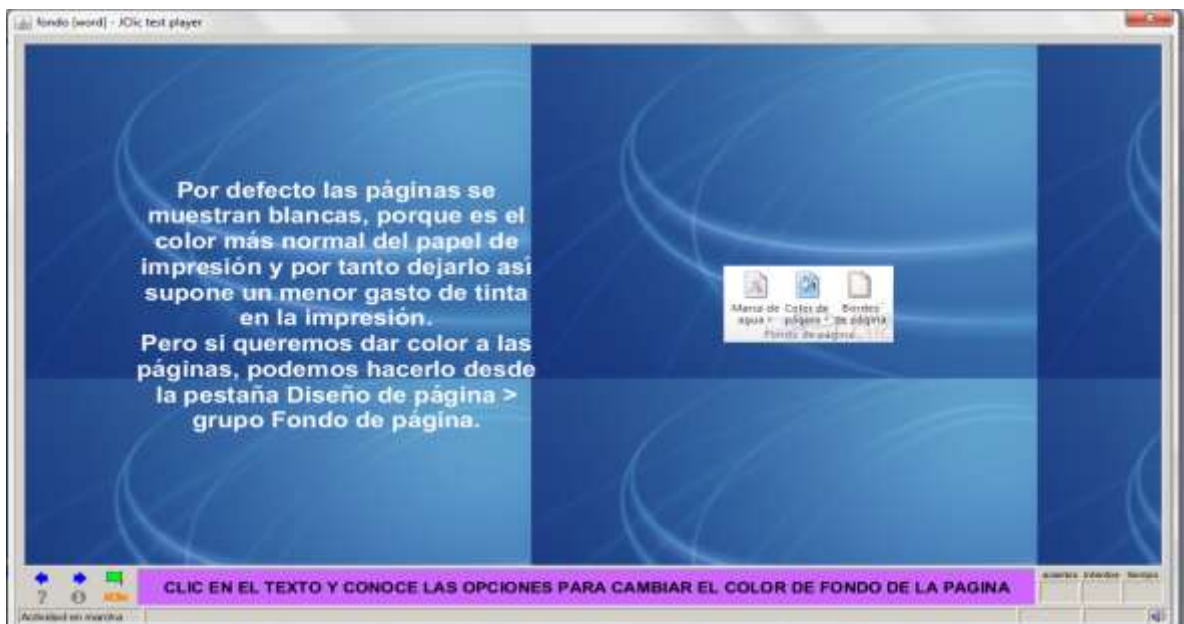


GRÁFICO 81

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se presentara la opción marca de agua que normalmente es un texto que se ve al fondo de la página.

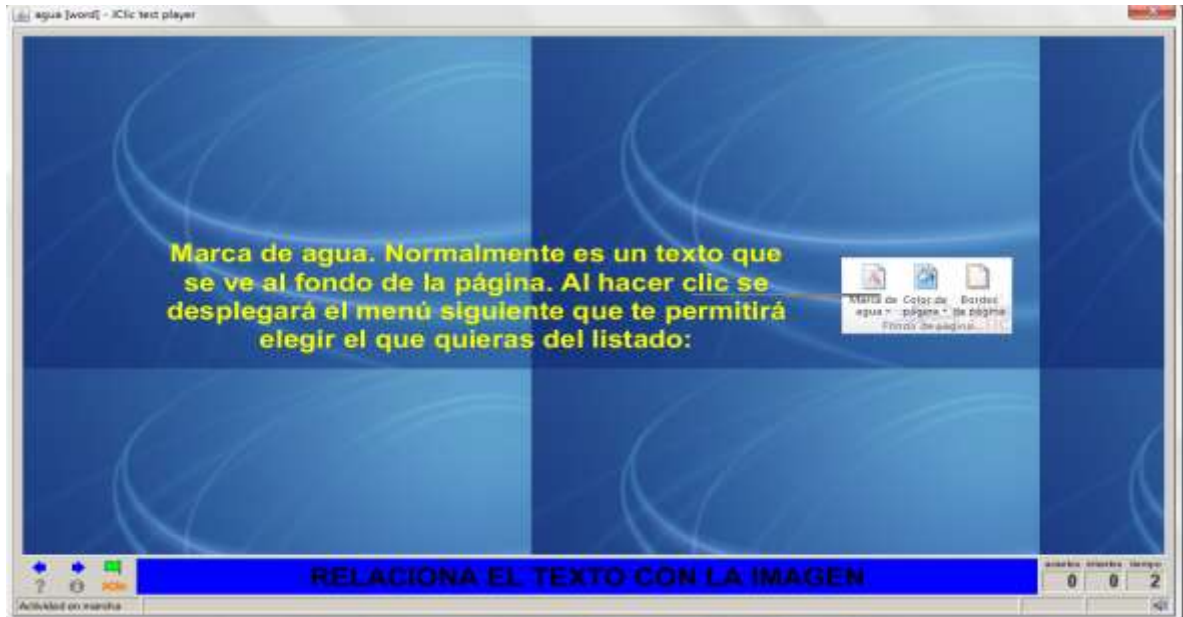


GRÁFICO 82

- ❖ Relacione el texto con la imagen y aparecerá el listado del menú marca de agua.



GRÁFICO 83

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se presentará la opción color de página donde permite elegir colores para modificar el estilo a las diferentes páginas del documento.

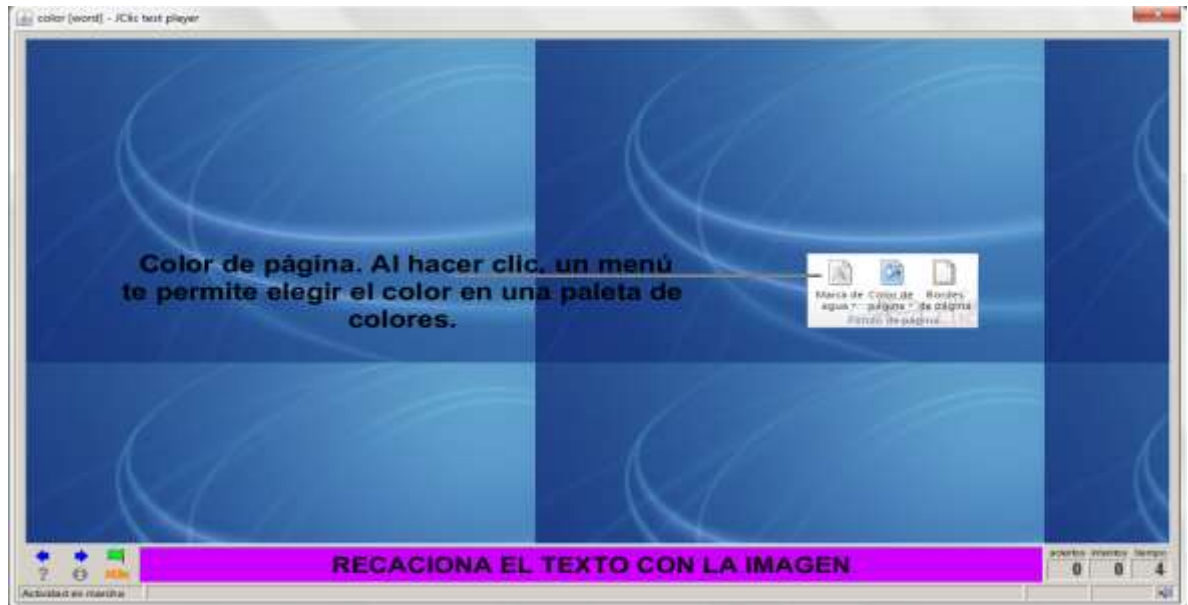


GRÁFICO 84

- ❖ Para mirar la paleta de colores de donde se puede elegir. Relacione el texto con la imagen de esta ventana.



GRÁFICO 85

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se indicara la opción borde de página permitirá colocar diferentes bordes a las páginas.



GRÁFICO 86

- ❖ Relacione el texto con la imagen y aparecerá el cuadro de dialogo donde se va a seleccionar que clase de borde colocar a la página.

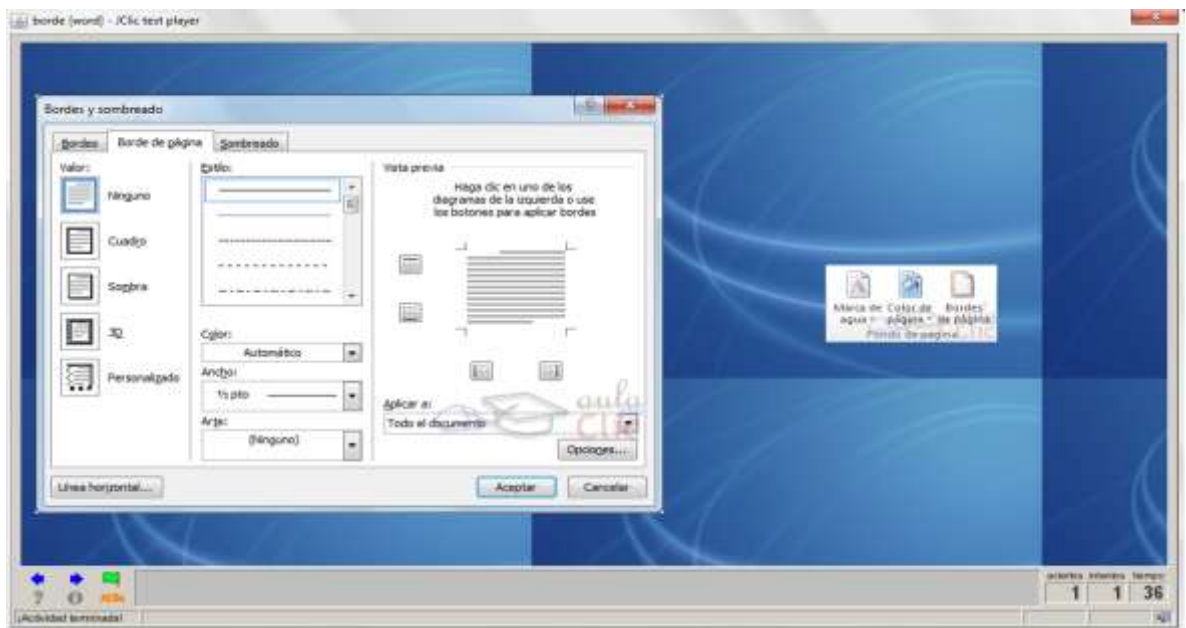


GRÁFICO 87

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta ventana y enseñará que opción utilizar para cambiar el diseño al texto.

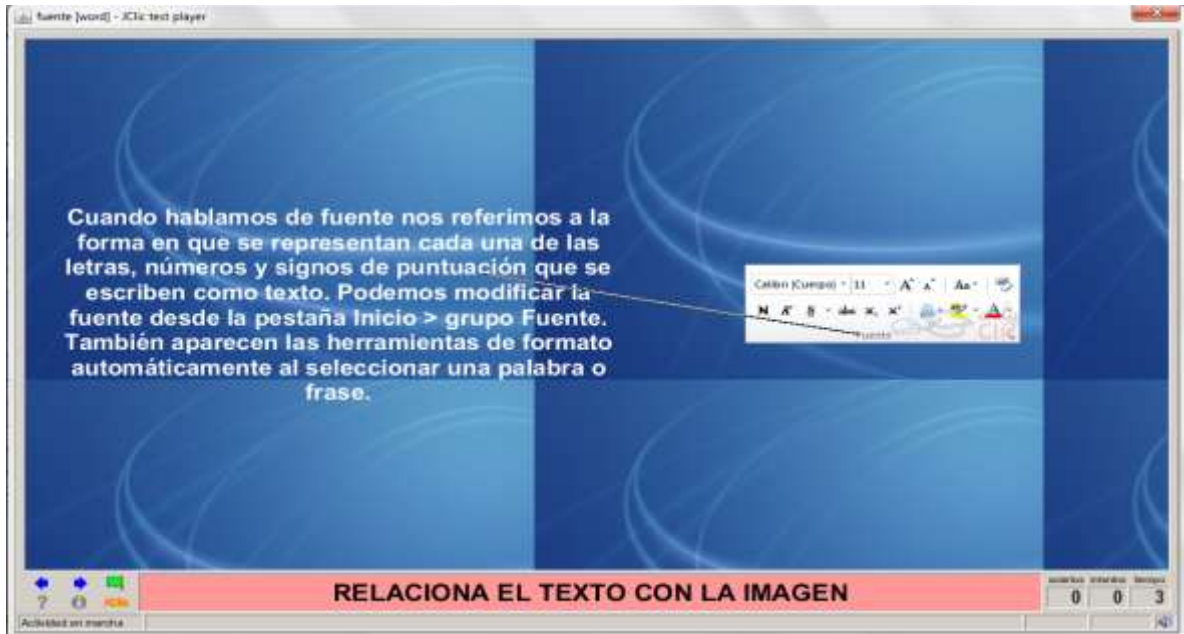


GRÁFICO 88

- ❖ Para observar las opciones que se despliegan de la pestaña diseño de texto donde se escoge para modificar el documento solo hay que relacionar el texto con la imagen.

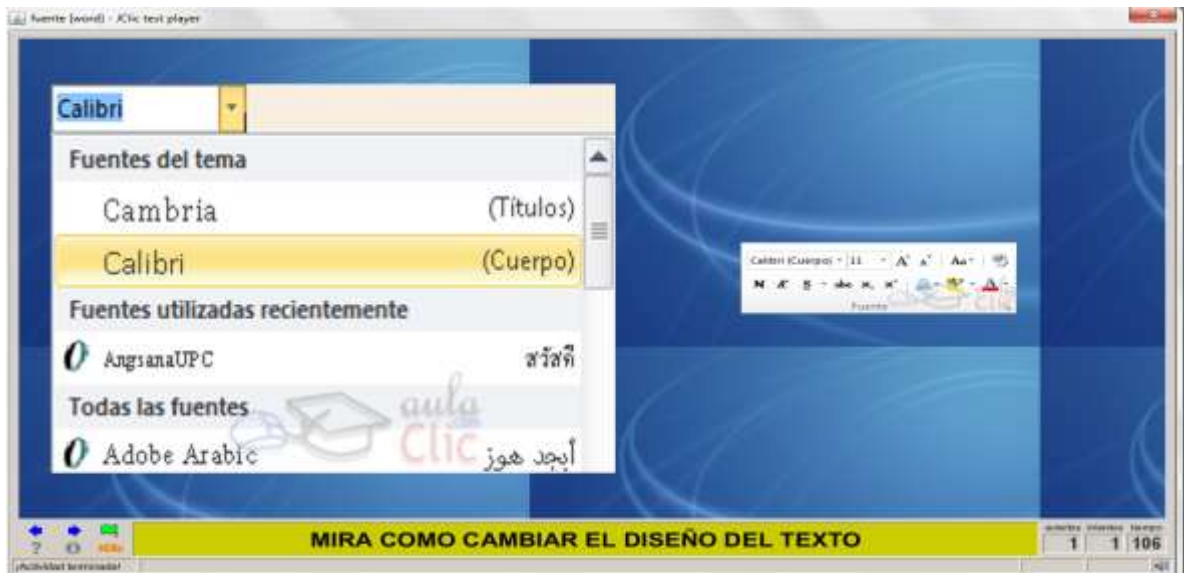


GRÁFICO 89

- ❖ En la siguiente actividad se le indicará como cambiar de tamaño al texto, relacione el texto con la imagen.

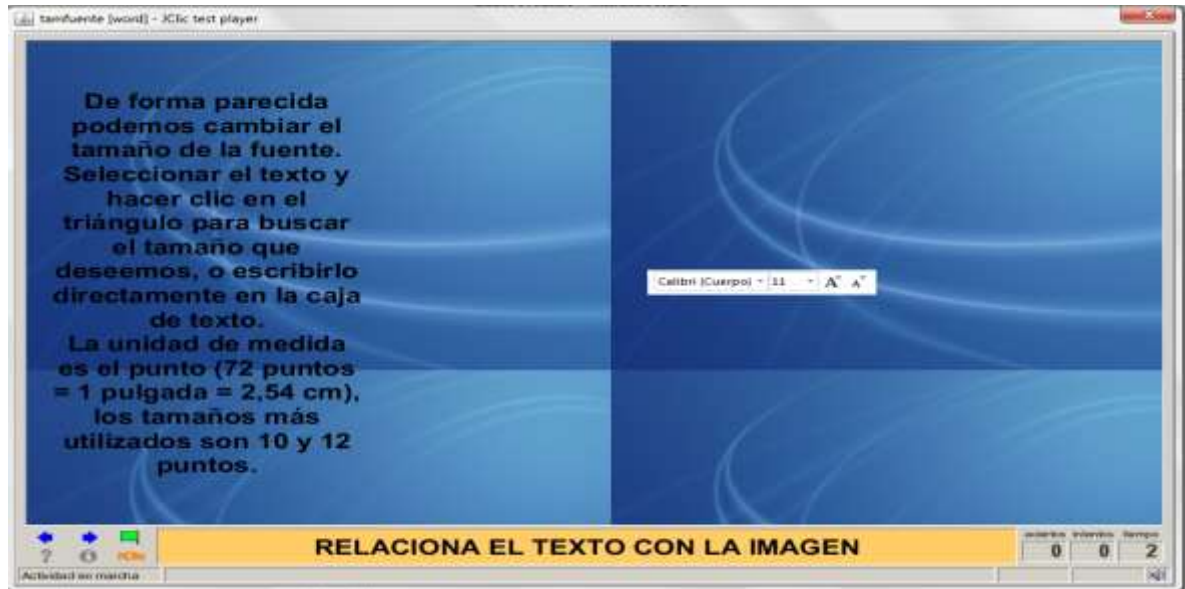


GRÁFICO 90

- ❖ La opción tamaño de texto se encuentra como indica la siguiente ventana.

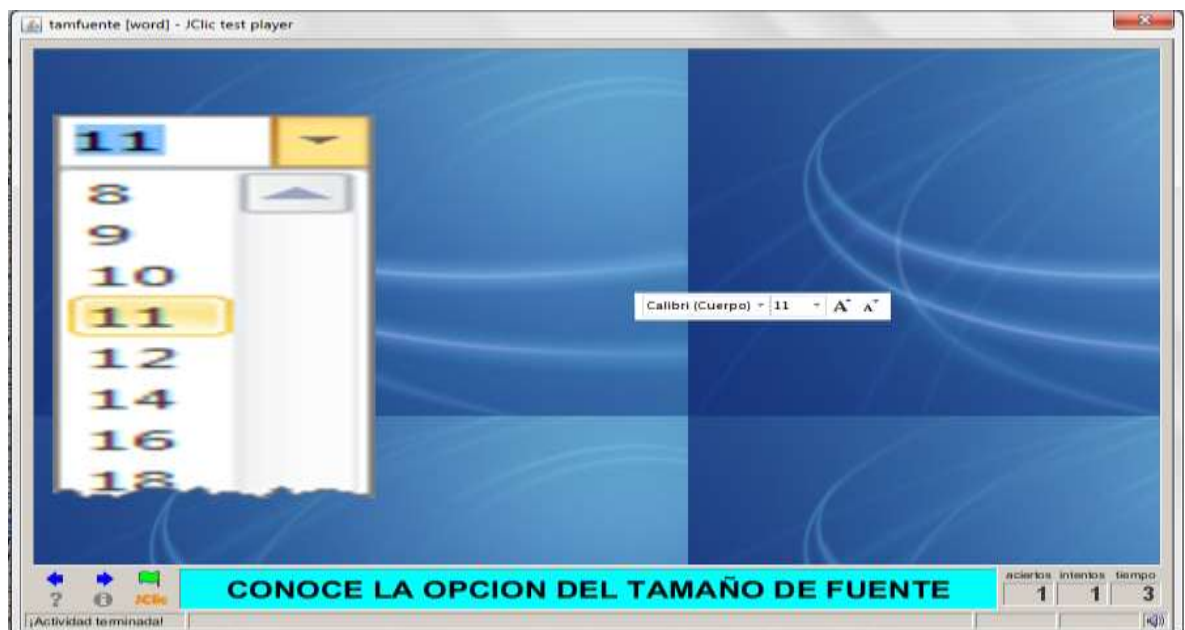


GRÁFICO 91

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta ventana y se presentará las opciones de efectos básicos.

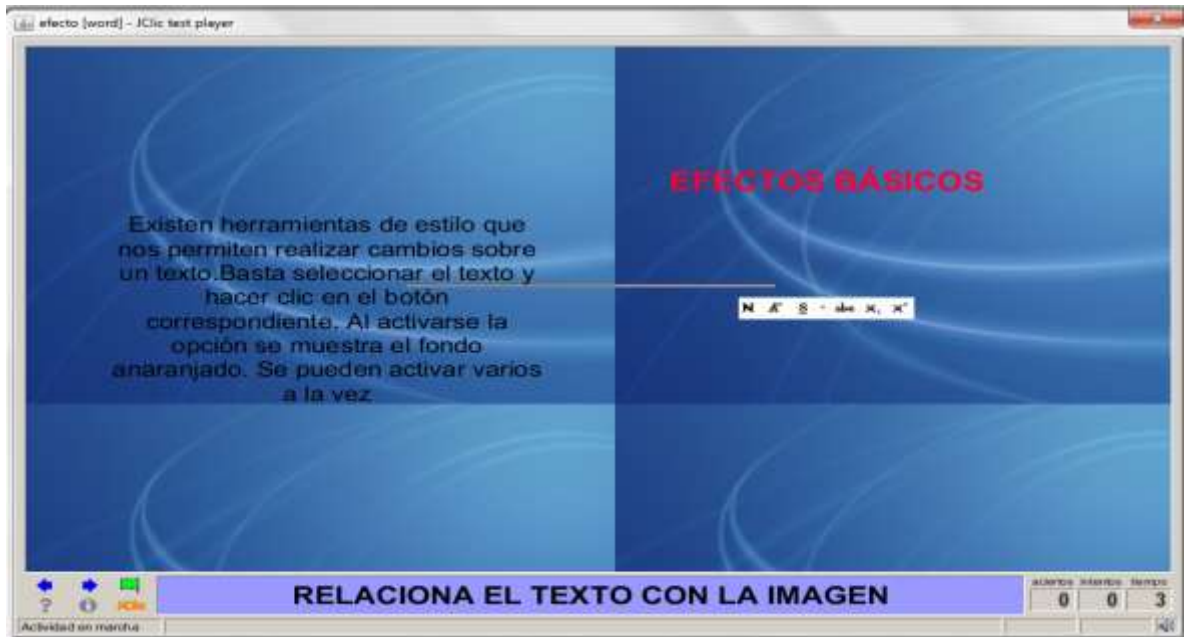


GRÁFICO 92

- ❖ Para mirar cómo queda el texto utilizando estas opciones, relacione el texto con la imagen.

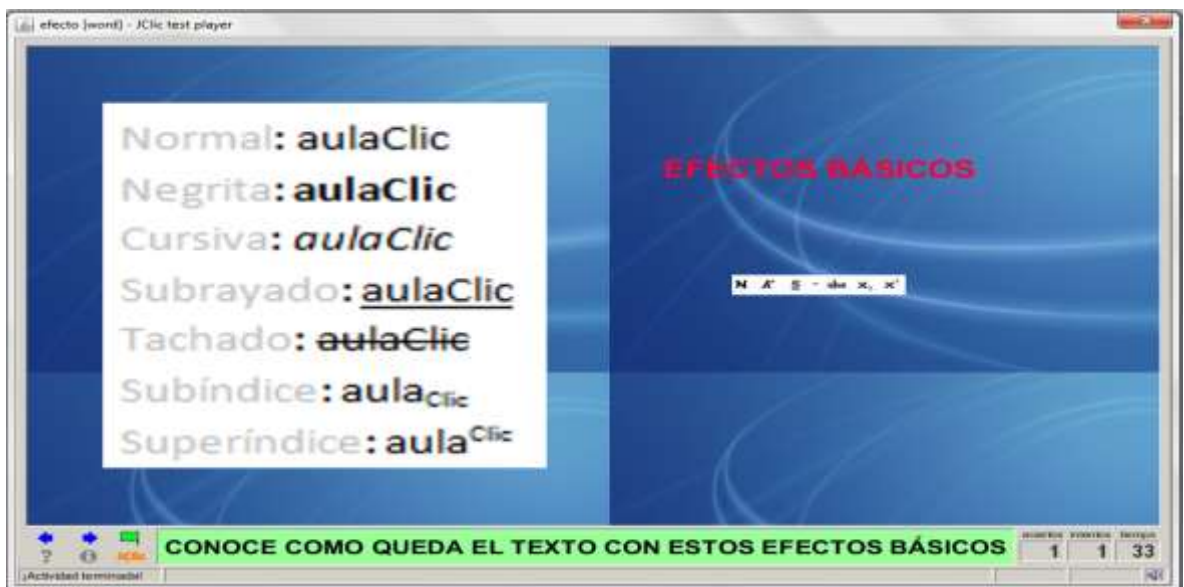


GRÁFICO 93

- ❖ A continuación haga clic en el texto y aparecerá las opciones de efectos especiales en este caso Negrita la cual da volumen al texto.

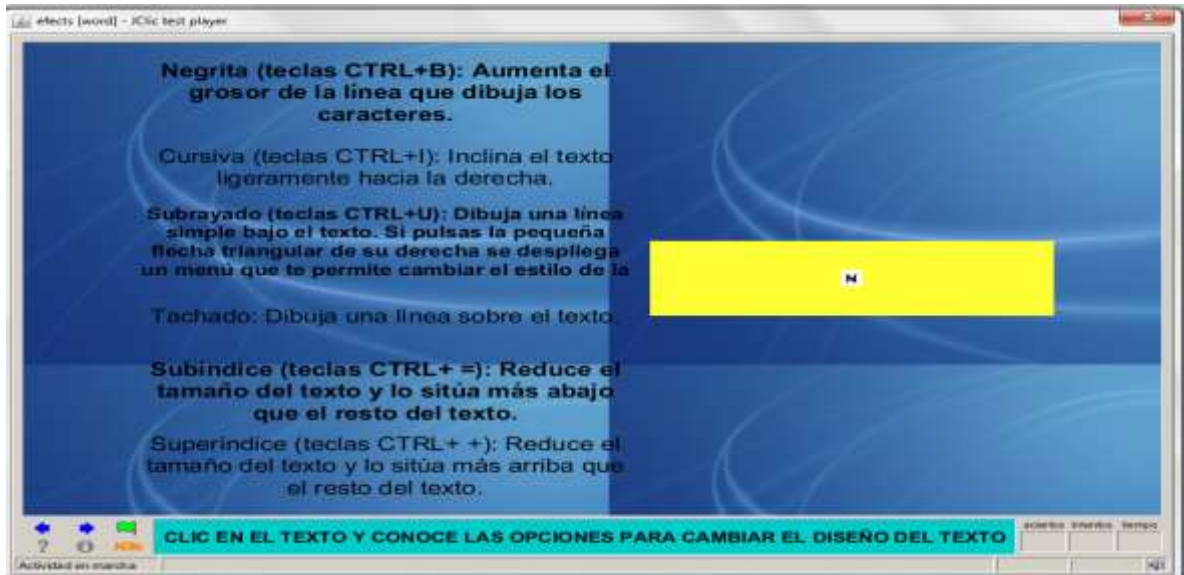


GRÁFICO 94

- ❖ Clic en el segundo texto y aparecerá la opción Cursiva la cual permite que el texto se incline hacia la derecha.

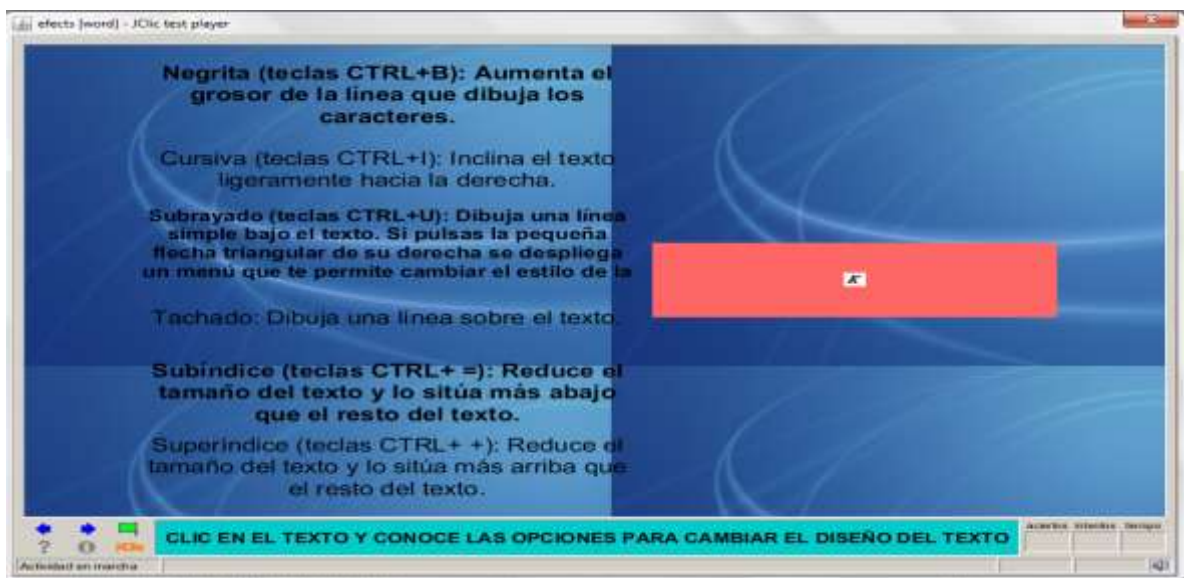


GRÁFICO 95

- ❖ Clic en el texto y se presentará la opción Subrayado la cual realiza una línea debajo del texto.

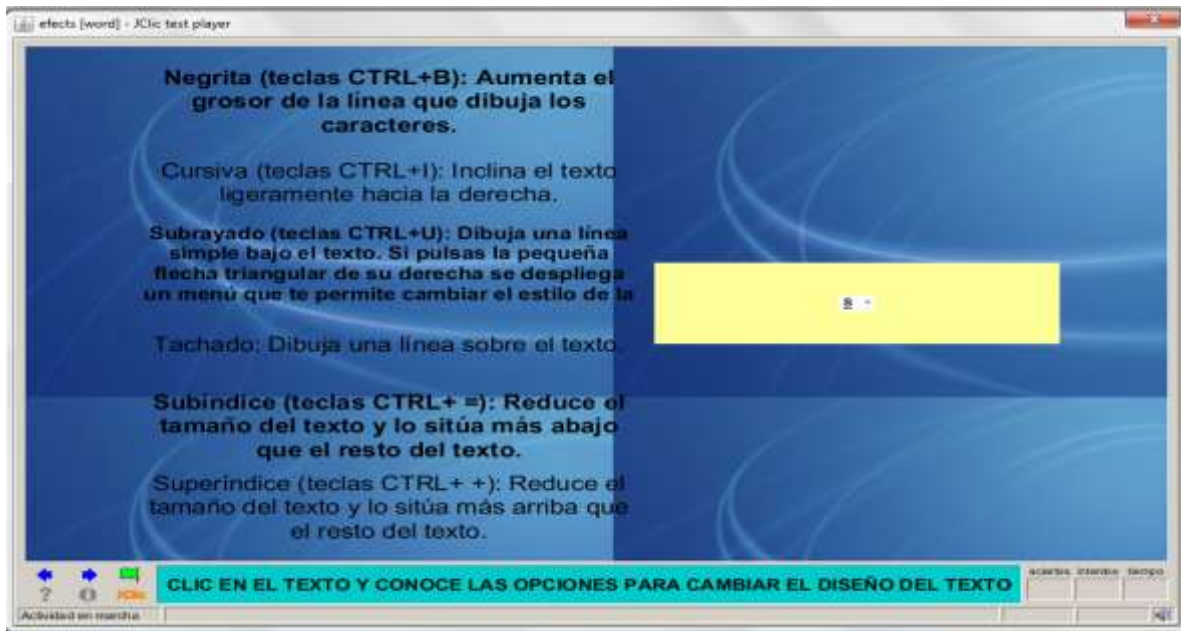


GRÁFICO 96

- ❖ Clic en el texto de la siguiente ventana y presentará la opción Tachado la cual dibuja una línea sobre el texto.

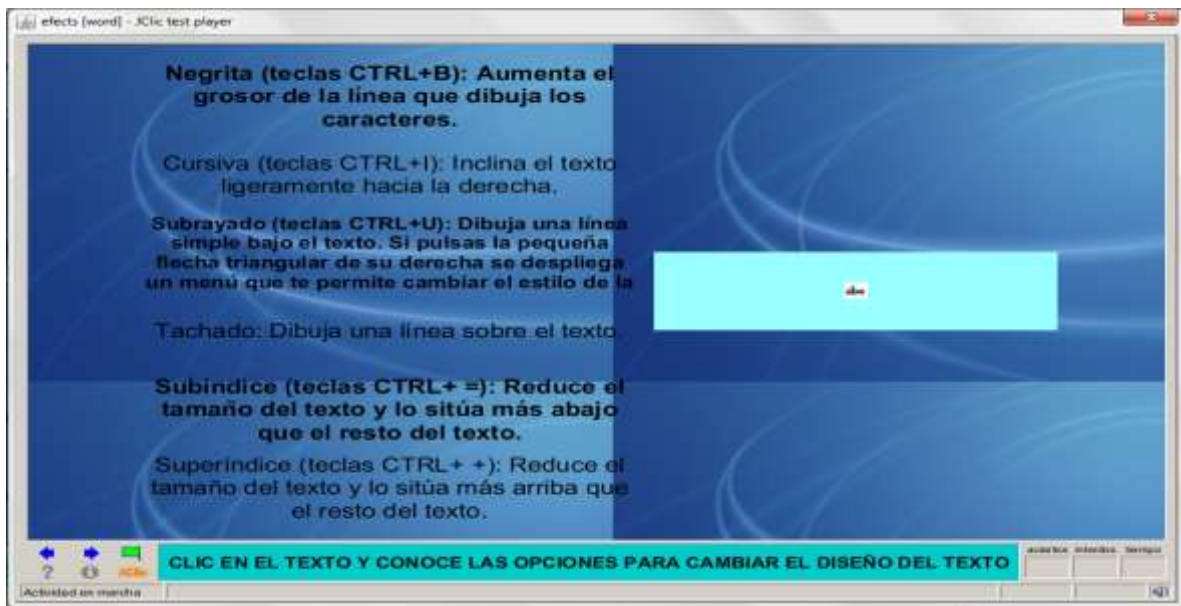


GRÁFICO 97

- ❖ Clic en el texto y aparecerá la opción Subíndice el cual reduce el tamaño del texto y lo sitúa más abajo del resto.

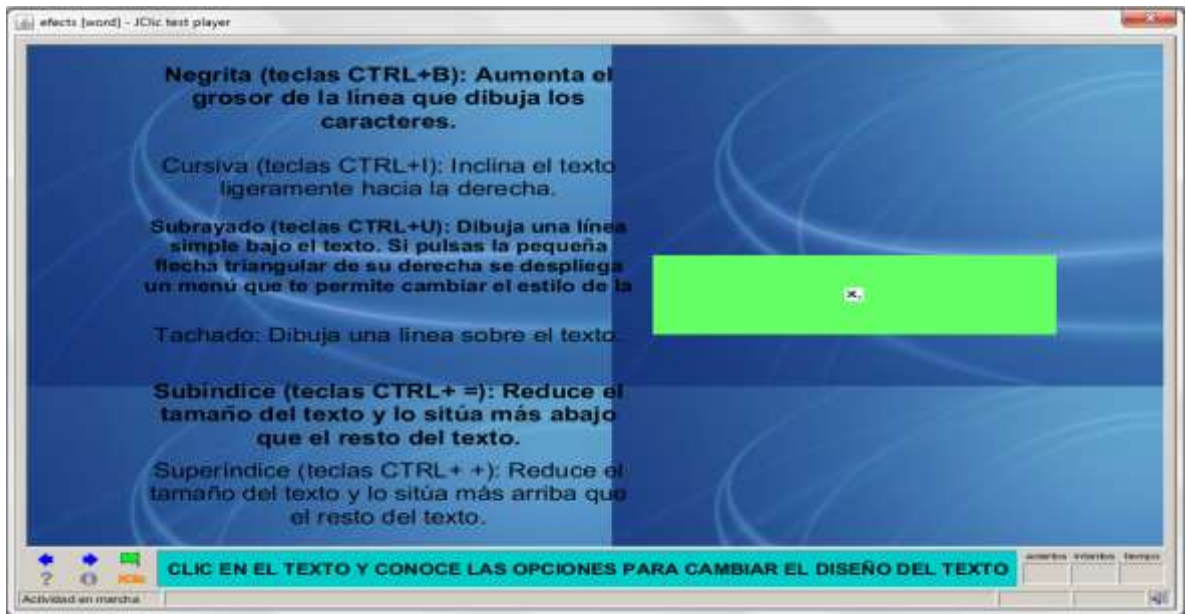


GRÁFICO 98

- ❖ Clic en el sexto texto y se presentará la opción Superíndice este reduce el tamaño del texto y lo sitúa más arriba del resto.

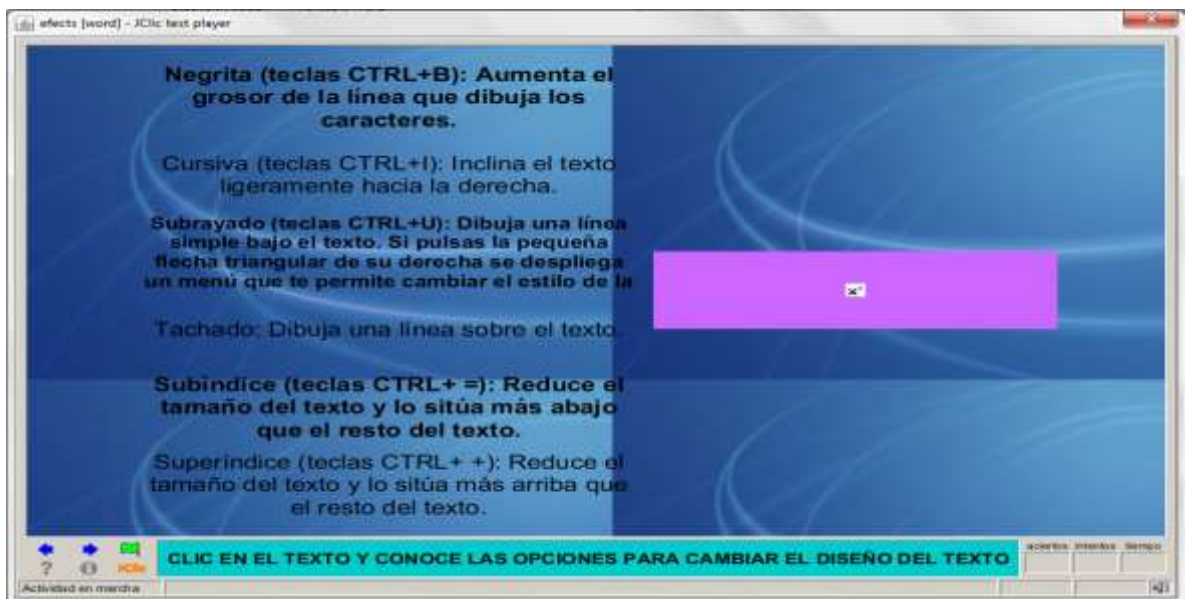


GRÁFICO 99

- ❖ Esta ventana indicará la opción cambiar Mayúsculas a Minúsculas y las diferentes opciones que existen en esta pestaña, relacione el texto con la imagen.



GRÁFICO 100

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se ve las opciones que se despliegan de esta pestaña.

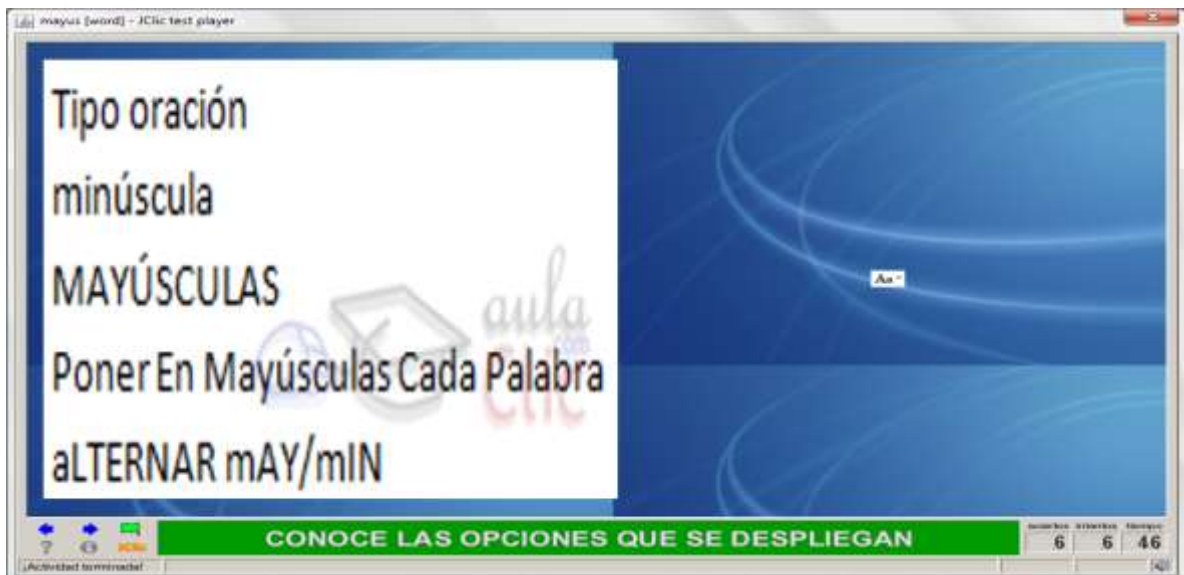


GRÁFICO 101

- ❖ Posteriormente hacer clic en el texto y aparecerá las opciones para cambiar el color al texto, estas se les puede utilizar todas al mismo tiempo.



GRÁFICO 102

- ❖ Clic en el segundo párrafo y mostrará la paleta de colores para cambiar el color del texto seleccionado.

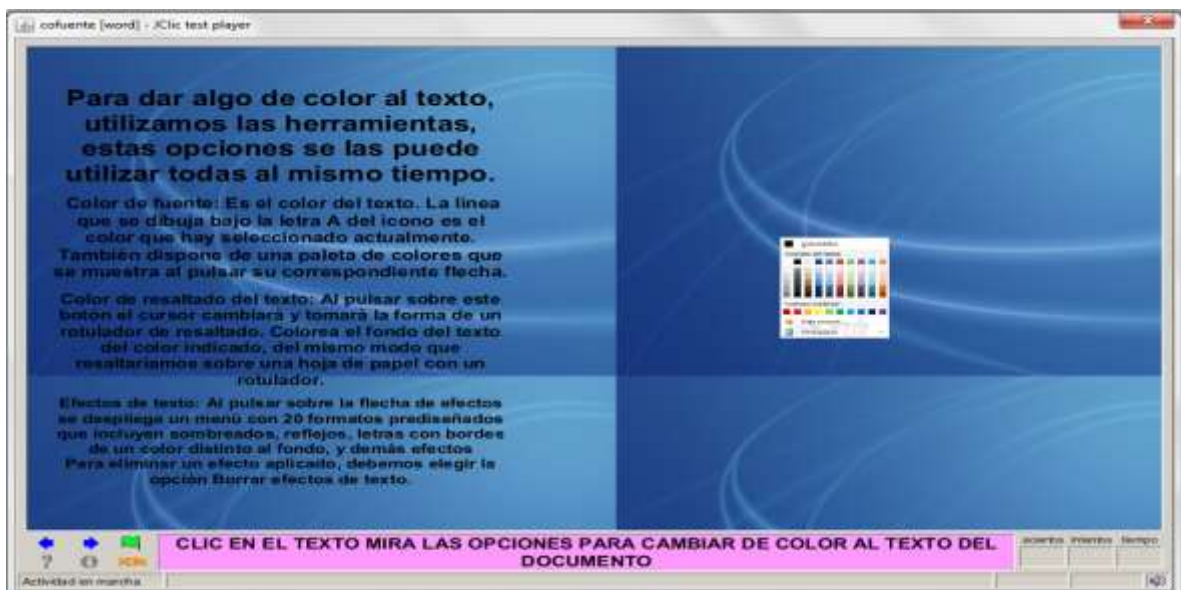


GRÁFICO 103

- ❖ Clic en el tercer párrafo y se mostrará la opción de Resaltado el cual permite ver el texto más claro.



GRÁFICO 104

- ❖ Clic en el cuarto texto y aparecerá la opción de efectos de texto de este se despliega varios formatos prediseñados para colocar en el documento.

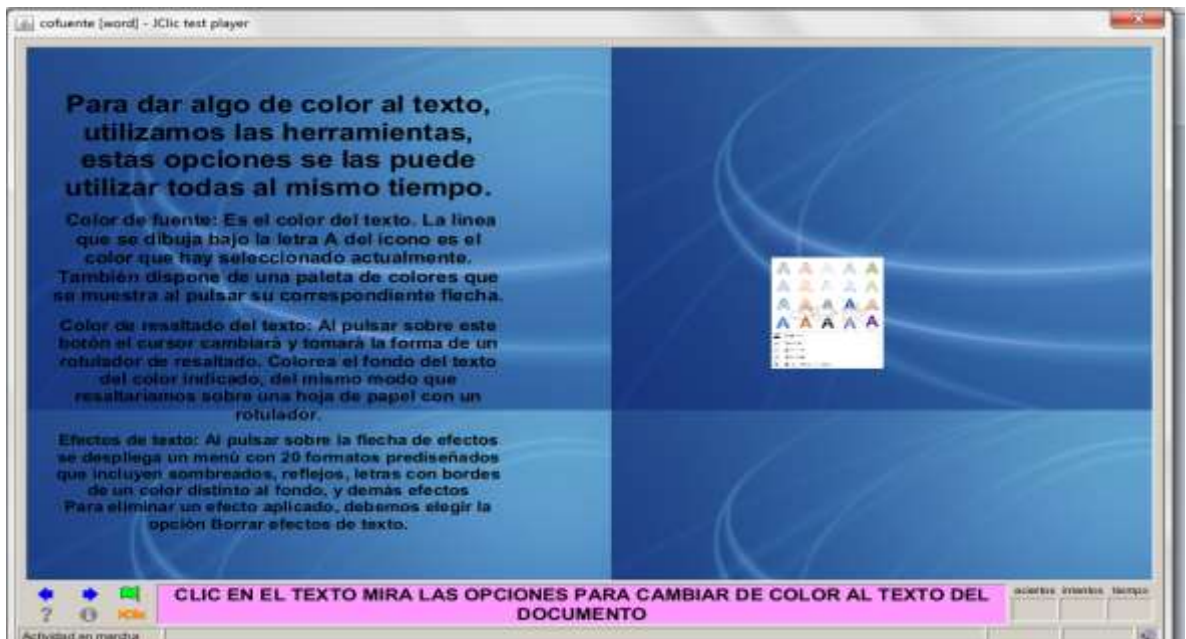


GRÁFICO 105

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta ventana y se podrá ver la opción de WordArt.

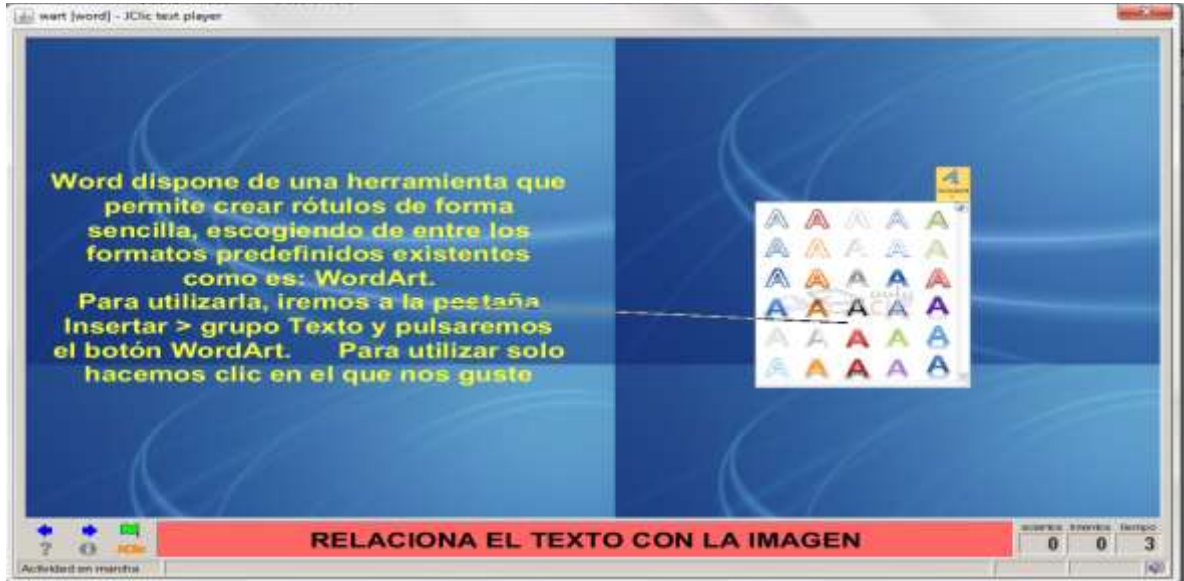


GRÁFICO 106

- ❖ A continuación relacione el texto con la imagen y se mostrará un ejemplo: como queda el texto utilizando WordArt.



GRÁFICO 107

- ❖ Esta ventana indicará cada una de las opciones para modificar un párrafo, en este caso las alineaciones y las sangrias que son las principales. Hacer clic en el texto.

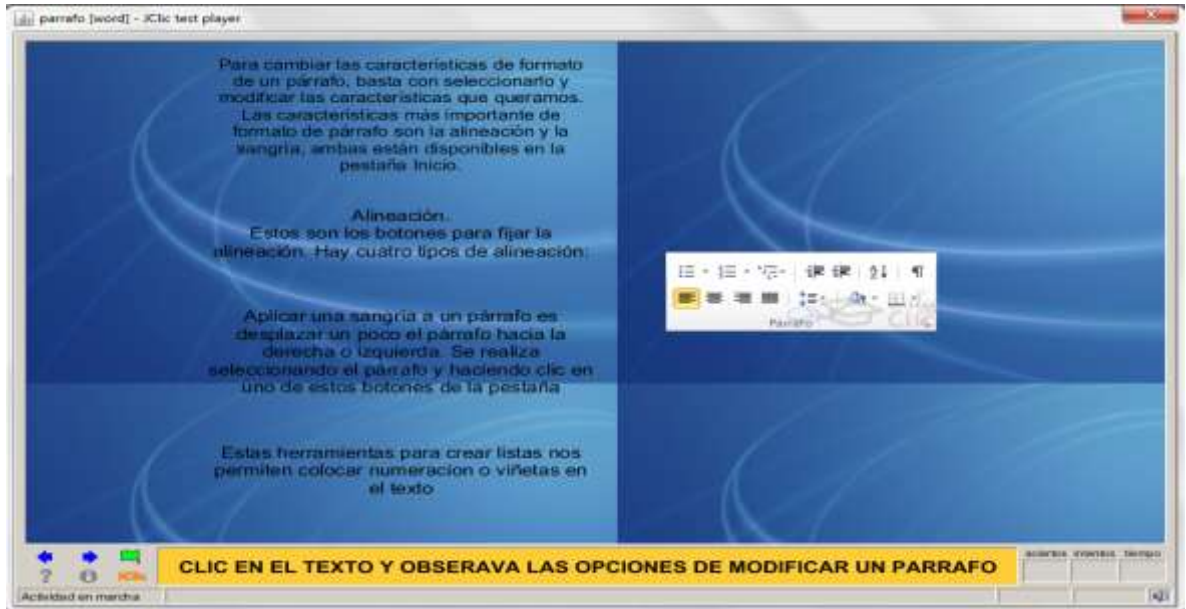


GRÁFICO 108

- ❖ Clic en el segundo párrafo para ver los cuatro tipos de alienación que existe.

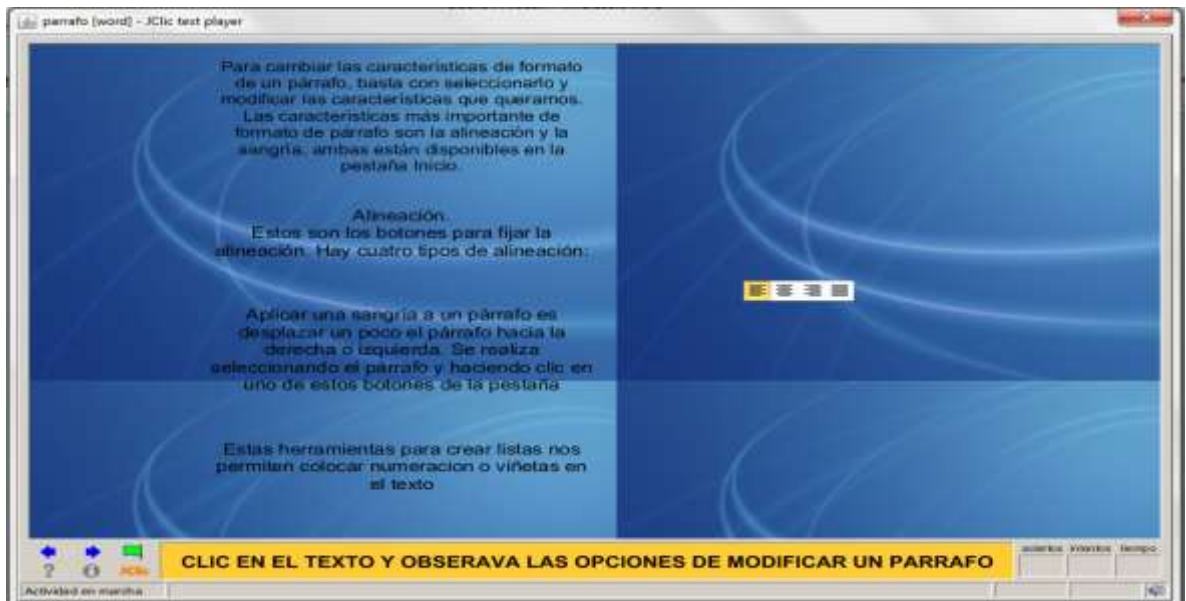


GRÁFICO 109

- ❖ Clic en el tercer texto para conocer las opciones de sangría que se va a insertar en un párrafo.

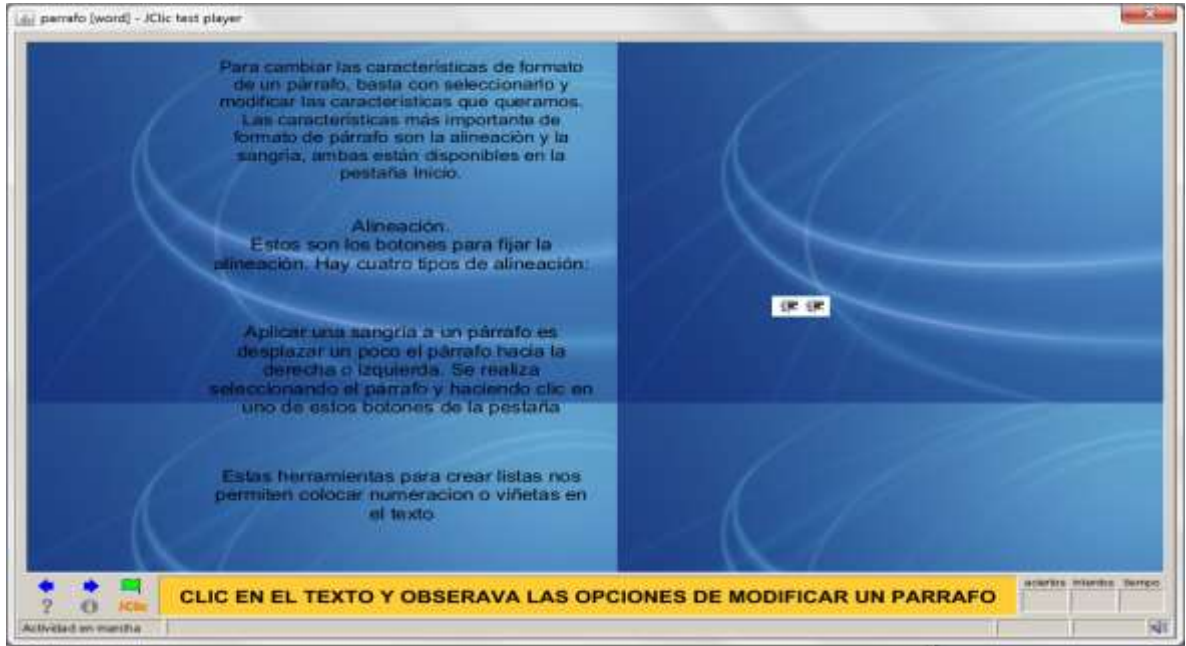


GRÁFICO 110

- ❖ Clic en el cuarto texto y aparecerá la opción que permite insertar numeración o viñetas.

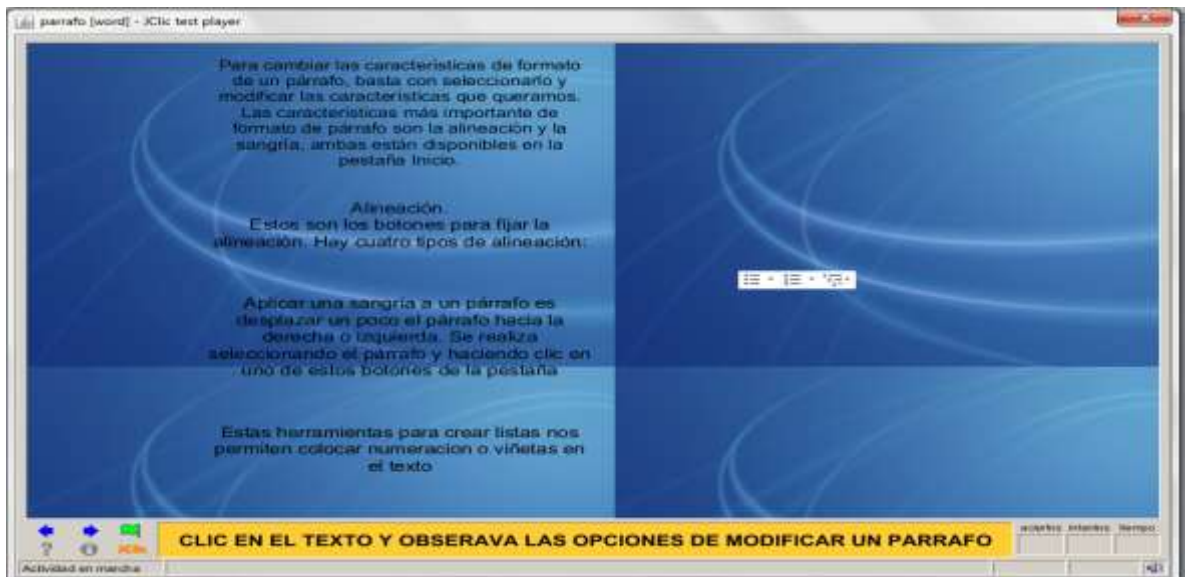


GRÁFICO 111

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta ventana y se podrá mirar como modificar los márgenes del documento para escribir sin sobrepase.

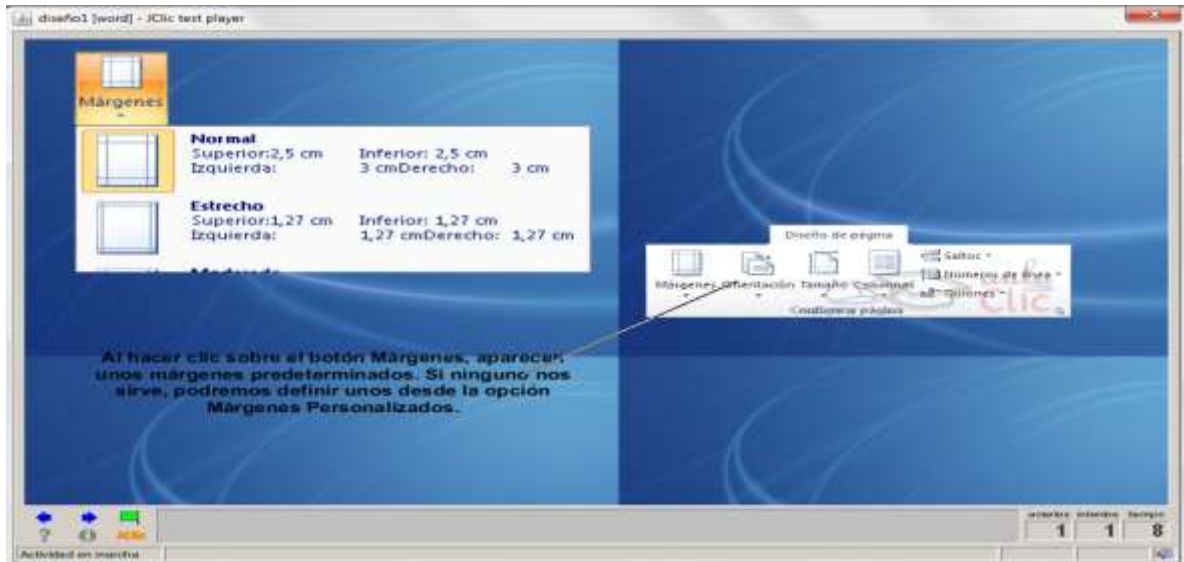


GRÁFICO 112

- ❖ Relacione el texto con la imagen de la siguiente actividad y presentará la ventana Márgenes con las opciones que se despliegan al hacer clic en esta pestaña.

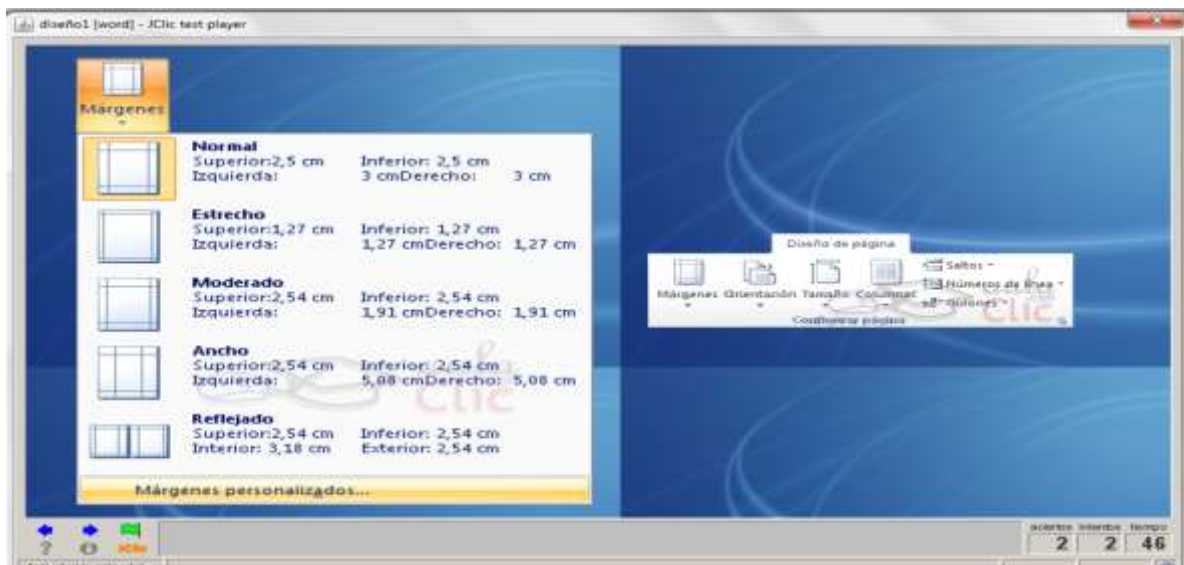


GRÁFICO 113

- ❖ La pestaña Márgenes tiene la opción de fijar los márgenes tecleando en centímetros, como lo muestra a continuación relacionando le texto con la imagen.

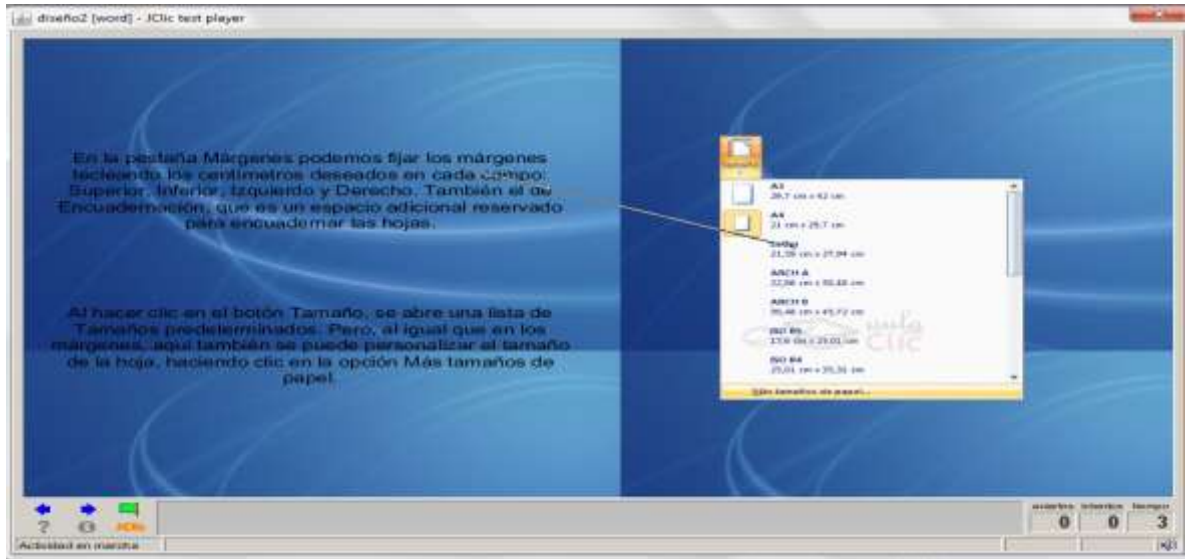


GRÁFICO 114

- ❖ Posteriormente relacione el texto con la imagen y presentará la ventana en la cual se modifica los márgenes según creamos conveniente.



GRÁFICO 115

- ❖ Luego hacer clic en el texto y mostrará las opciones de encabezado y pie de página, en este caso está el encabezado que sirve para poner títulos de ciertos trabajos que realicemos.

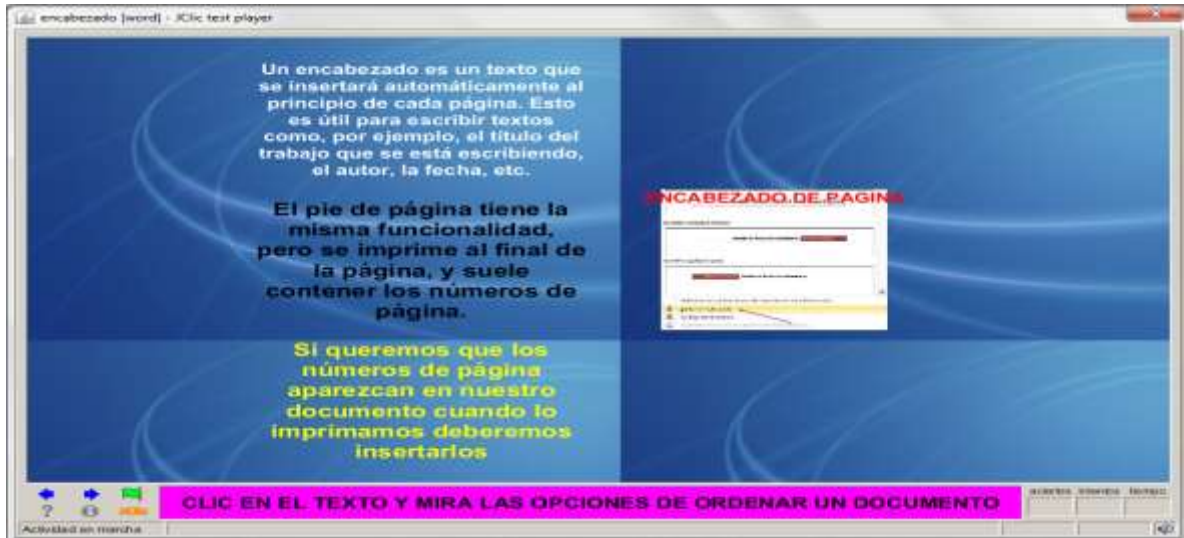


GRÁFICO 116

- ❖ Clic en el segundo texto y se mostrará la opción pie de página la cual estará siempre al final de la página.

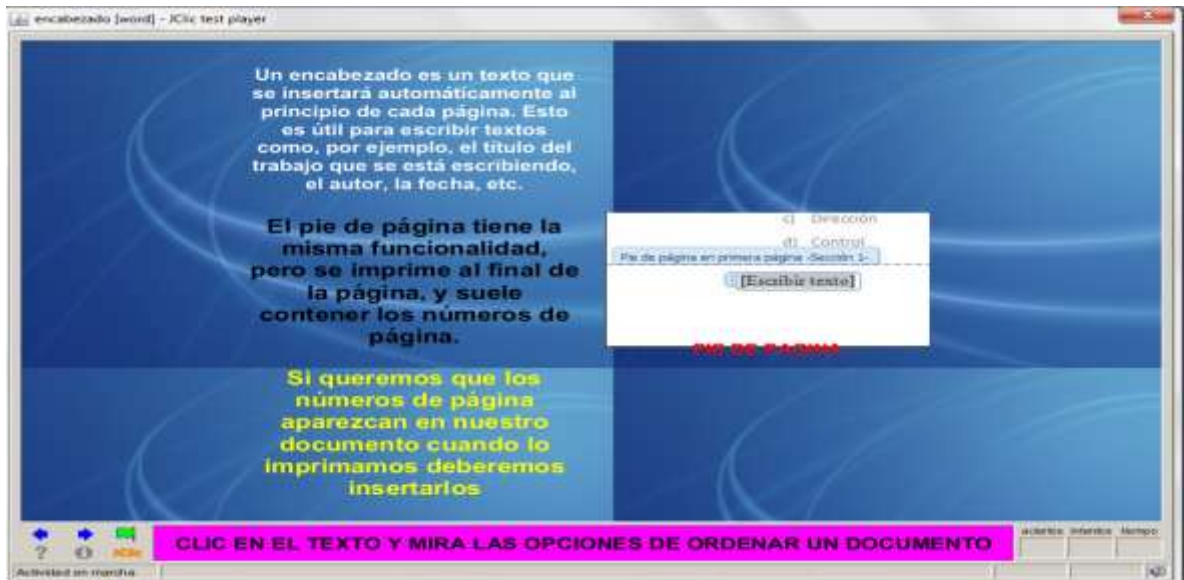


GRÁFICO 117

- ❖ Clic en el tercer párrafo y presentará la opción Numero de Página que servirá para llevar en orden un documento.

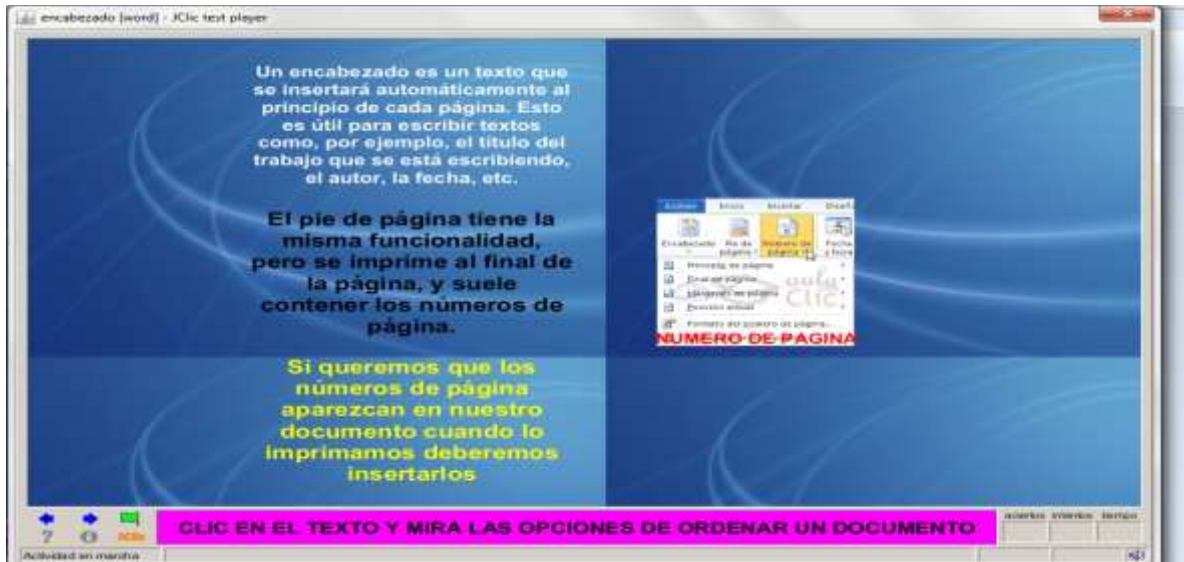


GRÁFICO 118

- ❖ A continuación Clic en el texto para ver la ventana de impresión del documento en donde permite configurar o modificar la forma de imprimir el documento.

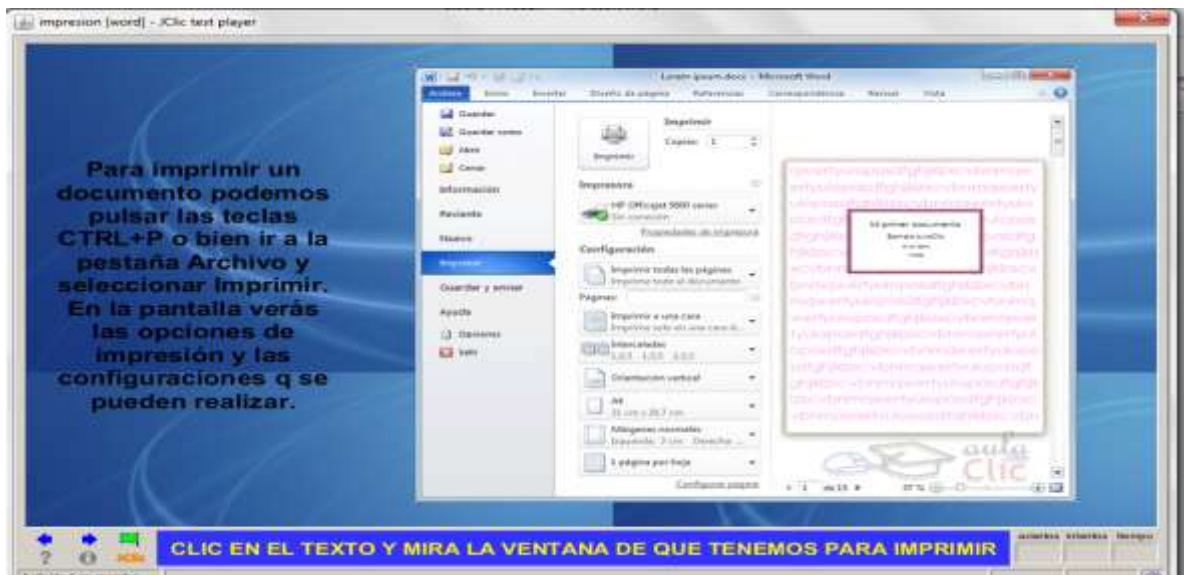


GRÁFICO 119

- ❖ Para crear una tabla en el documento hacer clic en el texto que presentará esta actividad y aparecerá los pasos a seguir.



GRÁFICO 120

- ❖ Clic en el siguiente párrafo y presentará la segunda opción para insertar la tabla donde permite especificar el número de filas y columnas.

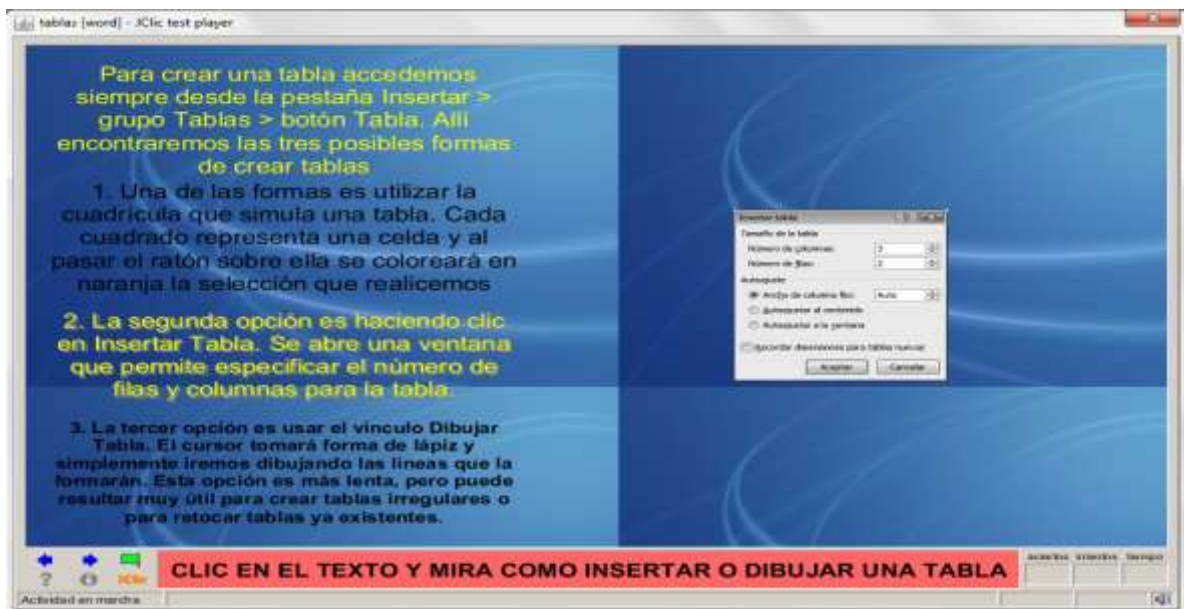


GRÁFICO 121

- ❖ Clic en el cuarto texto el cual presentará la opción de insertar tabla utilizando la opción Dibujar Tabla.

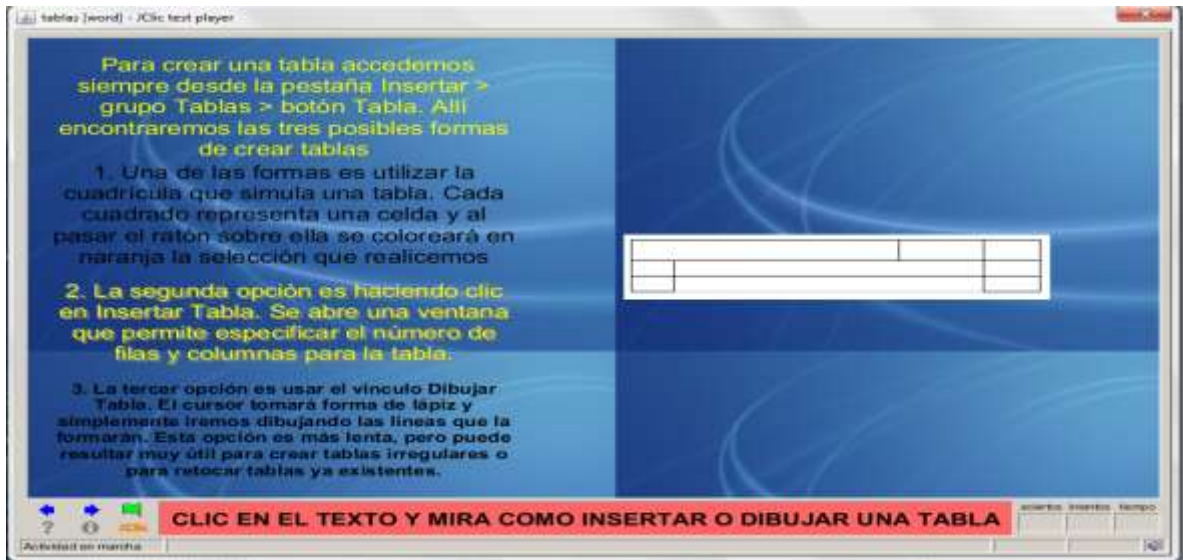


GRÁFICO 122

- ❖ En esta actividad hacer clic en el texto y presentará los estilos que se puede dar a una tabla ya creada.



GRÁFICO 123

- ❖ Clic en el segundo párrafo y se mostrará cómo mantener alineada la tabla tomando en cuenta el texto que le rodea.

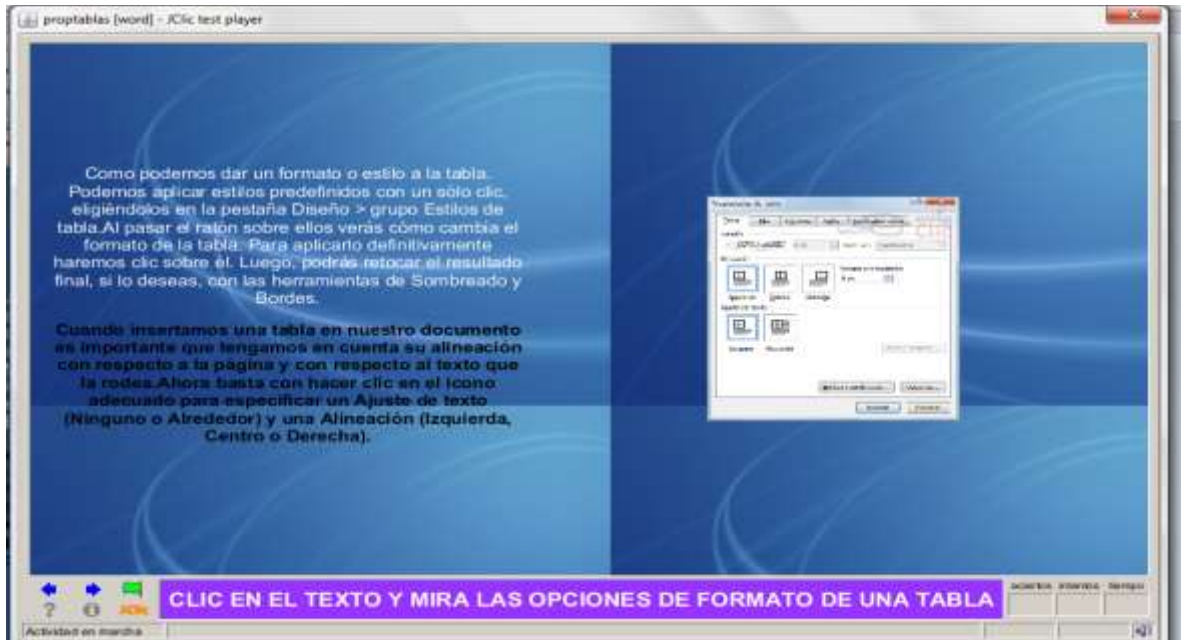


GRÁFICO 124

- ❖ Clic en el texto para ver las maneras de cómo seleccionar las celdas de la tabla.

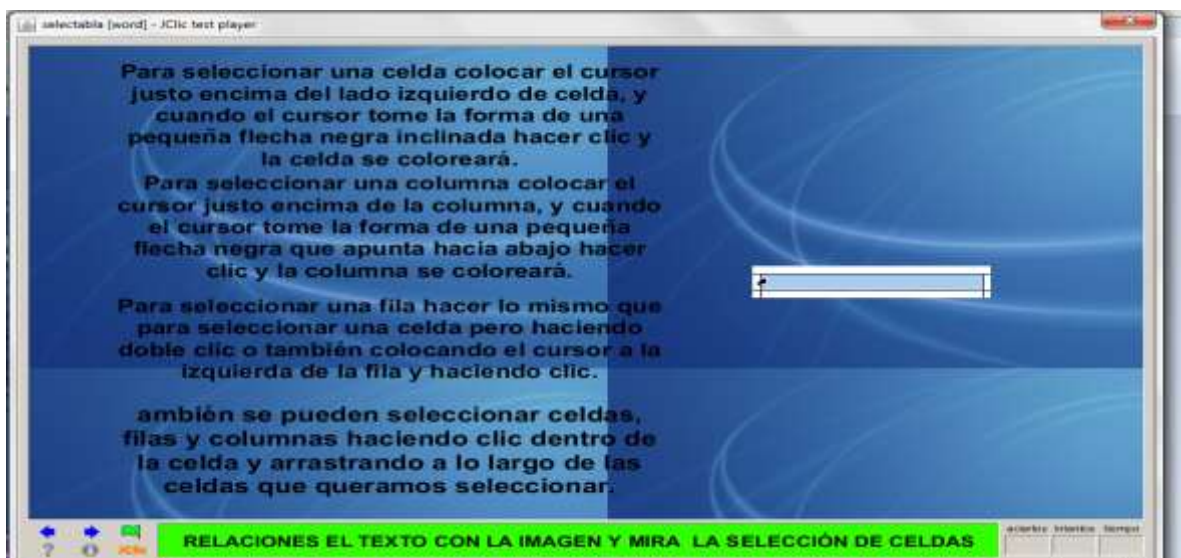


GRÁFICO 125

- ❖ Clic en el segundo párrafo para ver cómo seleccionar una columna colocando el cursor encima de la columna y hacer clic.

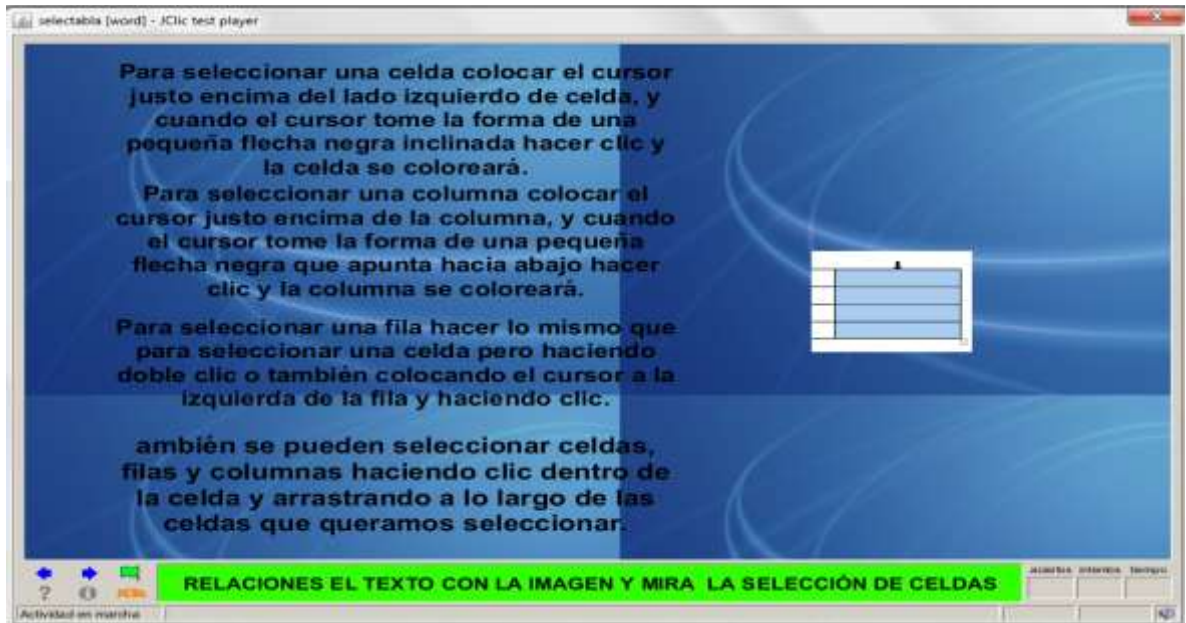


GRÁFICO 126

- ❖ Clic en el tercer párrafo para ver cómo seleccionar una fila haciendo doble clic colocando el cursor en la izquierda de la celda.

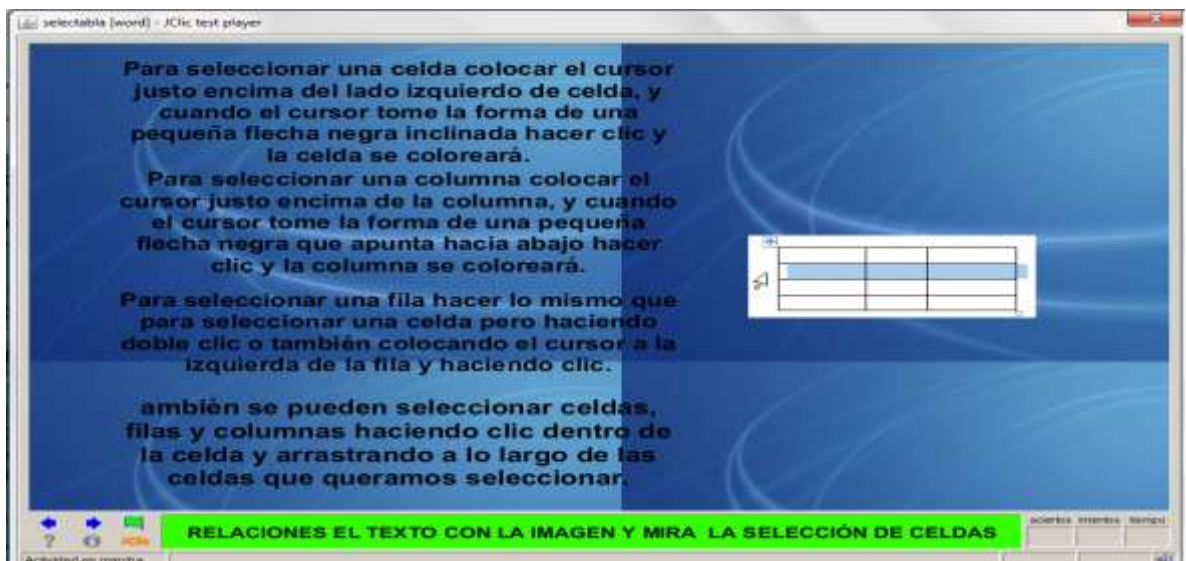


GRÁFICO 127

- ❖ Clic en el cuarto párrafo para conocer que se puede seleccionar celdas o filas haciendo doble clic dentro de la celda y arrastrando.

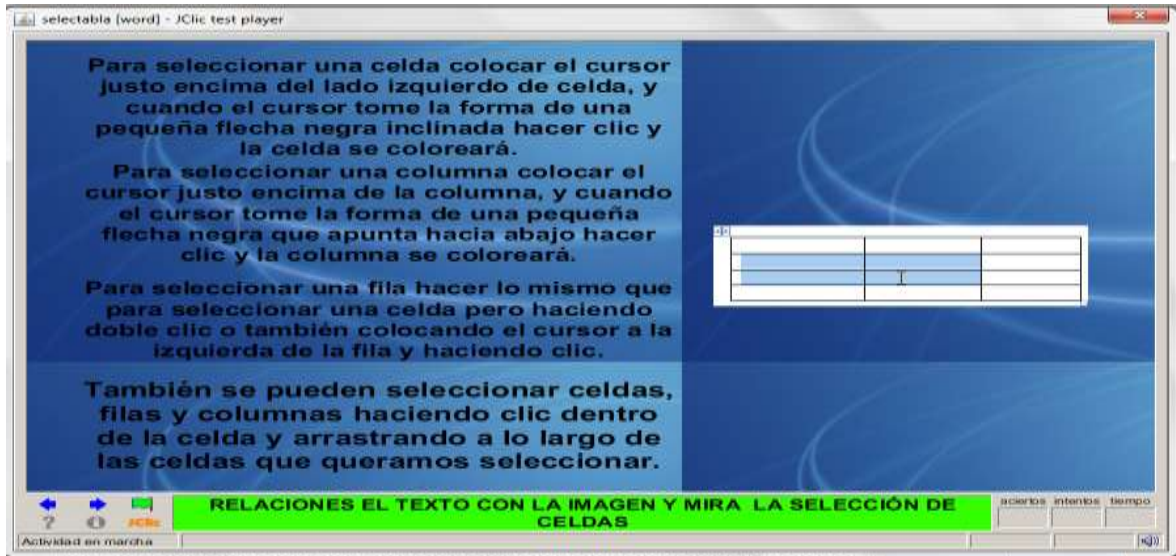


GRÁFICO 128

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se mostrará cómo combinar y dividir una celda para hacer un trabajo, como puede ser un horario de clases, rol de pagos, entre otros.



GRÁFICO 129

- ❖ Luego relacione el texto con la imagen y se presentará un ejemplo de una celda dividida y combinada.



GRÁFICO 130

- ❖ Esta ventana se indicará como insertar imágenes prediseñadas



GRÁFICO 131

- ❖ Para observar la ventana de imágenes prediseñadas solo relacione el texto con la imagen de la siguiente actividad.



GRÁFICO 132

- ❖ En esta actividad se podrá ver cómo insertar imágenes desde los archivos que están guardados en el computador.

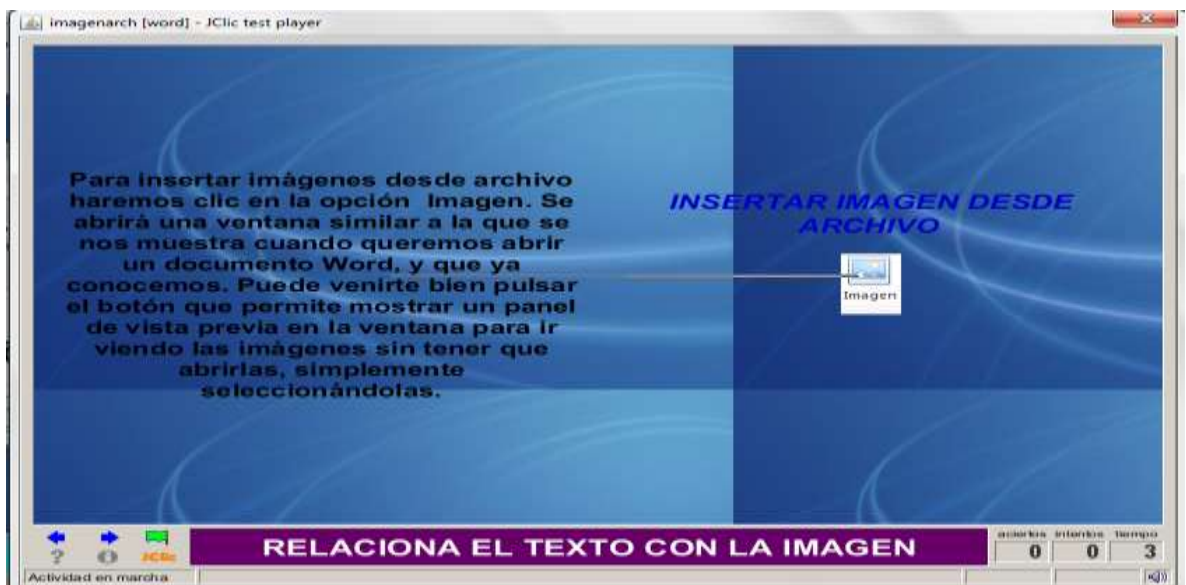


GRÁFICO 133

- ❖ Posteriormente relacione el texto con la imagen y se presentará la ventana de donde se puede insertar las imágenes guardadas en archivos de la computadora.



GRÁFICO 134

- ❖ Clic en el texto de la siguiente actividad para observar cómo queda la imagen seleccionada y para poder modificar el tamaño



GRÁFICO 135

- ❖ Clic en el segundo texto y se mostrará la opción cortar para quedar con una cierta parte de la imagen



GRÁFICO 136

- ❖ Clic en el tercer texto y se observa la opción que permite dar un estilo a las imágenes.



GRÁFICO 137

- ❖ Clic en el cuarto texto y presentará la opción para fijar brillo, nitidez y contraste a la imagen seleccionada.



GRÁFICO 138

- ❖ Clic en el quinto texto y presentará la pestaña para ajustar la posición de la imagen en el documento.



GRÁFICO 139

- ❖ A continuación hacer clic en el texto y se observará la opción Formas.

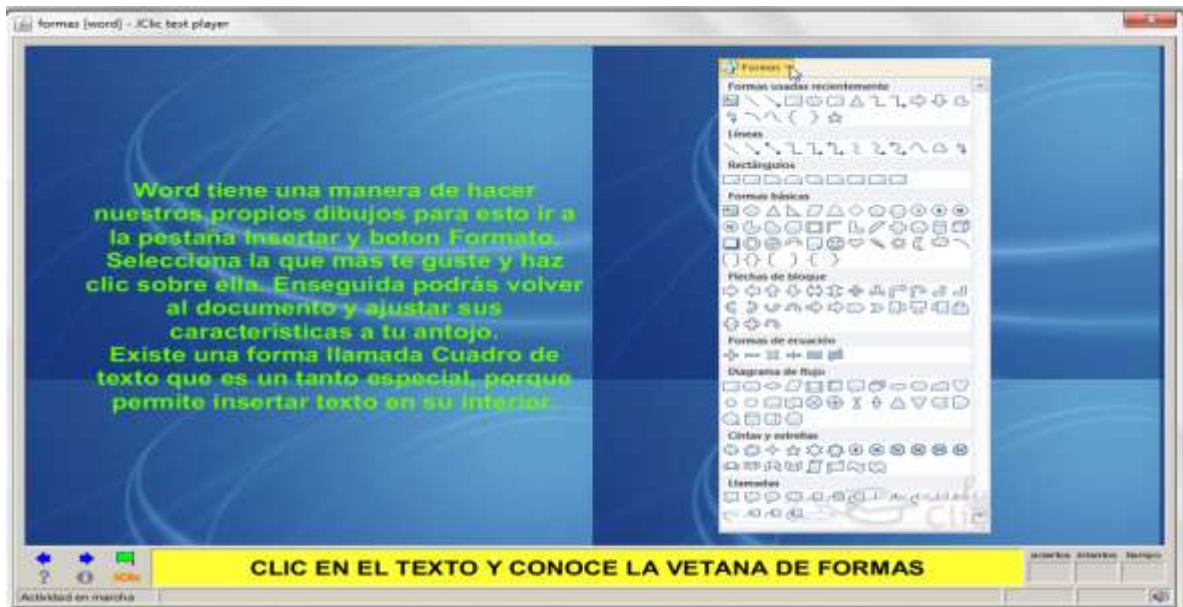


GRÁFICO 140

- ❖ Si desea modificar una forma insertada como puede ser cambio, giro o tamaño, en esta actividad indica cómo realizar haciendo clic en el texto

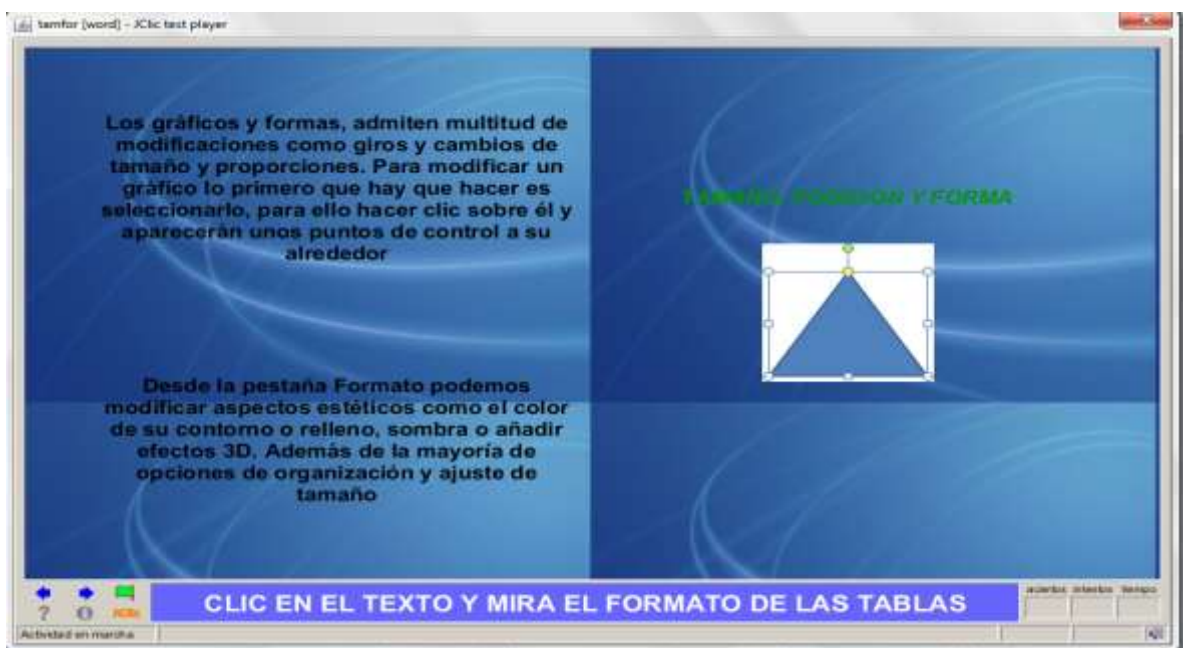


GRÁFICO 141

- ❖ Clic en el segundo texto para ver como desde la pestaña Formato se puede cambiar de color, contorno y relleno a la forma insertada.

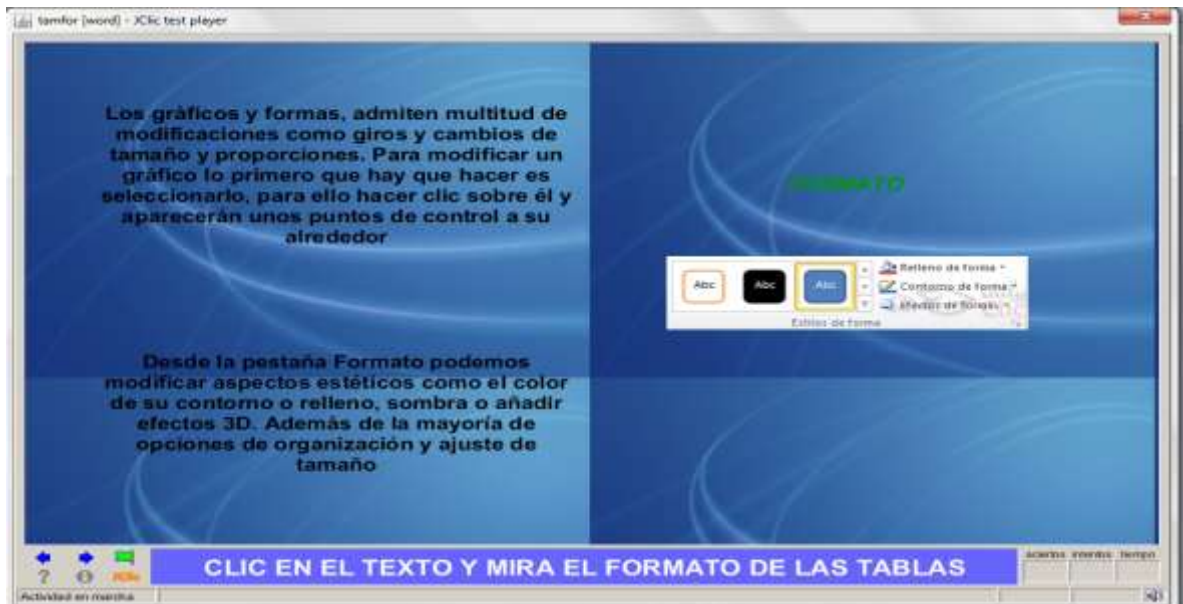


GRÁFICO 142

- ❖ En esta ventana se indicará como insertar un gráfico estadístico en Word relacionando el texto con la imagen

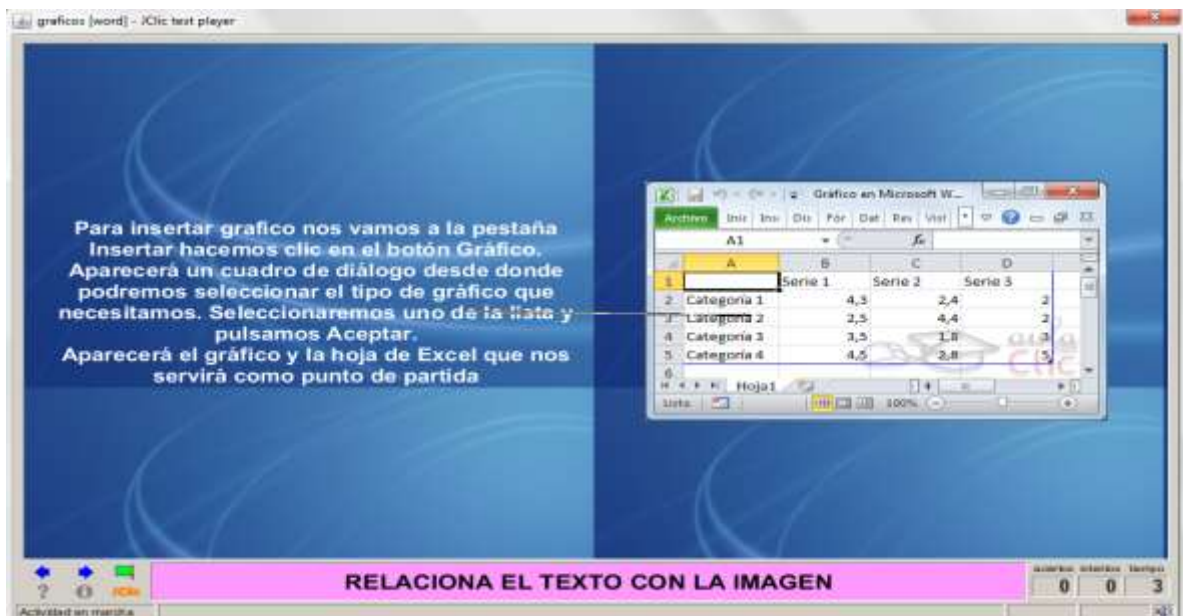


GRÁFICO 143

- ❖ Al relacionar el texto con la imagen se presentará un ejemplo de un gráfico estadístico.



GRÁFICO 144

- ❖ Posteriormente se indicará como insertar un organigrama desde la opción SmartArt.



GRÁFICO 145

- ❖ Para ver un ejemplo de un organigrama solamente relacione el texto con la imagen para que aparezca.



GRÁFICO 146

- ❖ Para ver como agregar recuadros a un organigrama de un clic en el texto.

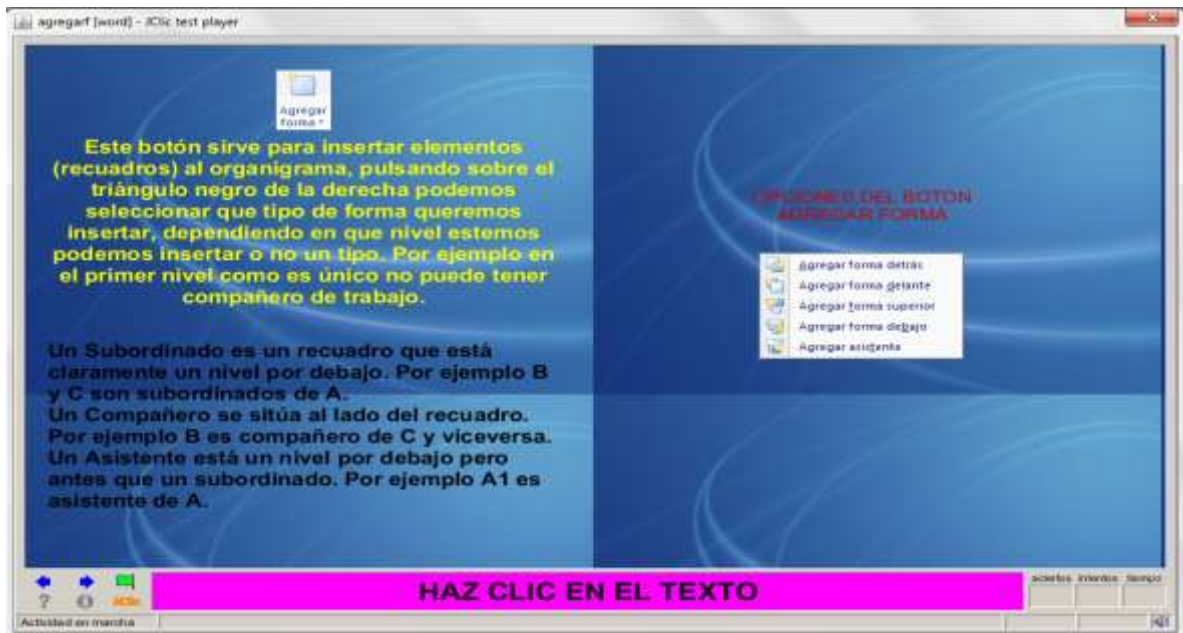


GRÁFICO 147

- ❖ Clic en el segundo texto de esta ventana para saber cómo añadir recuadros en la parte de abajo.

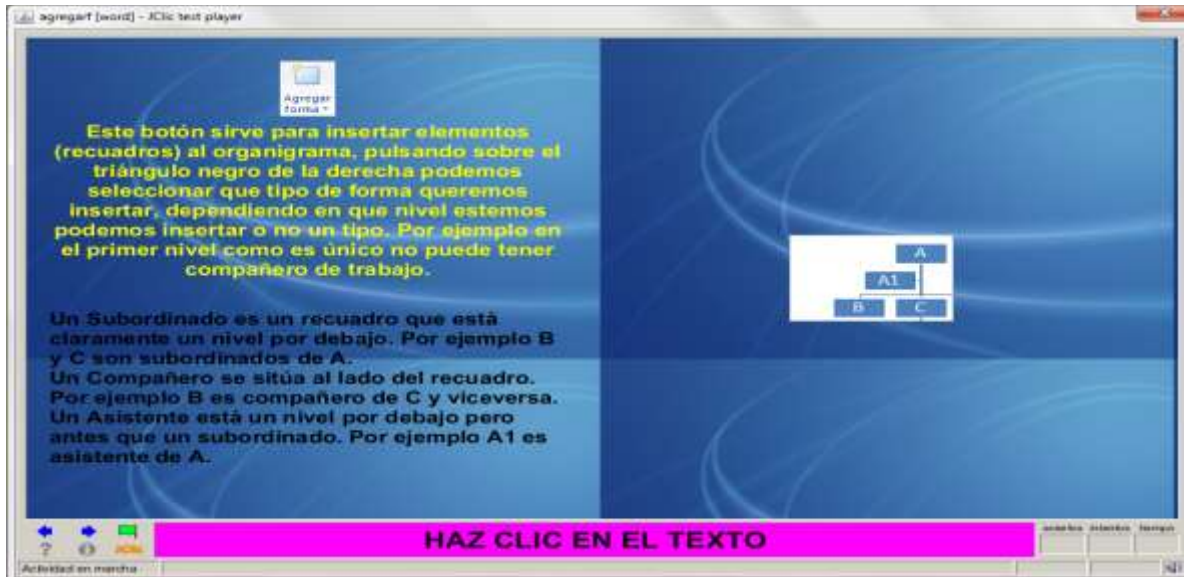


GRÁFICO 148

- ❖ Hacer clic en el texto de esta ventana y mostrará las opciones de diseño

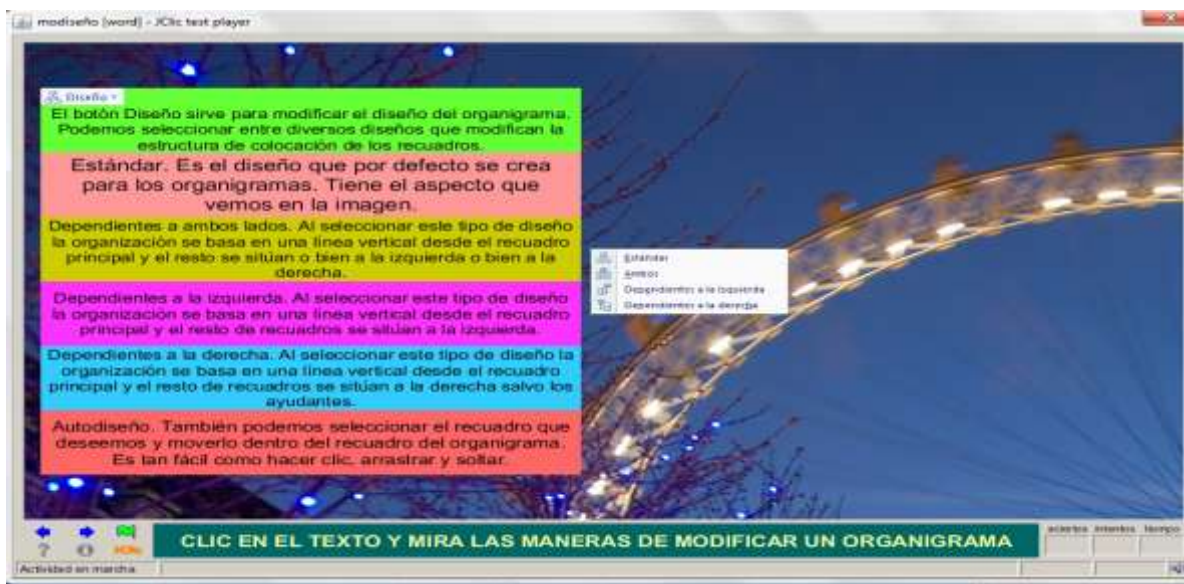


GRÁFICO 149

- ❖ Clic en el segundo texto y se presentará la opción estándar con lo que se crea los organigramas.



GRÁFICO 150

- ❖ Clic en el tercer texto y se presentará un ejemplo de un organigrama dependiente a ambos lados.



GRÁFICO 151

- ❖ Clic en el cuarto texto y se presentará un ejemplo de organigrama dependiente a la izquierda.



GRÁFICO 152

- ❖ Clic en el quinto texto y se presentará un ejemplo de organigrama dependiente a la derecha.

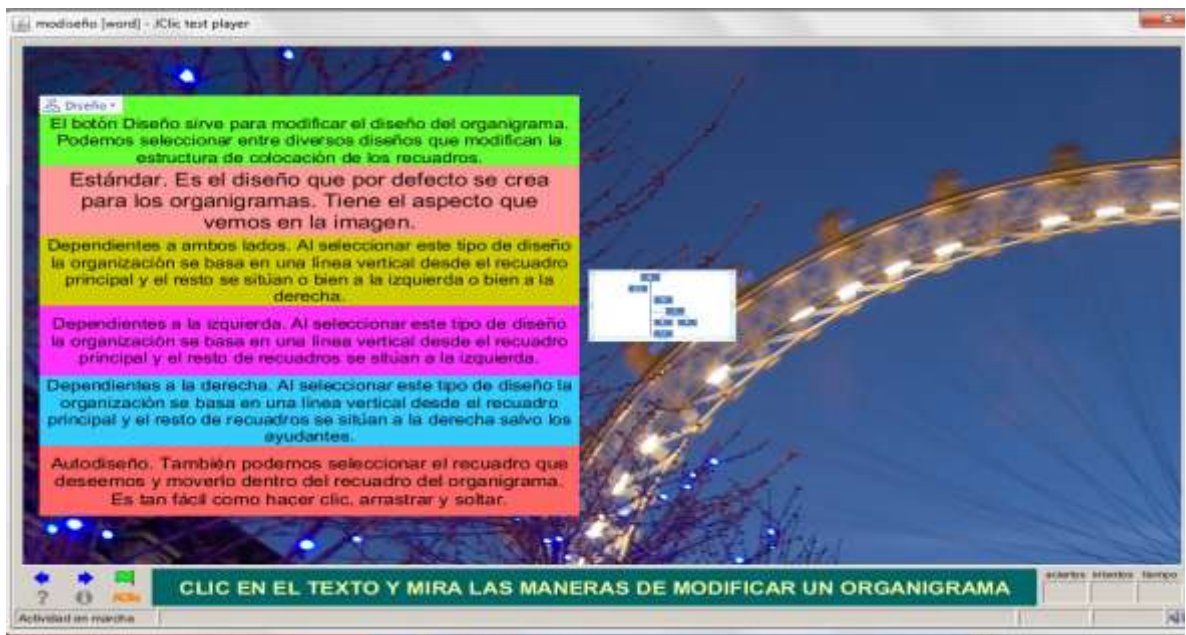


GRÁFICO 153

- ❖ Clic en el sexto texto y se presentará un ejemplo de un organigrama de auto diseño es decir modificado de acuerdo a la necesidad.



GRÁFICO 154

- ❖ En esta actividad hacer clic en el texto y se presentará cómo se puede cambiar los elementos del organigrama en este caso de derecha a izquierda.



GRÁFICO 155

- ❖ Clic en el segundo texto y se mostrará la opción de cambiar el diseño al organigrama.

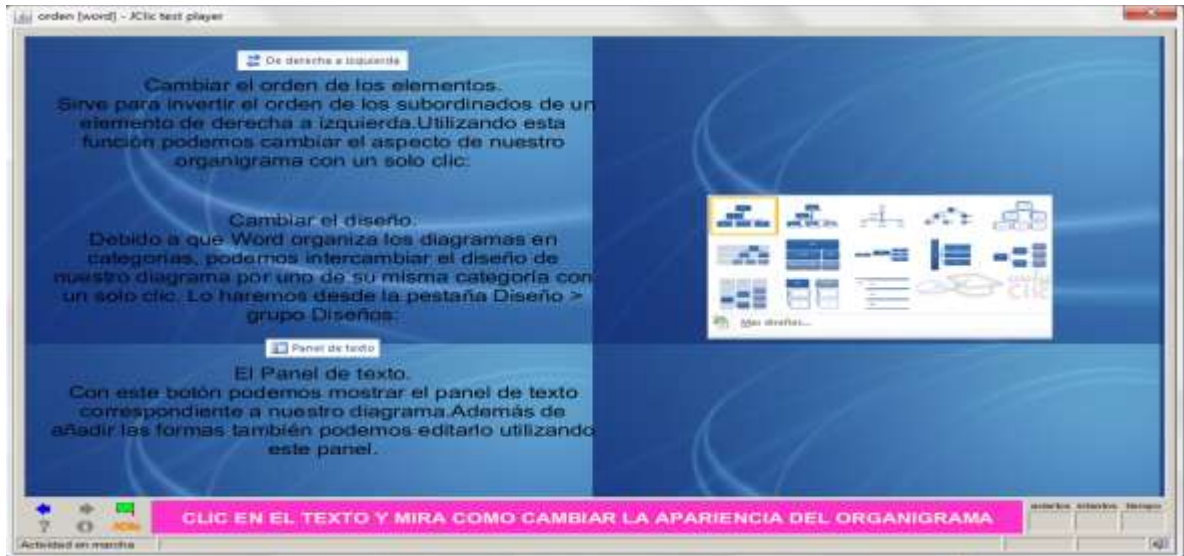


GRÁFICO 156

- ❖ Clic en el tercer texto y aparecerá la opción de modificar y editar el contenido del organigrama.

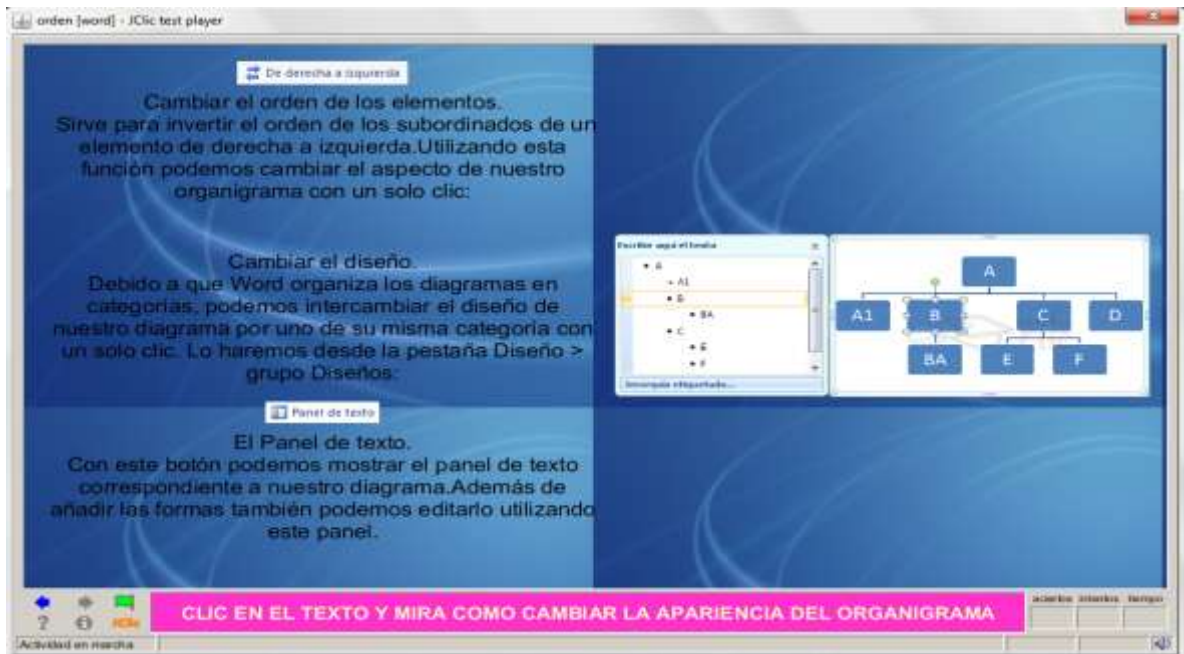


GRÁFICO 157

MICROSOFT EXCEL

Excel es una hoja de cálculo avanzada que permite realizar fácilmente tareas financieras y administrativas.

- ❖ Para ingresar a Microsoft Office Excel 2010 relacione la imagen con cada texto en la siguiente actividad



GRÁFICO 158

- ❖ A continuación se mostrará en la actividad finalizada la ventana de Microsoft Office Excel 2010

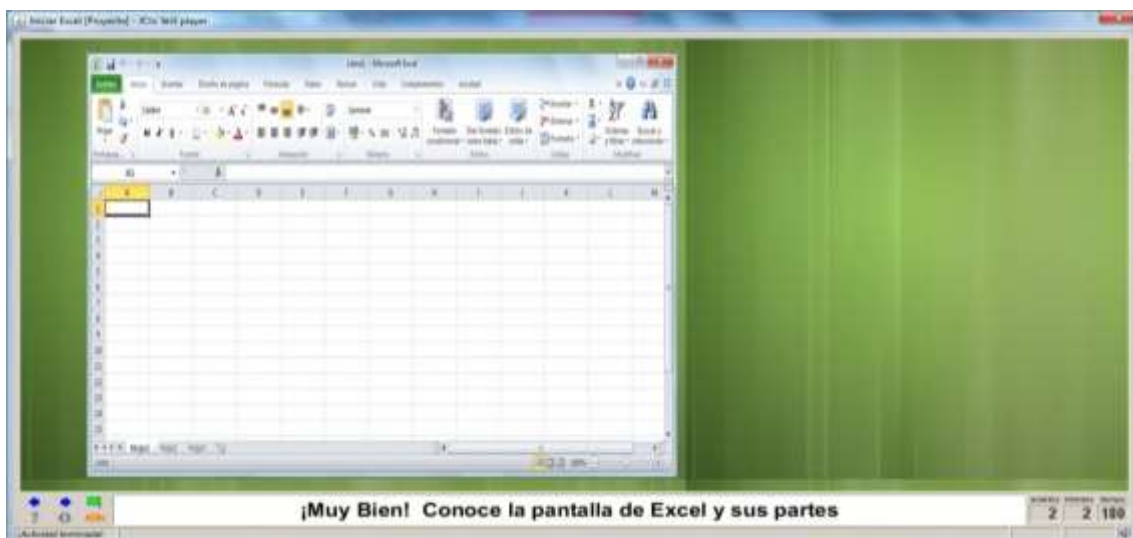


GRÁFICO 159

- ❖ En la siguiente ventana dando un clic en la imagen se observa la definición de Microsoft Office Excel 2010

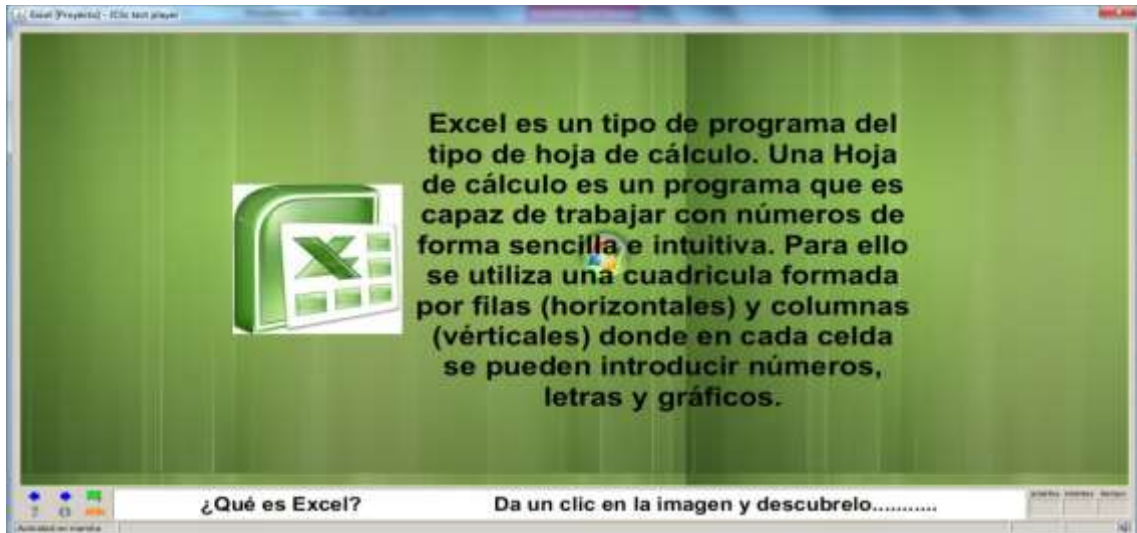


GRÁFICO 160

- ❖ A continuación dando un clic en el texto podrá observar el entorno de Microsoft Office Excel 2010

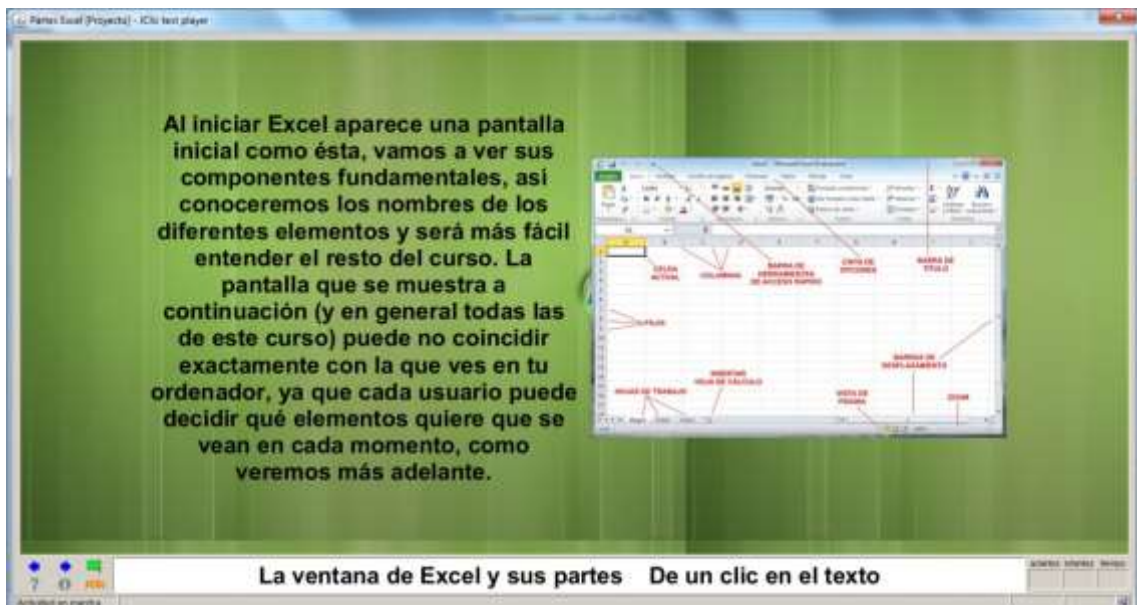


GRÁFICO 161

- ❖ En la siguiente ventana relacione los textos para conocer el contenido del menú archivo

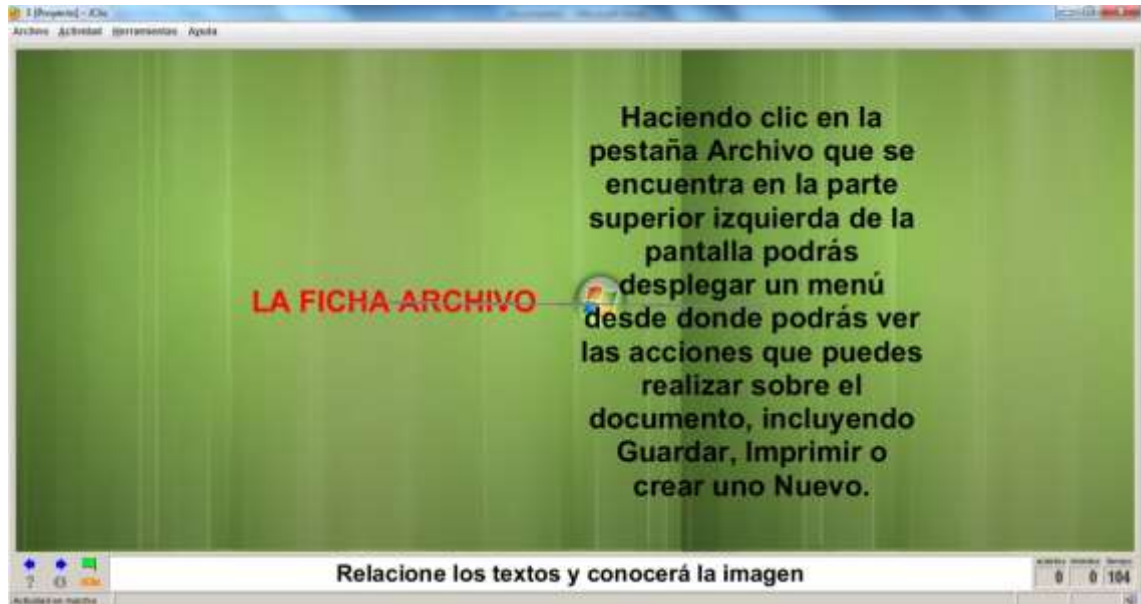


GRÁFICO 162

- ❖ En la ventana aparecerá la imagen de la Ficha Archivo



GRÁFICO 163

- ❖ A continuación relacione el texto color rojo con el significado de la Barra de título



GRÁFICO 164

- ❖ Al terminar de relacionar los textos se observará la imagen de la Barra de título de un libro de Microsoft Office Excel 2010



GRÁFICO 165

- ❖ En la siguiente actividad relacione el texto Barra de Acceso rápido con su significado



GRÁFICO 166

- ❖ A continuación se mostrará la imagen de la Barra de Acceso rápido



GRÁFICO 167

- ❖ De un clic sobre la imagen y lea el texto para saber cómo personalizar la Barra de Acceso rápido

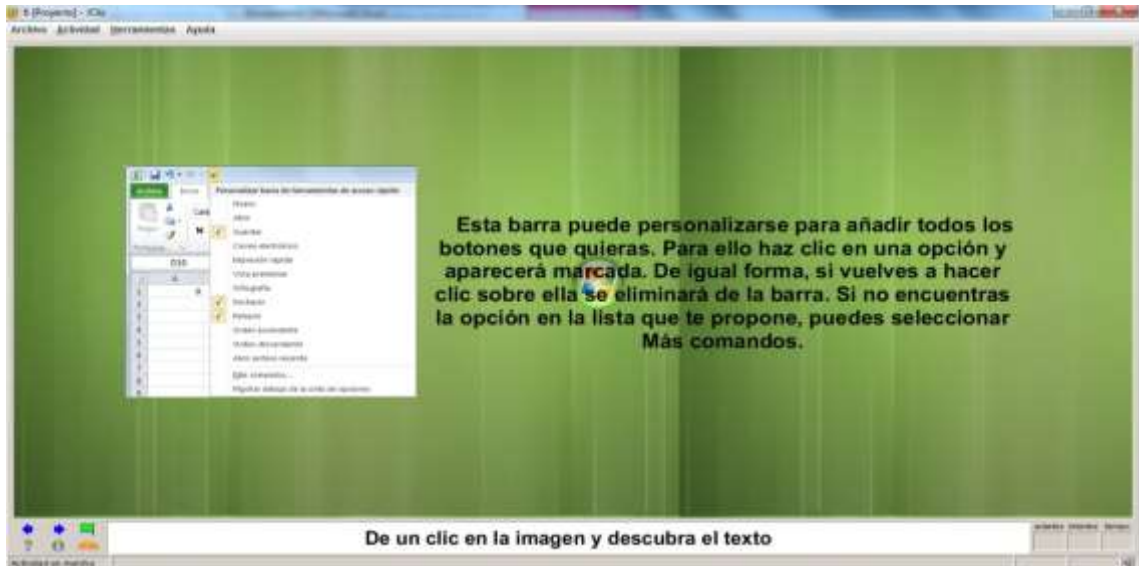


GRÁFICO 168

- ❖ Relacione los textos y conocerá lo que se puede realizar con la Cinta de Opciones en la siguiente actividad



GRÁFICO 169

- ❖ En la ventana siguiente se mostrará la imagen de la cinta de Opciones



GRÁFICO 170

- ❖ Para saber que muestra la Barra de Formulas de un clic en la imagen

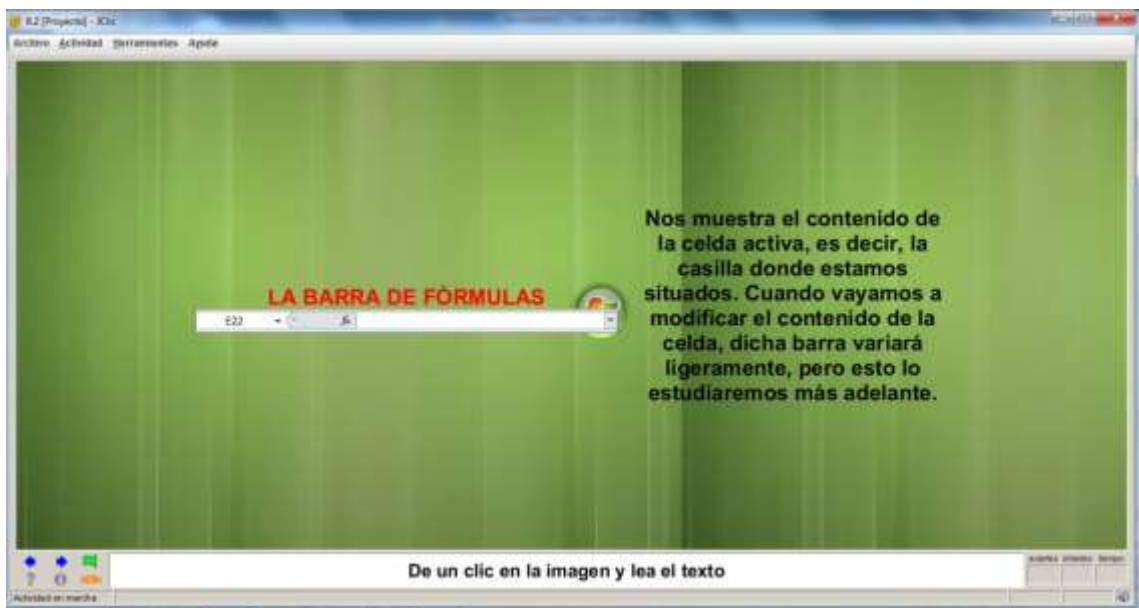


GRÁFICO 171

- ❖ En la actividad que a continuación se presenta relacione las imágenes con su respectiva definición



GRÁFICO 172

- ❖ De un clic en la imagen y descubra cuales son los métodos para obtener la Ayuda de Excel a continuación



GRÁFICO 173

- ❖ En la actividad siguiente descubrirá en donde se encuentran ubicadas las hojas de cálculo de Excel dando un clic sobre el texto color negro



GRÁFICO 174

- ❖ Para saber que datos puede introducir en una hoja de trabajo de un clic en el texto



GRÁFICO 175

- ❖ En la siguiente ventana de un clic sobre el texto y observe los diferentes Tipos de Datos que se puede introducir en la hoja de Excel

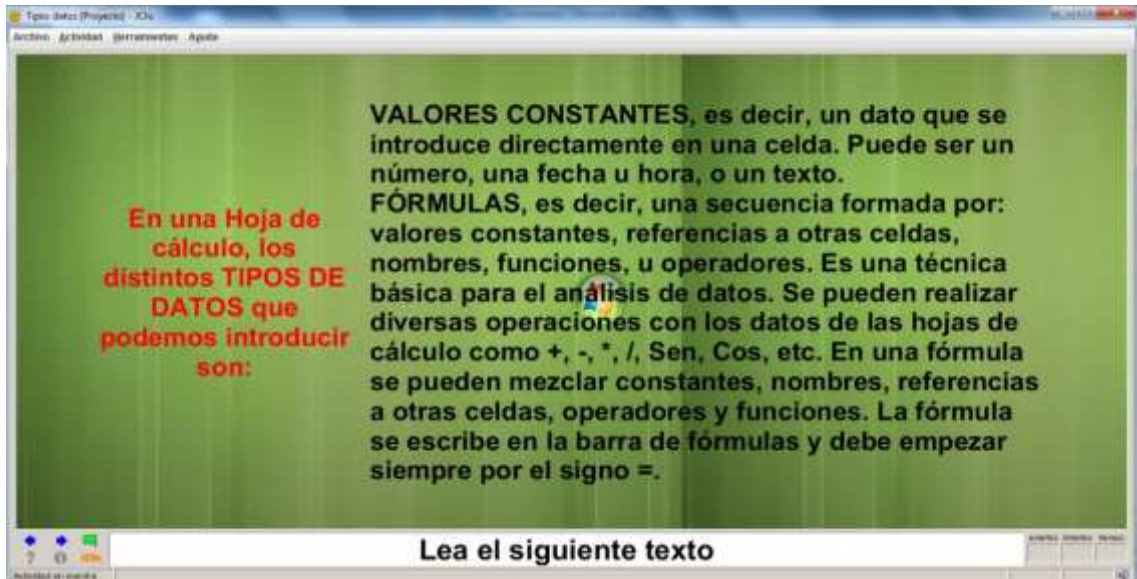


GRÁFICO 176

- ❖ En la siguiente actividad de un clic en el texto y conocerá la ventana de error al introducir datos



GRÁFICO 177

- ❖ Para mostrar la imagen del cuadro de texto de los tipos de errores de un clic sobre el texto

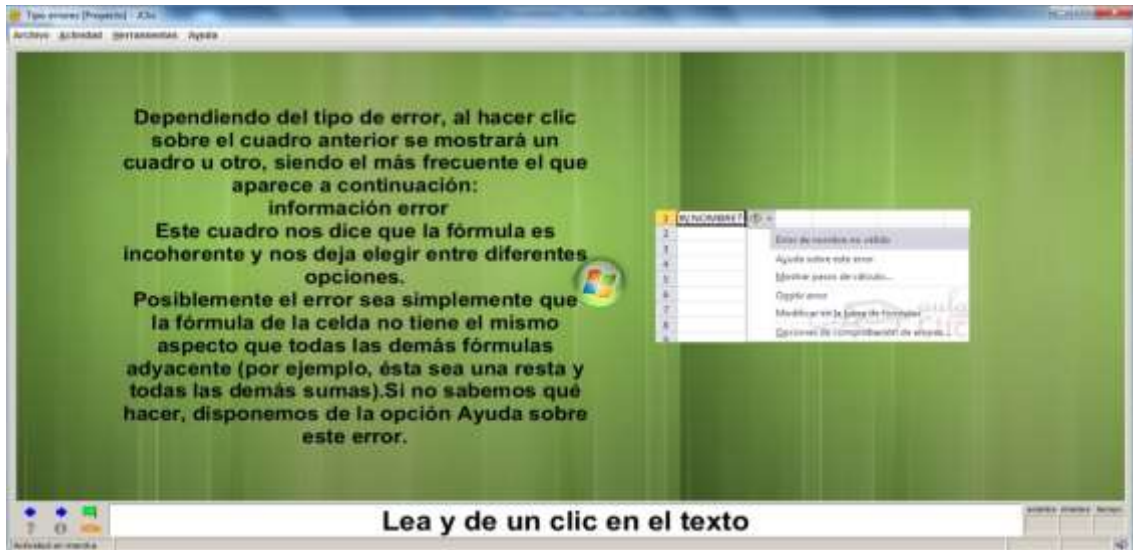


GRÁFICO 178

- ❖ De un clic en el texto de color rojo y aparecerá el significado de cada error al introducir datos en la hoja de Microsoft Office Excel 2010



GRÁFICO 179

- ❖ A continuación de un clic en el texto color rojo y conocerá las distintas operaciones con archivos que se pueden realizar en Microsoft Office Excel 2010

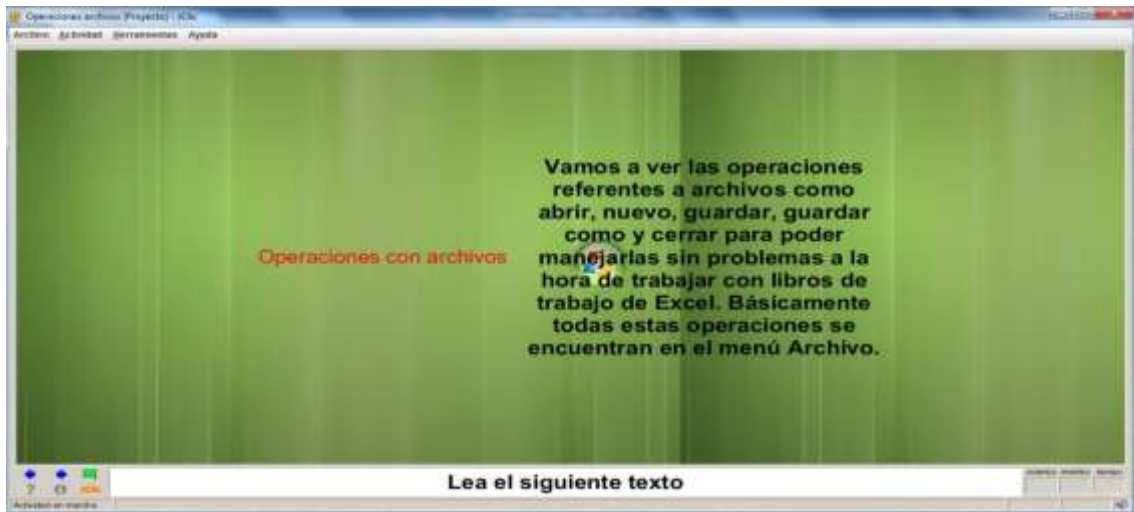


GRÁFICO 180

- ❖ Para saber porque se guarda un libro de trabajo en Microsoft Office Excel 2010 de un clic sobre el texto

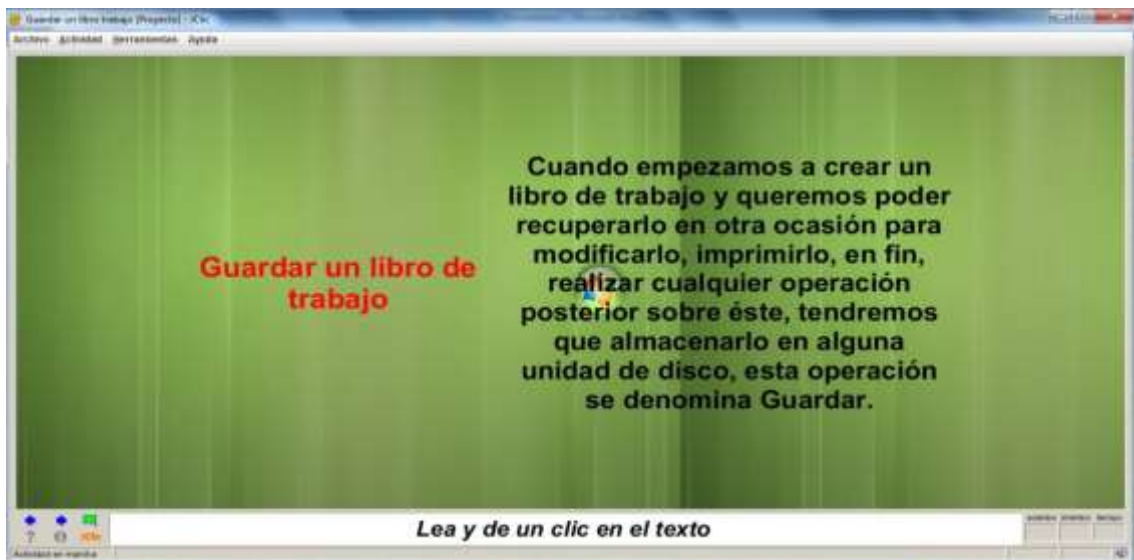


GRÁFICO 181

- ❖ De un clic en el texto y sabrá en donde se encuentra la función guardar como



GRÁFICO 182

- ❖ Para mostrar la imagen de la función guardar de un clic en el texto de la siguiente actividad



GRÁFICO 183

- ❖ A continuación relacione el texto con la forma de cerrar un libro de trabajo



GRÁFICO 184

- ❖ Posteriormente se despliega la imagen en donde se encuentra ubicada la función cerrar



GRÁFICO 185

- ❖ Relacione los textos y se mostrará la imagen en la que podrán guardar los cambios realizados en la hoja de trabajo

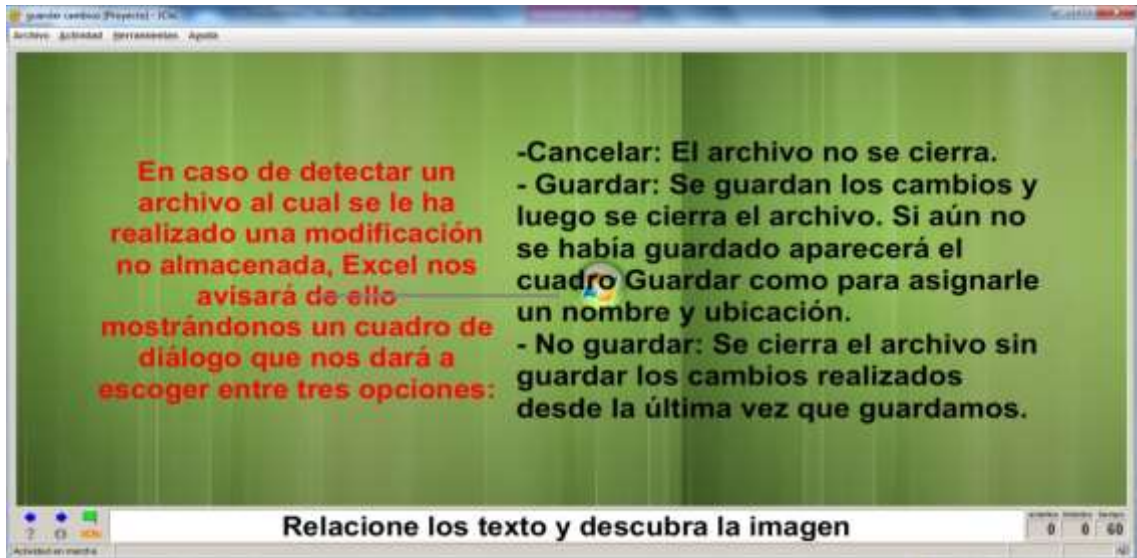


GRÁFICO 186

- ❖ Posteriormente se despliega el cuadro de dialogo que dará a escoger 3 opciones al modificar un archivo para almacenarlo

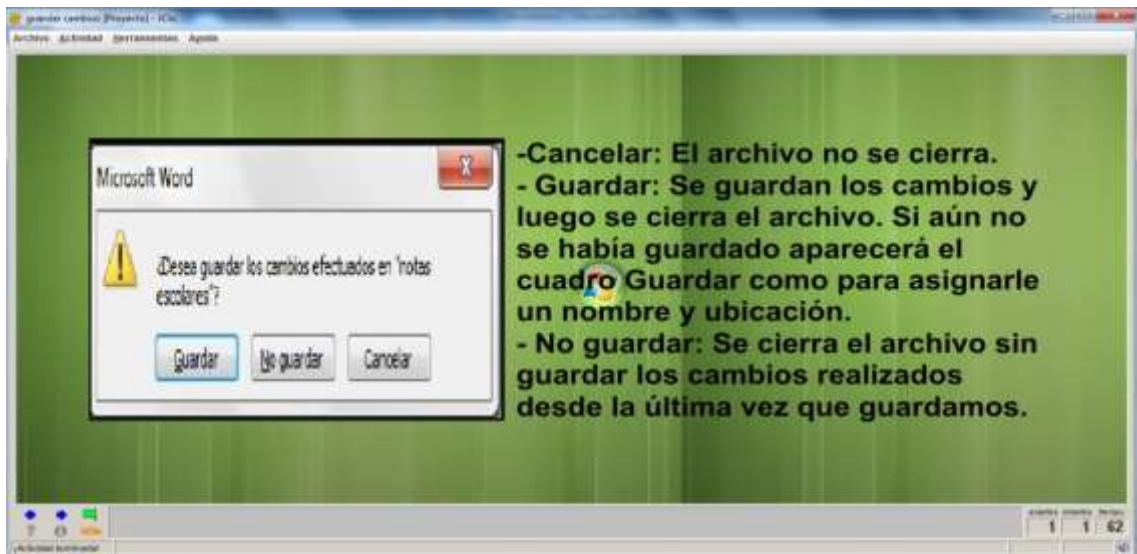


GRÁFICO 187

- ❖ Relacione los textos de la pantalla y descubra a que se le denomina nuevo libro de trabajo en la actividad que a continuación se muestra

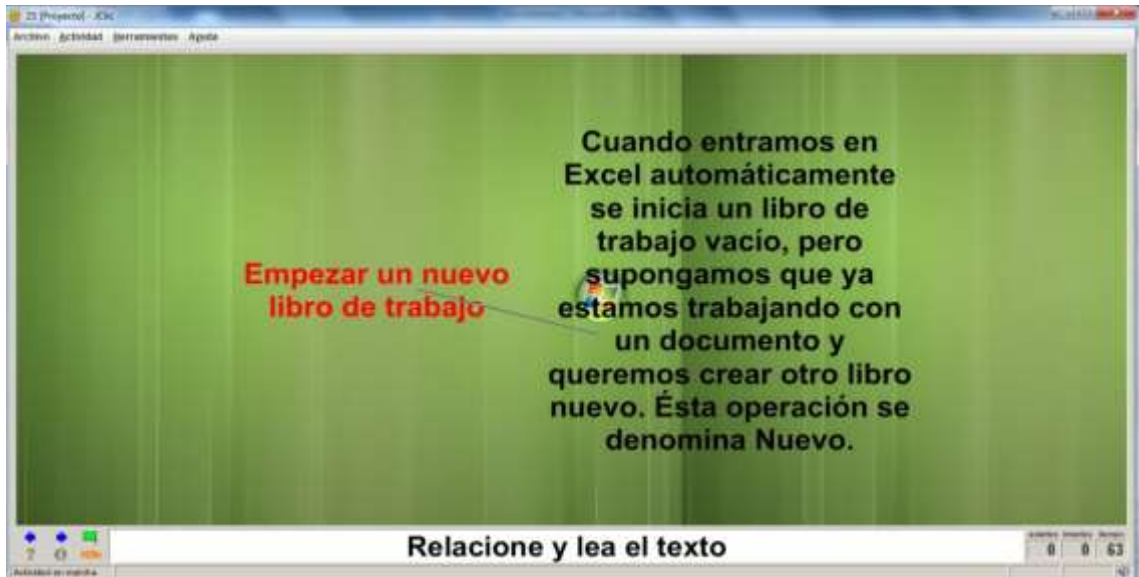


GRÁFICO 188

- ❖ En la siguiente actividad relacione los textos y memorice los pasos para crear un libro nuevo de trabajo



GRÁFICO 189

- ❖ Observe la imagen en donde puede crear un nuevo libro de trabajo



GRÁFICO 190

- ❖ En la siguiente actividad de un clic en la imagen y descubra la forma de abrir un libro de trabajo



GRÁFICO 191

- ❖ Para saber como manipular celdas de un clic en el texto color rojo

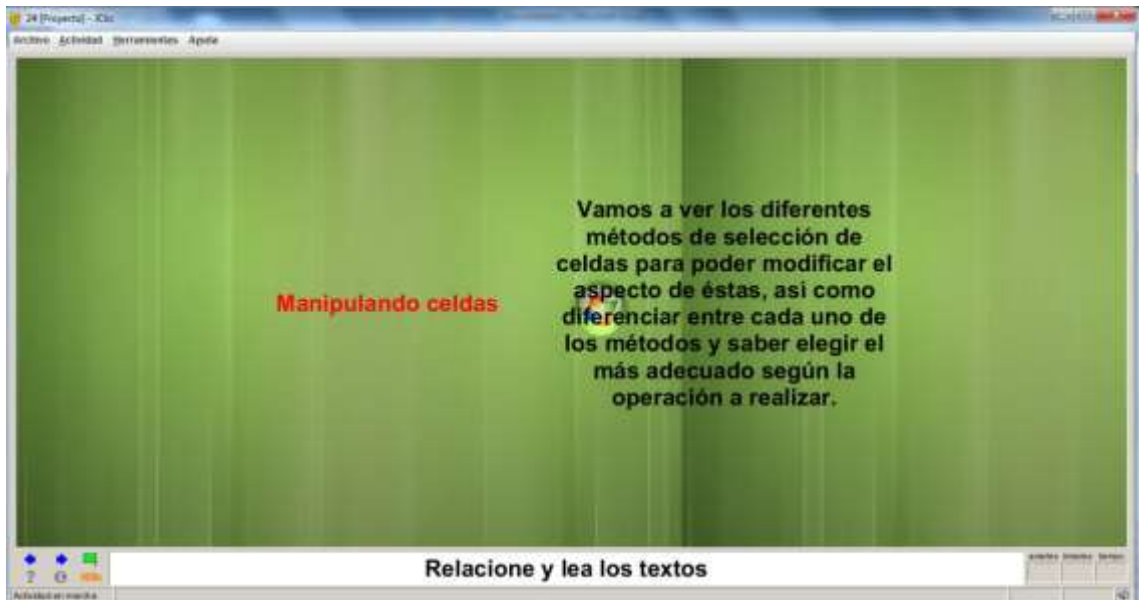


GRÁFICO 192

- ❖ De un clic en cada texto y observe la imagen de cada selección de celdas



GRÁFICO 193

- ❖ En la siguiente actividad de un clic en el texto y descubra la forma de seleccionar una hoja de trabajo entera

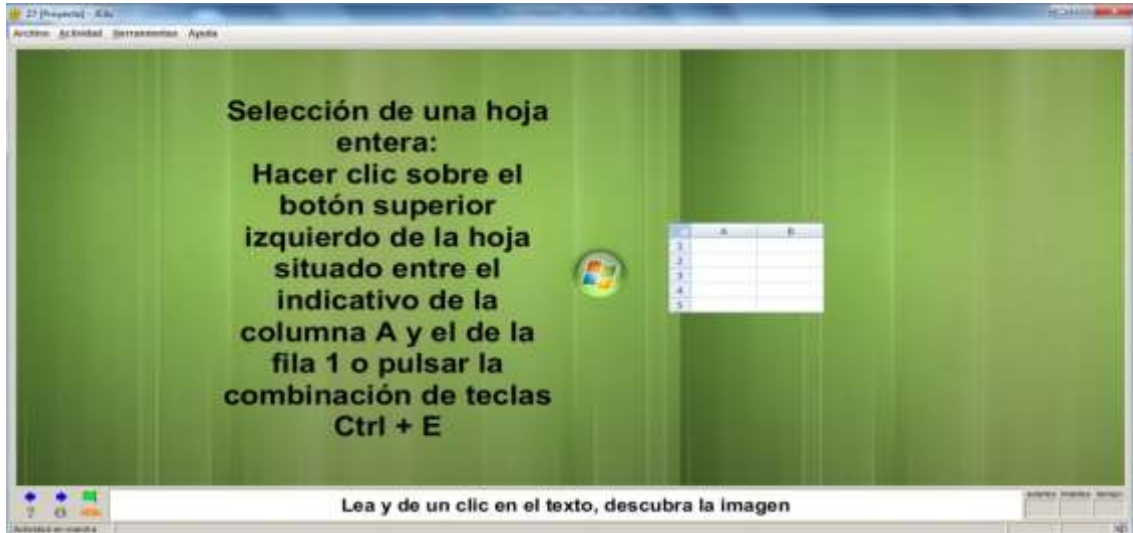


GRÁFICO 194

- ❖ De un clic sobre el texto y descubra en donde se encuentra ubicado el Portapapeles para copiar celdas

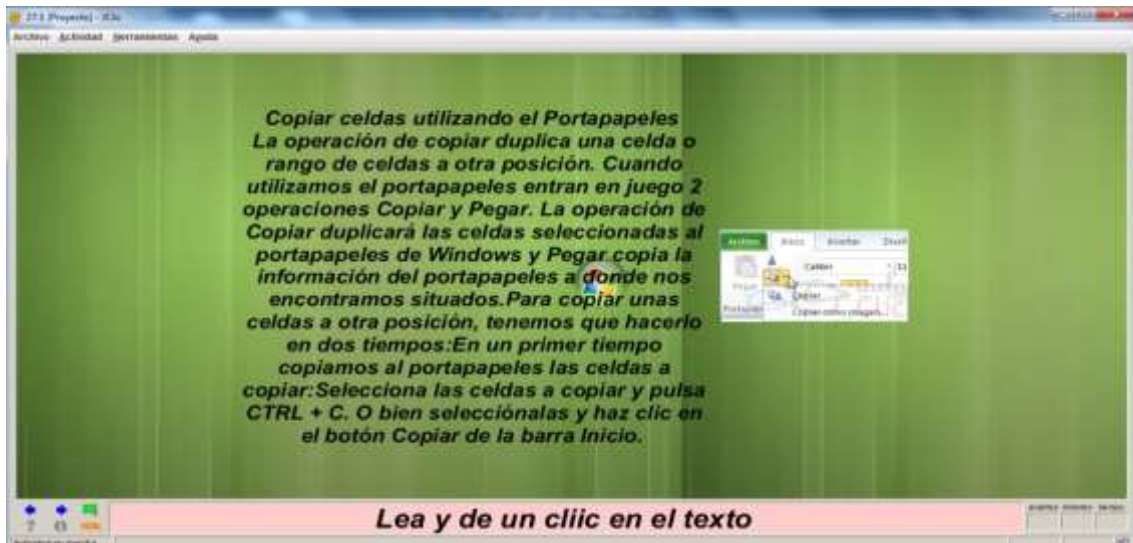


GRÁFICO 195

- ❖ A continuación de un clic en el texto y descubra la cantidad de pegados que se puede realizar utilizando el portapapeles

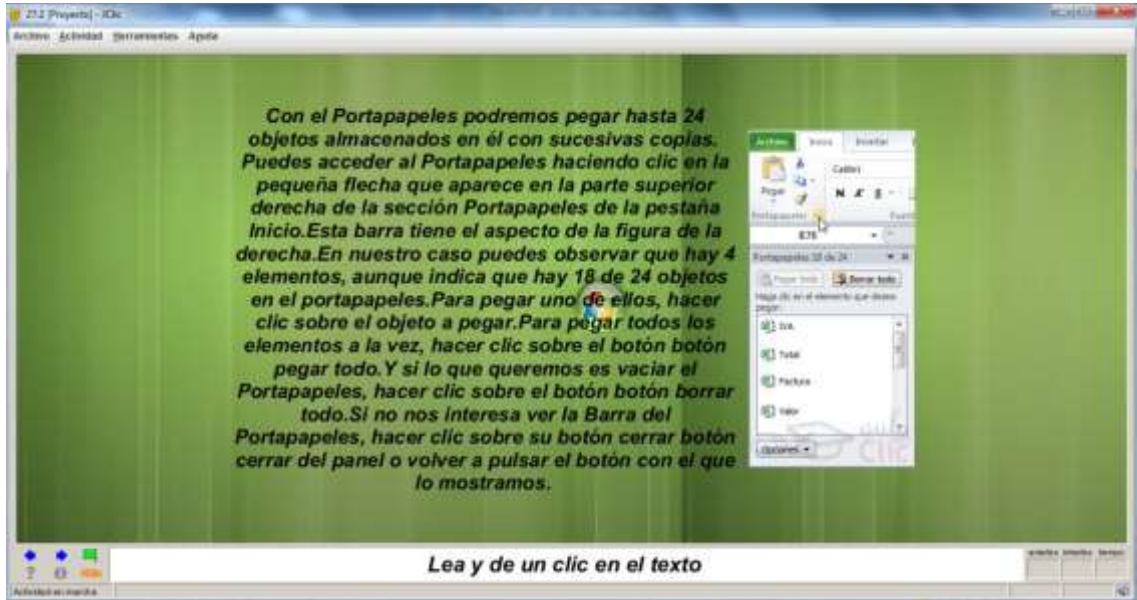


GRÁFICO 196

- ❖ De un clic en el texto de la siguiente actividad y descubrirá la forma de copiar celdas utilizando el ratón (mouse)

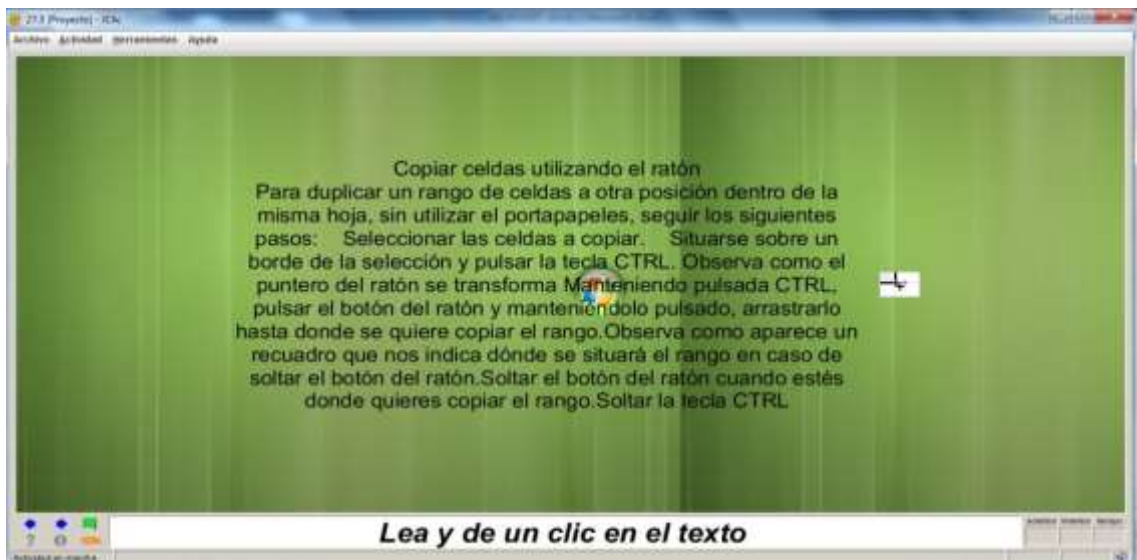


GRÁFICO 197

- ❖ De un clic sobre el texto de la ventana que se muestra a continuación y mire la imagen del pegado especial



GRÁFICO 198

- ❖ De un clic en el texto color rojo y lea el párrafo de como mover celdas utilizando el portapapeles



GRÁFICO 199

- ❖ Relacione los textos y se mostrará cada una de las formas que existen para borrar celdas en la siguiente ventana



GRÁFICO 200

- ❖ Analice la siguiente actividad y observe la imagen en donde se encuentra ubicada la opción borrar celdas



GRÁFICO 201

- ❖ Para empezar la siguiente actividad de un clic en el texto y observe la ventana en donde se podrá validar datos

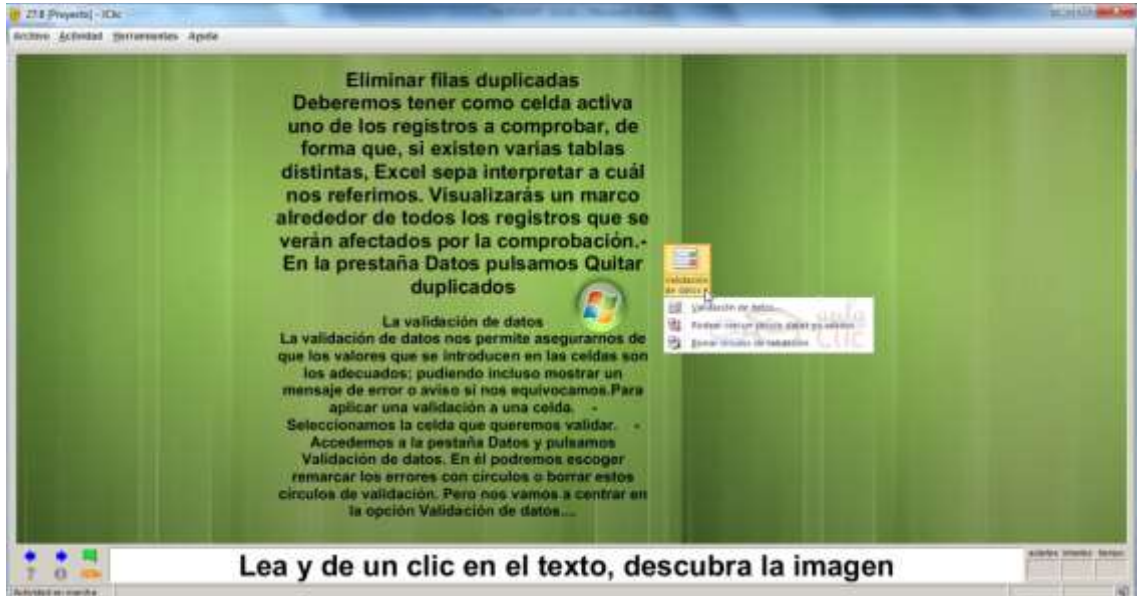


GRÁFICO 202

- ❖ De un clic en el texto Las Funciones y lea su significado a continuación

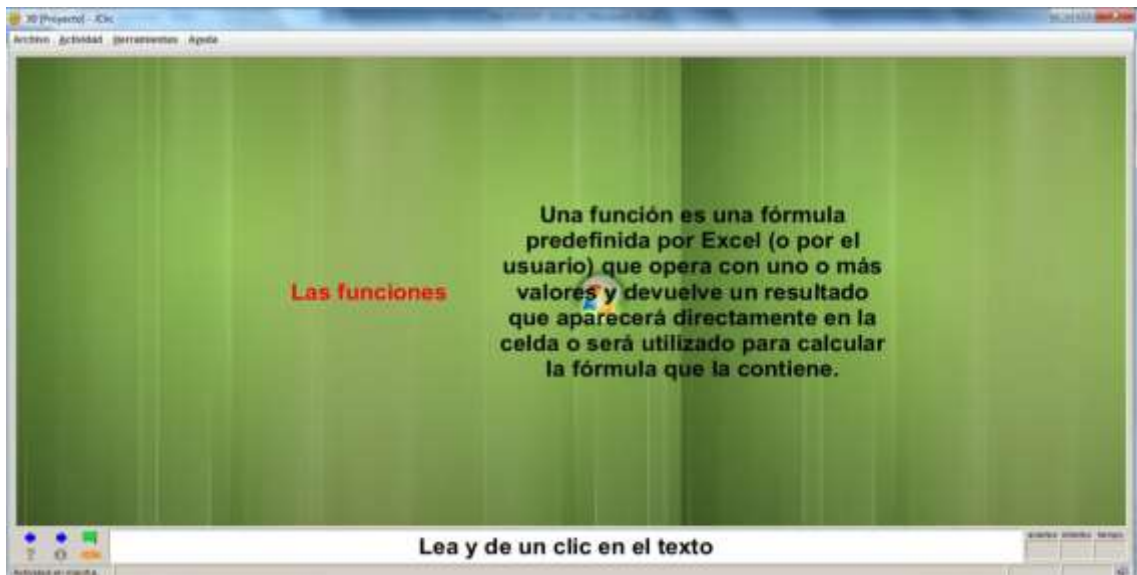


GRÁFICO 203

- ❖ En la siguiente ventana de un clic en el texto y descubrirá un ejemplo de la sintaxis de una función



GRÁFICO 204

- ❖ De un clic en la imagen de la ventana a continuación presentada y observará en donde se encuentra la función autosuma

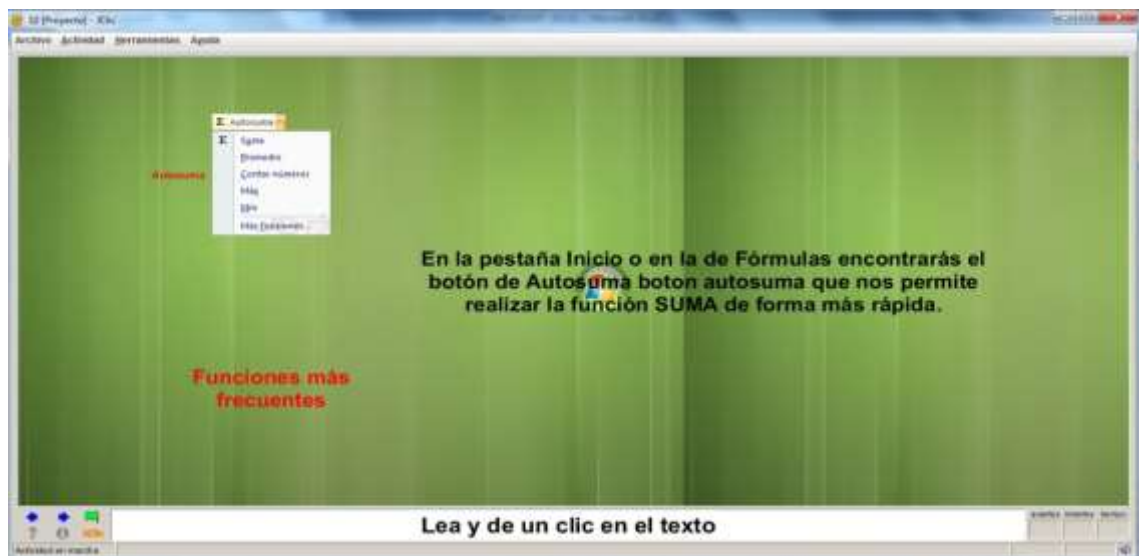


GRÁFICO 205

- ❖ A continuación se explica la forma en la que se debe insertar una función de un clic en la imagen



GRÁFICO 206

- ❖ Relacione el texto con la imagen del cuadro de diálogo para insertar una función en la siguiente actividad

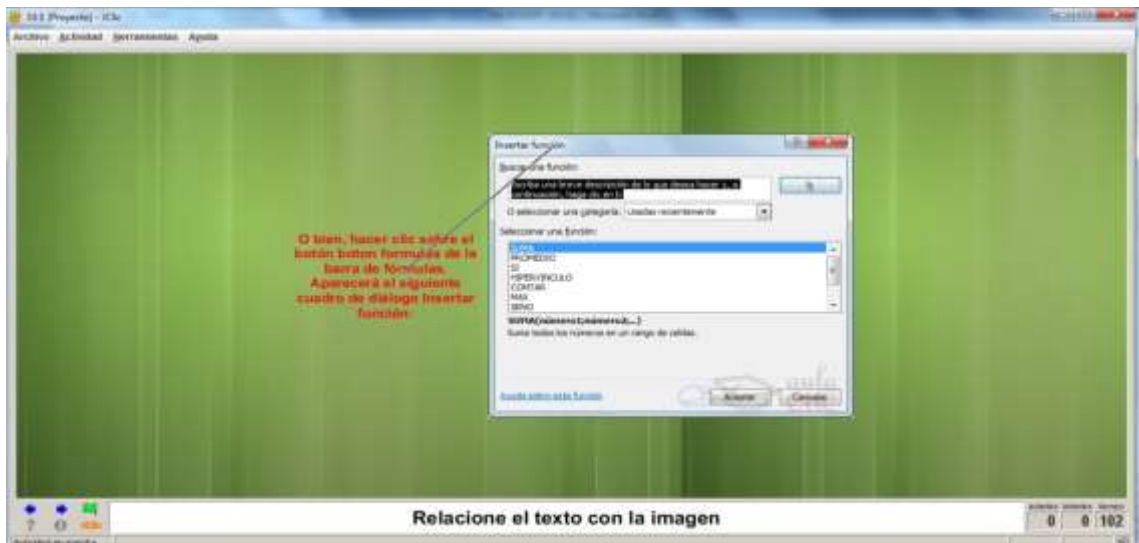


GRÁFICO 207

- ❖ A continuación se muestra la imagen del botón para insertar fórmulas



GRÁFICO 208

- ❖ De un clic en cada nombre de las funciones y conozca su significado en la siguiente actividad

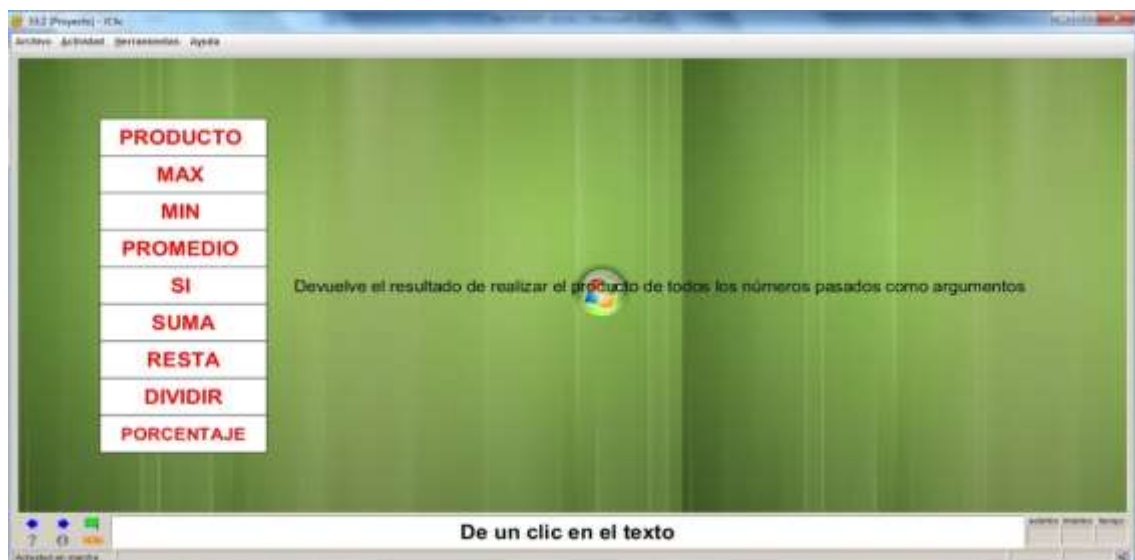


GRÁFICO 209

- ❖ A continuación relacione la imagen ordenar datos con el texto color negro



GRÁFICO 210

- ❖ Posteriormente aparecerá la imagen en la cual se muestran ordenados los datos



GRÁFICO 211

- ❖ Para saber en dónde Buscar y reemplazar datos relacione el texto con la imagen

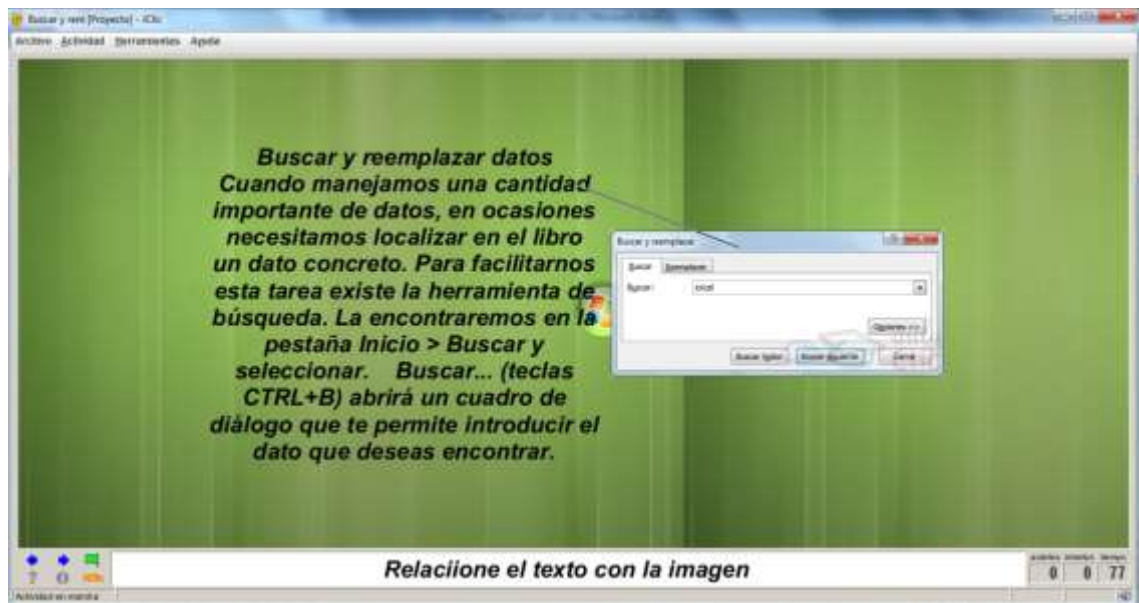


GRÁFICO 212

- ❖ A continuación aparecerá la imagen del botón para realizar esta actividad

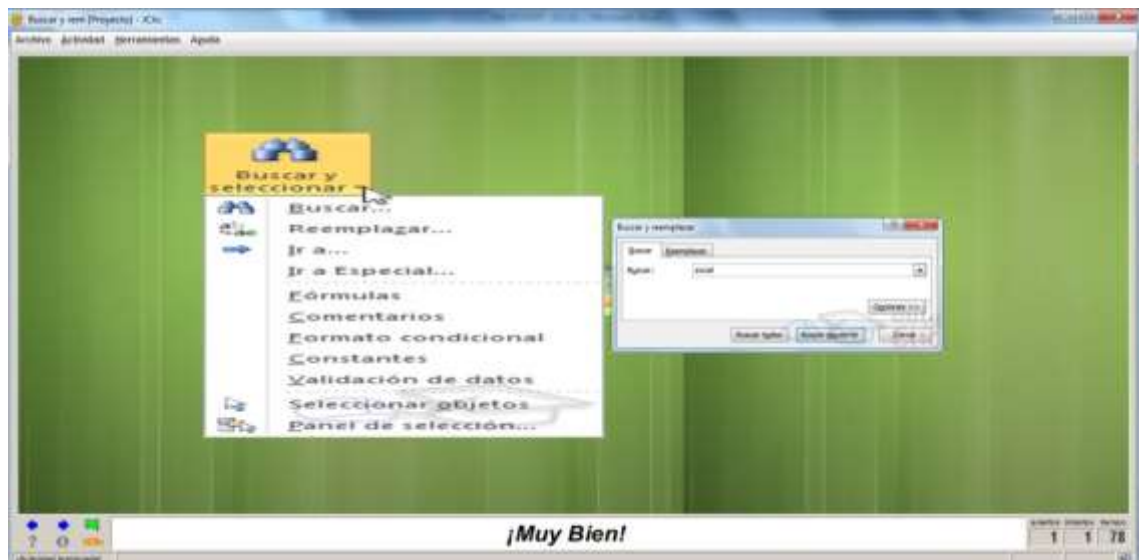


GRÁFICO 213

- ❖ Relacione el texto con la imagen para saber en dónde se encuentra la opción Alineación



GRÁFICO 214

- ❖ En la siguiente ventana observe el cuadro de dialogo para personalizar la opción Alineación



GRÁFICO 215

- ❖ De un clic en el texto color rojo de la siguiente actividad y observe la descripción de la función SI

La función =SI()
 La función =SI() es una de las más potentes que tiene Excel. Esta función comprueba si se cumple una condición. Si ésta se cumple, da como resultado VERDADERO. Si la condición no se cumple, da como resultado FALSO. Observe la sintaxis: =SI(Condición; Verdadero;

Observe el gráfico. Vamos a colocar una función =SI() en la celda B4 (celda rosa del descuento).

Vamos a hacer que la factura del ejemplo anterior nos haga un descuento del 10% sólo en el caso de cobrar al contado. La fórmula se colocará en la celda B4 y será la siguiente:
 =SI(C1="Contado";B3*10%;0.) Esta fórmula mirará si en la casilla C1 (celda amarilla) existe la palabra

	A	B	C	D
1	Forma de Pago			
2				
3	Subtotal	4.760 pts		
4	Descuento			
5	IVA 10%	762 pts		
6	Total	5.622 pts		

De un clic en el texto y descubra la imagen

GRÁFICO 216

- ❖ A continuación de un clic en el texto y conocerá de que se trata el formato de celda

Formato de celdas

Excel nos permite no solo realizar cuentas sino que también nos permite darle una buena presentación a nuestra hoja de cálculo resaltando la información más interesante. De esta forma con un solo vistazo podremos percibir la información más importante y así sacar conclusiones de forma rápida y eficiente.

Lea el siguiente texto

GRÁFICO 217

- ❖ Para saber el significado de la opción Fuente de un clic en la imagen



GRÁFICO 218

- ❖ De un clic sobre el texto y descubrirá todo el contenido de la fuente en el cuadro de diálogo que aparece a continuación

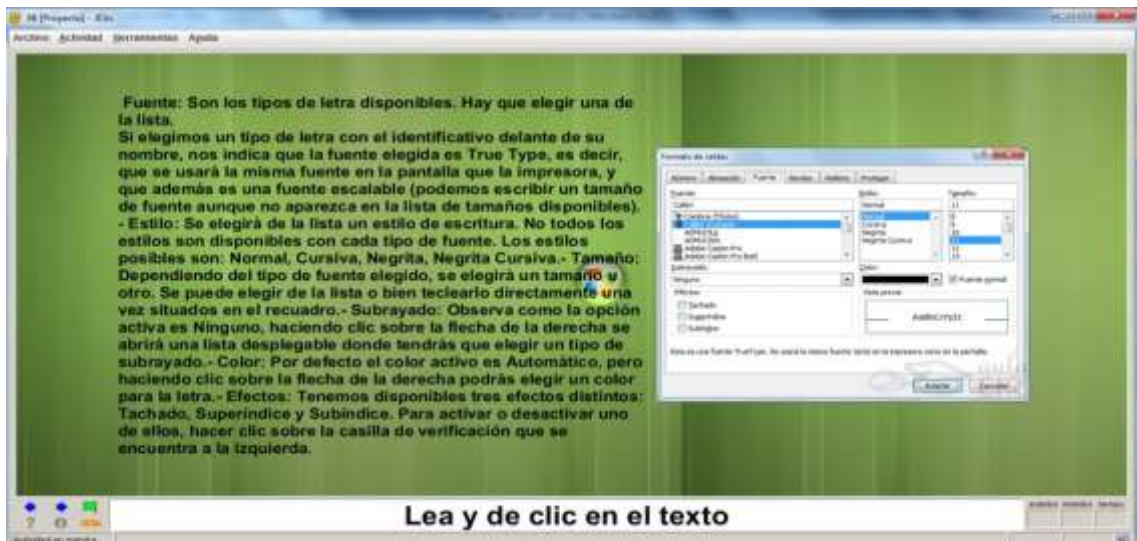


GRÁFICO 219

- ❖ En la siguiente ventana de un clic en el texto y descubra el cuadro de diálogo para personalizar los bordes de las celdas



GRÁFICO 220

- ❖ De un clic en el texto que se presenta en la siguiente actividad y se mostrará la imagen del cuadro de diálogo del relleno para las celdas si se desea colorearlas y mejorar su presentación



GRÁFICO 221

- ❖ A continuación de un clic en el texto y observe como insertar filas y columnas en la hoja de trabajo



GRÁFICO 222

- ❖ En la siguiente ventana de un clic sobre el texto y aparecerá un ejemplo de cómo realizar una fórmula en Excel



GRÁFICO 223

POWER POINT

PowerPoint es una aplicación que está dirigida fundamentalmente a servir de apoyo en presentaciones o exposiciones de los más diversos temas, proyectando una serie de diapositivas a través del ordenador. Una vez diseñada una pantalla se puede convertir ésta en una diapositiva o transparencia física para reproducirla en un proyector tradicional, o en el ordenador.

- ❖ Relacione las formas de ingresar a PowerPoint con la imagen presentada



GRÁFICO 224

- ❖ En la siguiente actividad se mostrará la imagen del icono de acceso directo de PowerPoint



GRÁFICO 225

- ❖ Para continuar pulse la imagen y descubra la definición de PowerPoint



GRÁFICO 226

- ❖ En la siguiente actividad pulse el primer recuadro y observe el entorno de Microsoft Office PowerPoint 2010

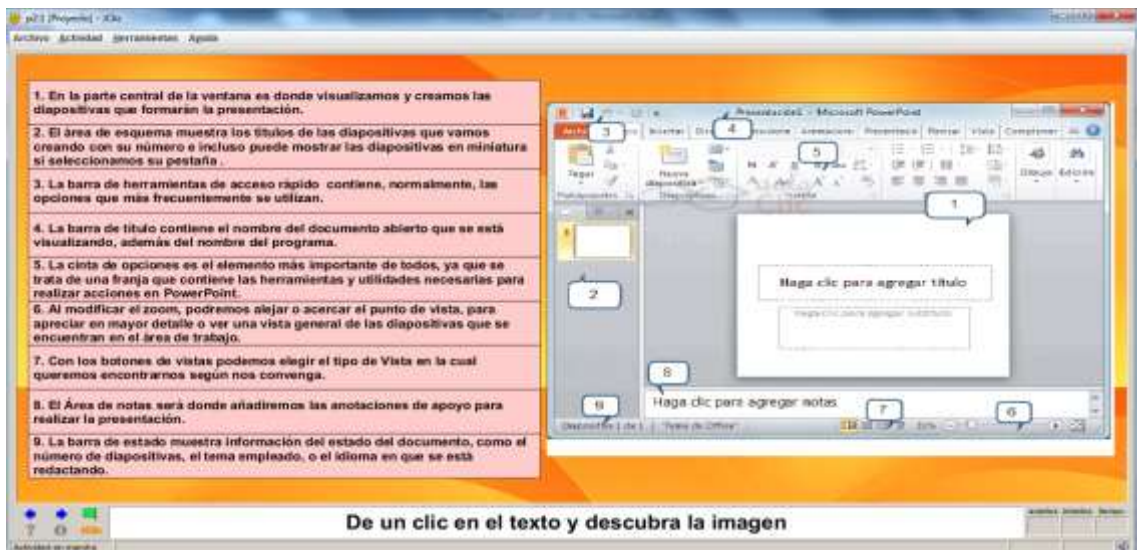


GRÁFICO 227

- ❖ Para continuar con la siguiente actividad de un clic en el texto y conocerá la imagen de la Cinta de Opciones



GRÁFICO 228

- ❖ Relacione el texto con el significado de la Ficha Archivo en la siguiente ventana



GRÁFICO 229

- ❖ A continuación se muestra la imagen de menú Archivo

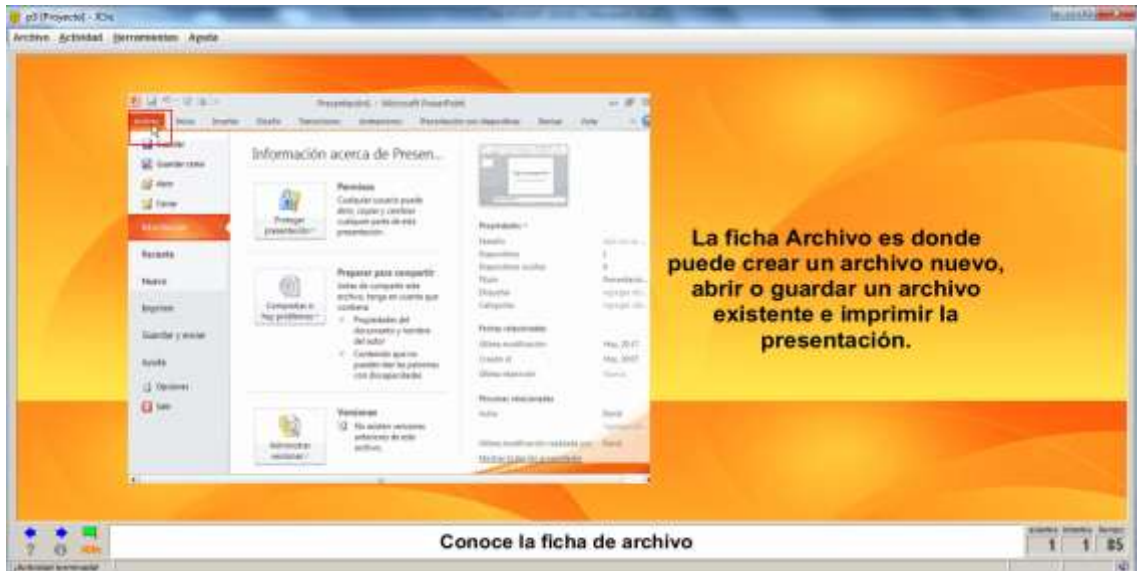


GRÁFICO 230

- ❖ De un clic en el texto y descubrirá los pasos para crear una presentación en blanco y una plantilla



GRÁFICO 231

- ❖ A continuación relacione el texto color rojo con los pasos para guardar presentaciones



GRÁFICO 232

- ❖ A continuación se presentará en la ventana el cuadro de diálogo para guardar presentaciones

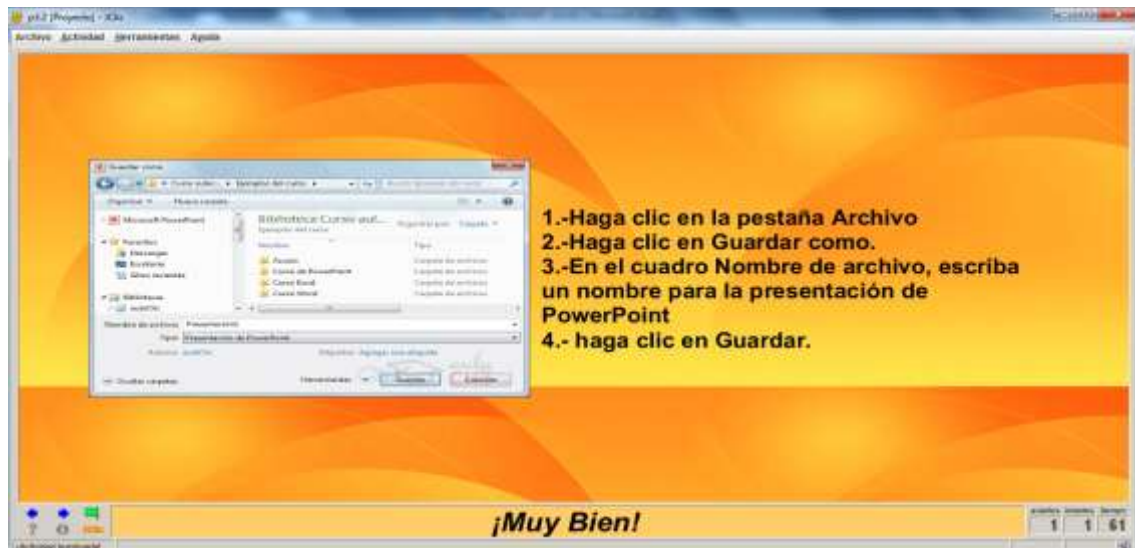


GRÁFICO 233

- ❖ Relacione el texto con la forma de abrir una presentación en PowerPoint



GRÁFICO 234

- ❖ En la siguiente actividad se muestra la imagen que se presentará al momento de abrir presentaciones existentes

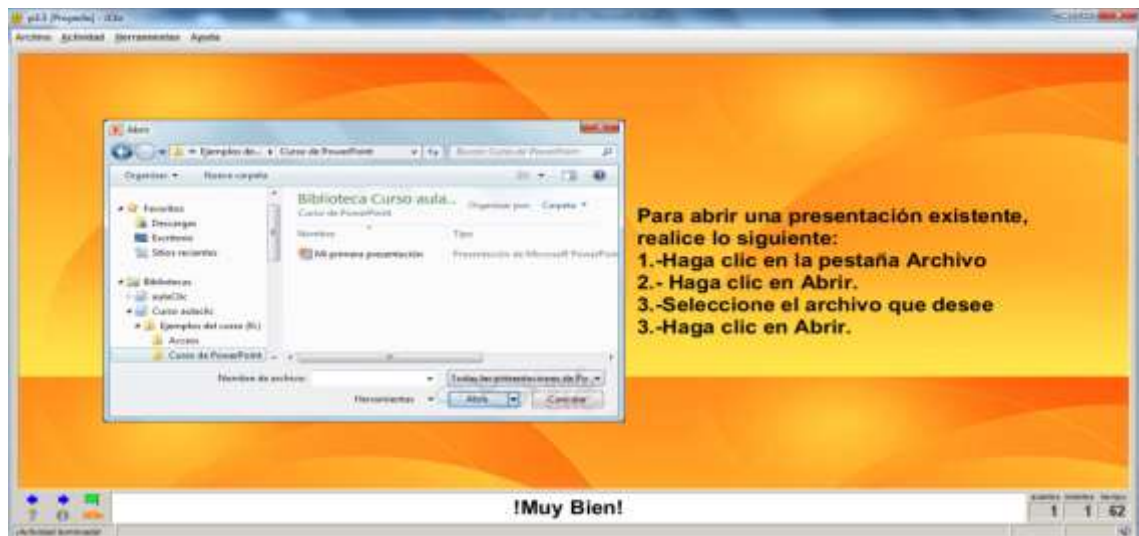


GRÁFICO 235

- ❖ De un clic en el texto y observará el botón desde donde se podrán cambiar las vistas



GRÁFICO 236

- ❖ Relacione el texto con la forma de insertar diapositivas en la siguiente ventana

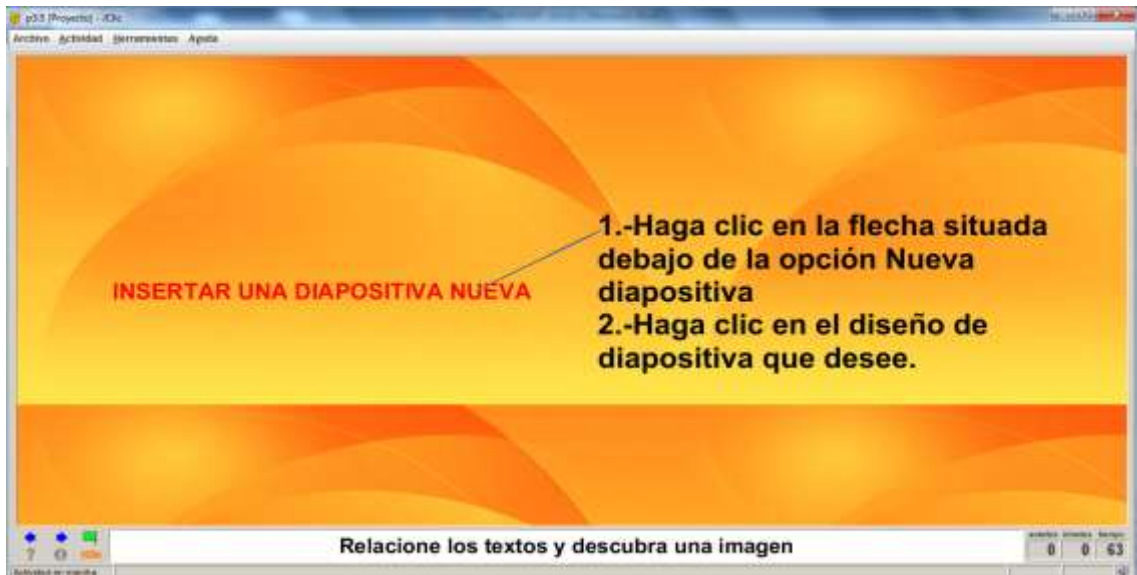


GRÁFICO 237

- ❖ A continuación aparecerá la actividad terminada en la cual se mostrará un cuadro de diálogo especificando desde donde insertar diapositivas



GRÁFICO 238

- ❖ En la siguiente ventana de un clic en cada cuadro de texto y descubrirá la imagen respectiva, en el ejemplo se utilizó la regla



GRÁFICO 239

- ❖ Para saber cómo crear presentaciones con temas existentes de un clic en el texto



GRÁFICO 240

- ❖ Para comenzar esta actividad pulse en los textos y aparecerá el formato de colores del cual se utilizará el fondo para las diapositivas



GRÁFICO 241

- ❖ En la siguiente actividad relacione el texto color rojo con el numeral 1



GRÁFICO 242

- ❖ A continuación se mostrará la imagen de la opción agregar formas



GRÁFICO 243

- ❖ De un clic en el texto y a continuación se mostrará una de las formas de presentar diapositivas utilizando el opción “desde el principio”



GRÁFICO 244

- ❖ De un clic en cada cuadro de texto y descubrirá la imagen de como crear, modificar y diseñar gráficos

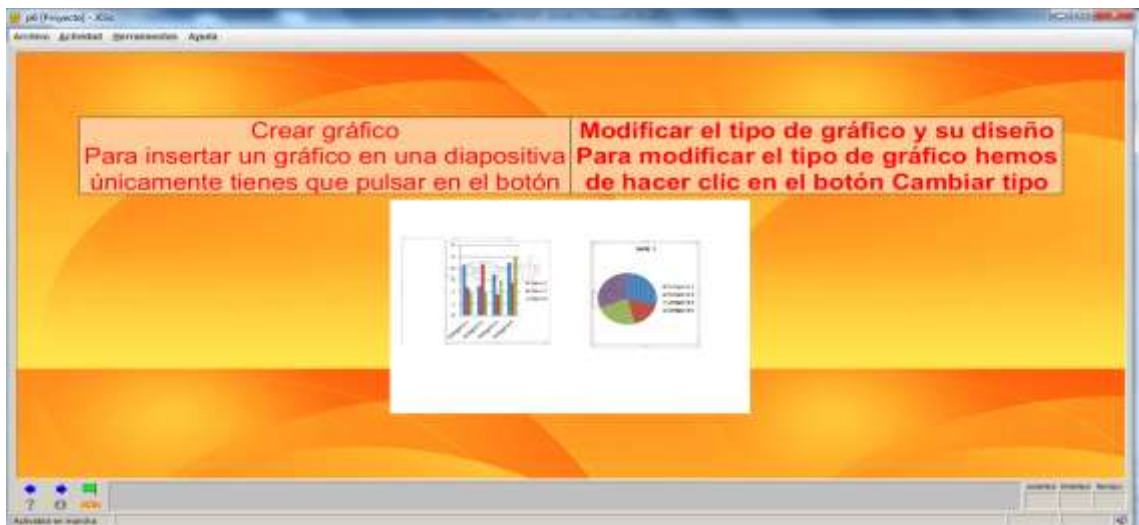


GRÁFICO 245

- ❖ Relacione el texto Vista Normal con su significado en la siguiente ventana



GRÁFICO 246

- ❖ A continuación aparecerá la imagen de una diapositiva en vista normal

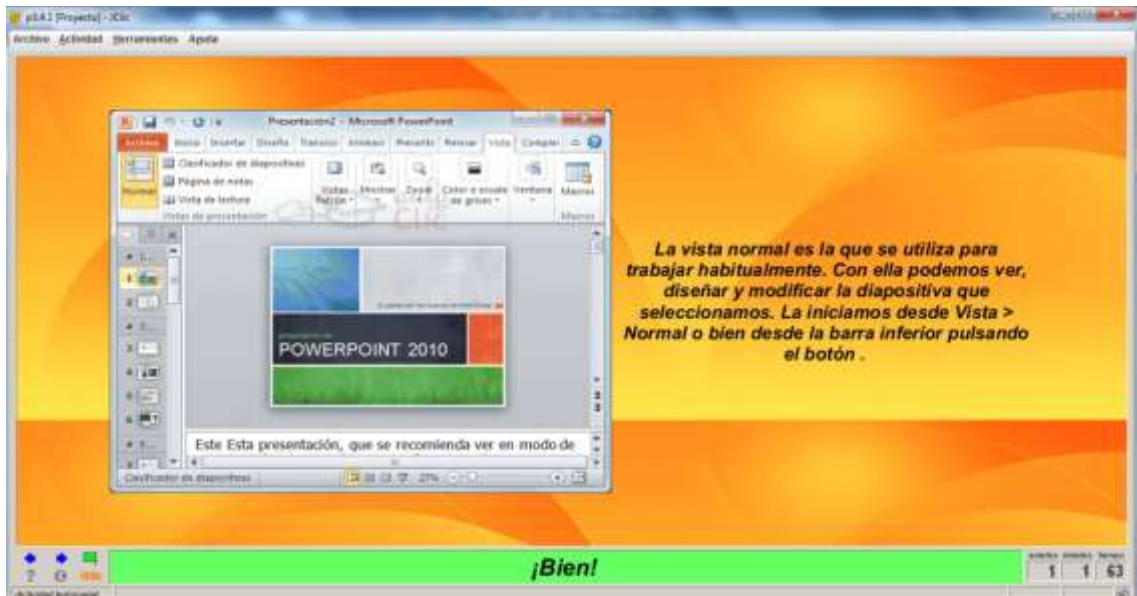


GRÁFICO 247

- ❖ Relacione el texto con las imágenes y descubra de que se trata la opción zoom



GRÁFICO 248

- ❖ Se mostrará la ventana de dialogo de la opción zoom



GRÁFICO 249

- ❖ Para saber cómo mover diapositivas relacione el texto con la imagen



GRÁFICO 250

- ❖ Relacione el texto con la imagen para insertar objetos en la siguiente actividad



GRÁFICO 251

- ❖ A continuación se visualizará la imagen de la ficha insertar



GRÁFICO 252

- ❖ De un clic en el texto de la siguiente actividad y se observará la imagen de como seleccionar objetos de la diapositiva



GRÁFICO 253

- ❖ A continuación pulse sobre el texto girar y voltear objetos en diapositivas y descubrirá el cuadro de diálogo personalizado



GRÁFICO 254

- ❖ En la siguiente ventana pulse en el texto y descubrirá el menú del cual se insertará el texto



GRÁFICO 255

- ❖ Relacione el texto con la imagen y sabrá desde donde cambiar el aspecto de las palabras



GRÁFICO 256

- ❖ Posteriormente se mostrará la actividad finalizada con sus dos imágenes indicando la personalización del texto

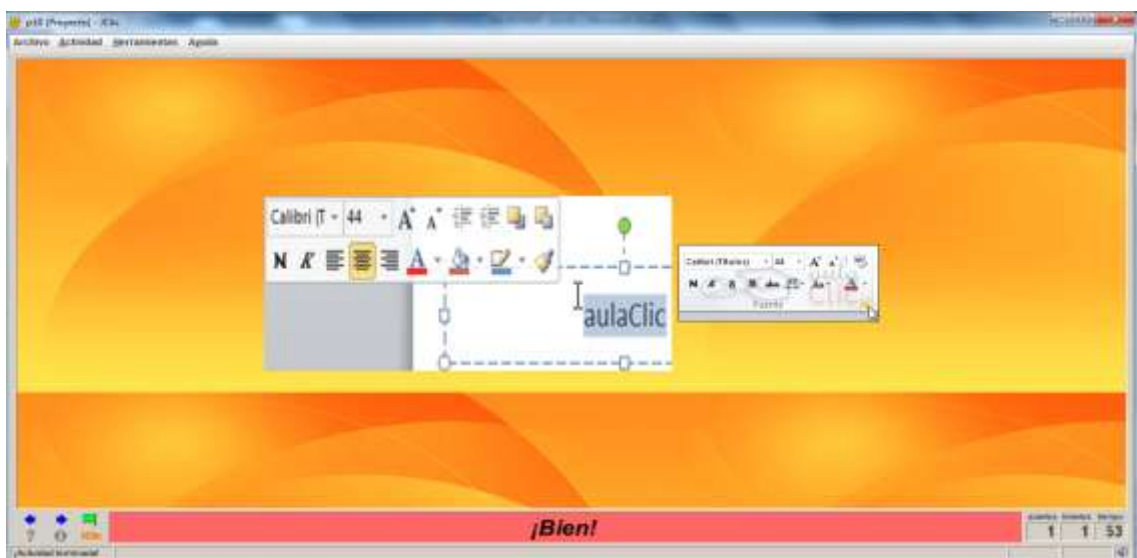


GRÁFICO 257

- ❖ Relacione los textos con la imagen y observe como aplicar una viñeta



GRÁFICO 258

- ❖ Aparecerá el cuadro de diálogo para personalizar viñetas en la actividad a continuación



GRÁFICO 259

- ❖ En la siguiente actividad pulse el texto y descubra la ventana con las opciones para imprimir



GRÁFICO 260

- ❖ Para la siguiente actividad pulse en el texto y visualice el panel lateral de imágenes prediseñadas



GRÁFICO 261

- ❖ De un clic en el texto imagen y descubrirá la ventana que muestra cuando queremos abrir la presentación



GRÁFICO 262

- ❖ A continuación relacione el texto como crear tabla con la imagen de la rejilla para insertar tabla

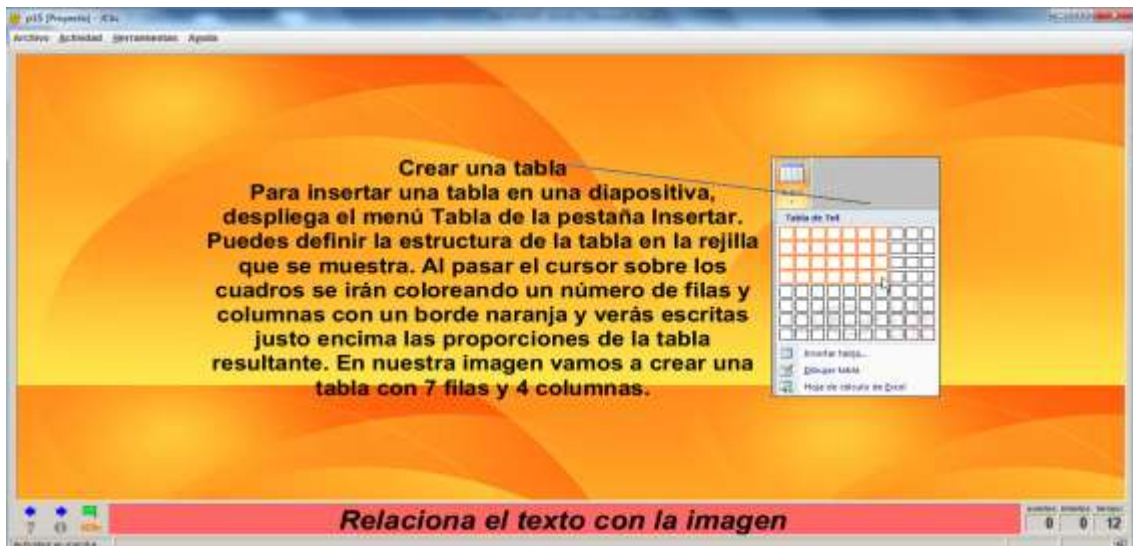


GRÁFICO 263

- ❖ En la actividad se mostrará la imagen de como insertar tabla



GRÁFICO 264

- ❖ Para dar comienzo a la actividad pulsar en el texto y aparecerá la opción como eliminar filas y columnas



GRÁFICO 265

- ❖ Relacione la imagen con el texto y descubrirá el panel en el que se modificará los bordes

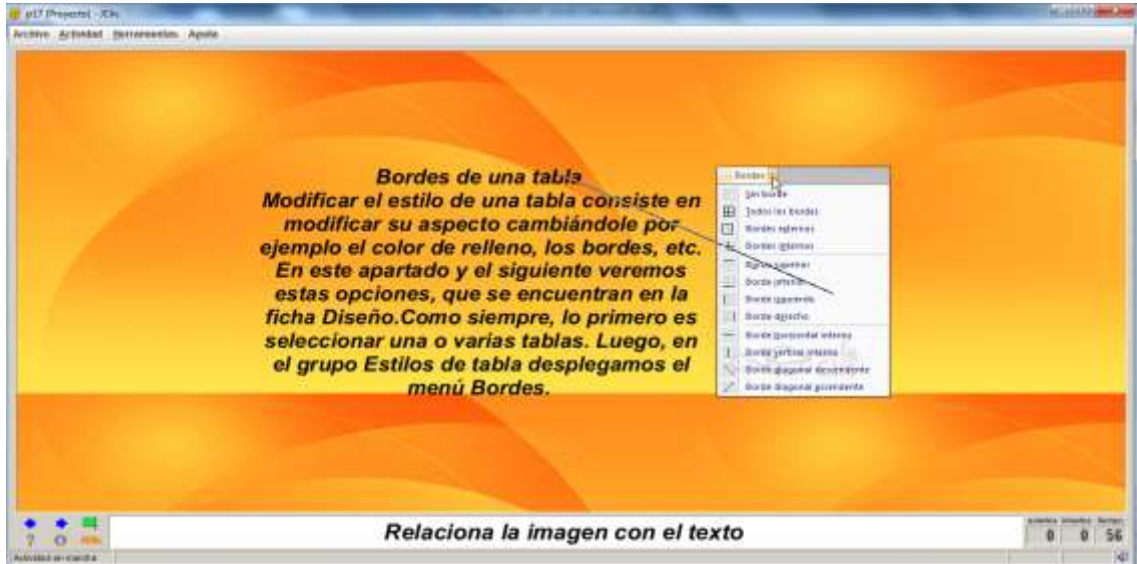


GRÁFICO 266

- ❖ A continuación se observará la ventana desde la cual podrá personalizar los bordes



GRÁFICO 267

- ❖ Relacione la imagen con el texto para saber como insertar un diagrama en la ventana siguiente



GRÁFICO 268

- ❖ Para finalizar se mostrará la ventana para personalizar formas y diagramas



GRÁFICO 269

FACEBOOK

Es un sitio web de redes sociales que sirve para mantenerse comunicado con otras personas.

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta actividad y se observará como ingresar a las redes sociales en este caso a Facebook.



GRÁFICO 270

- ❖ En esta actividad se presentará la pantalla principal de internet desde donde se puede acceder a Facebook.



GRÁFICO 271

- ❖ A continuación se detallará el concepto de Facebook.



GRÁFICO 272

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta actividad y se presentará el entorno de Facebook.



GRÁFICO 273

- ❖ Para ingresar a Facebook en la siguiente actividad se indicará los pasos que deberá seguir, clic en el texto y aparecerá la ventana donde llenar información para crear una cuenta.



GRÁFICO 274

- ❖ Clic en el segundo texto de la actividad y aparecerá los recuadros donde ingresar el correo y contraseña en caso de tener creada ya la cuenta de Facebook.



GRÁFICO 275

- ❖ En la siguiente ventana hacer clic en el texto y se presentará los pasos para crear una cuenta de Facebook.

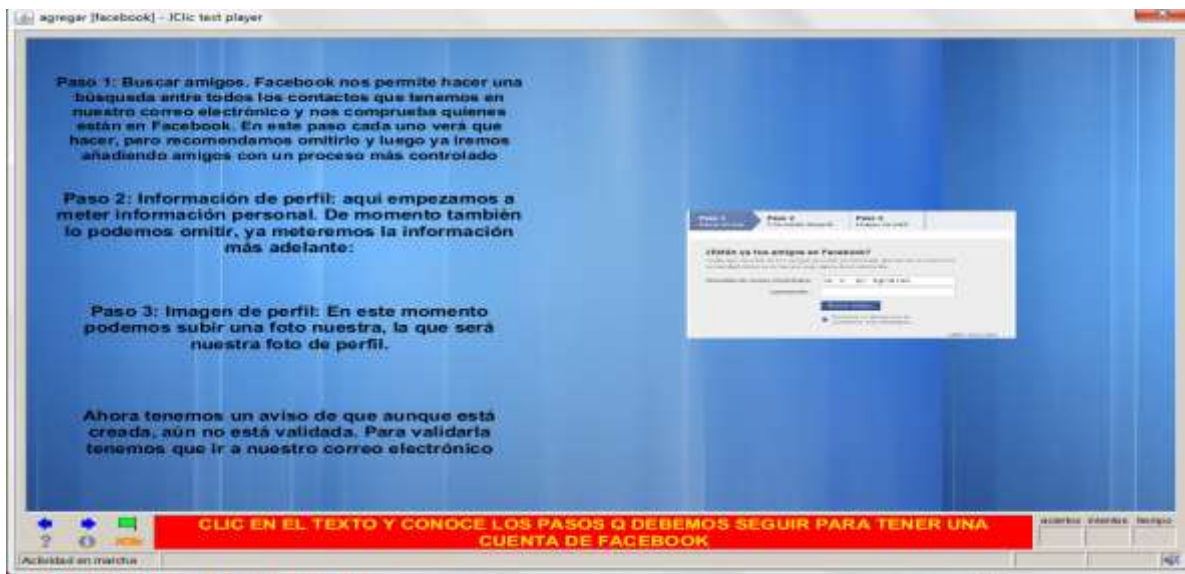


GRÁFICO 276

- ❖ En la ventana siguiente hacer clic y mostrará el segundo paso que es llenar la información de perfil.

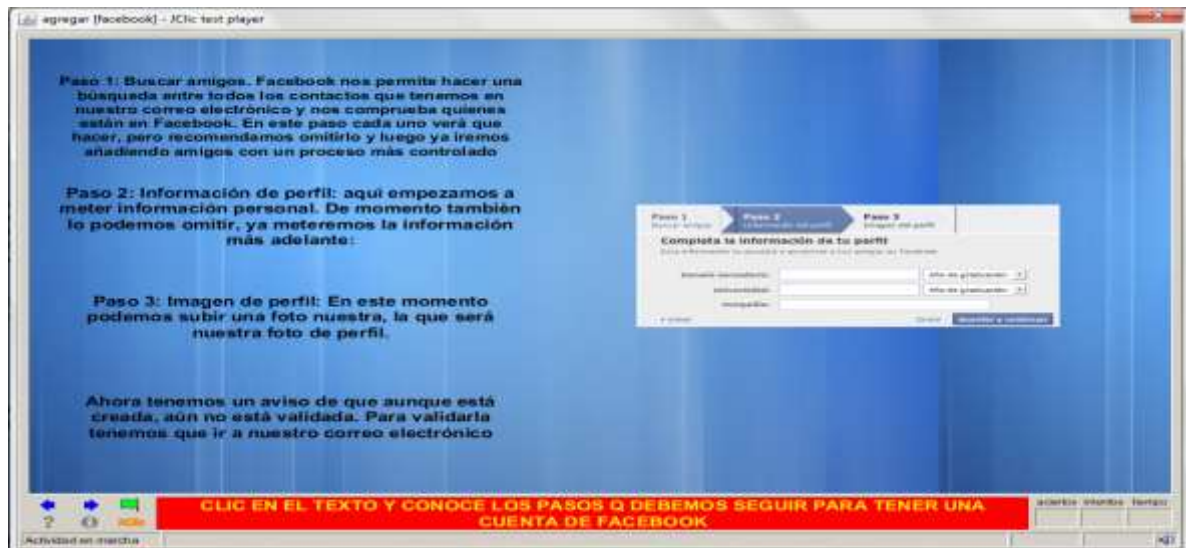


GRÁFICO 277

- ❖ A continuación clic en el tercer texto y aparecerá la opción de foto de perfil donde se puede colocar una imagen o foto personal.

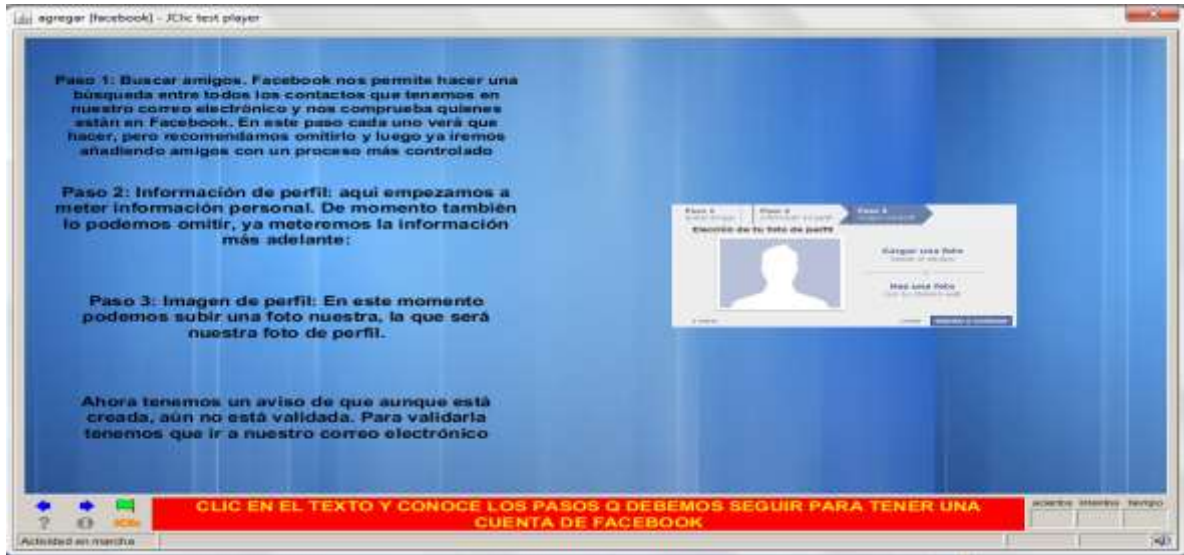


GRÁFICO 278

- ❖ En la siguiente actividad se mostrará el recuadro donde aparecerá el correo electrónico del usuario para confirmar o validar la cuenta.

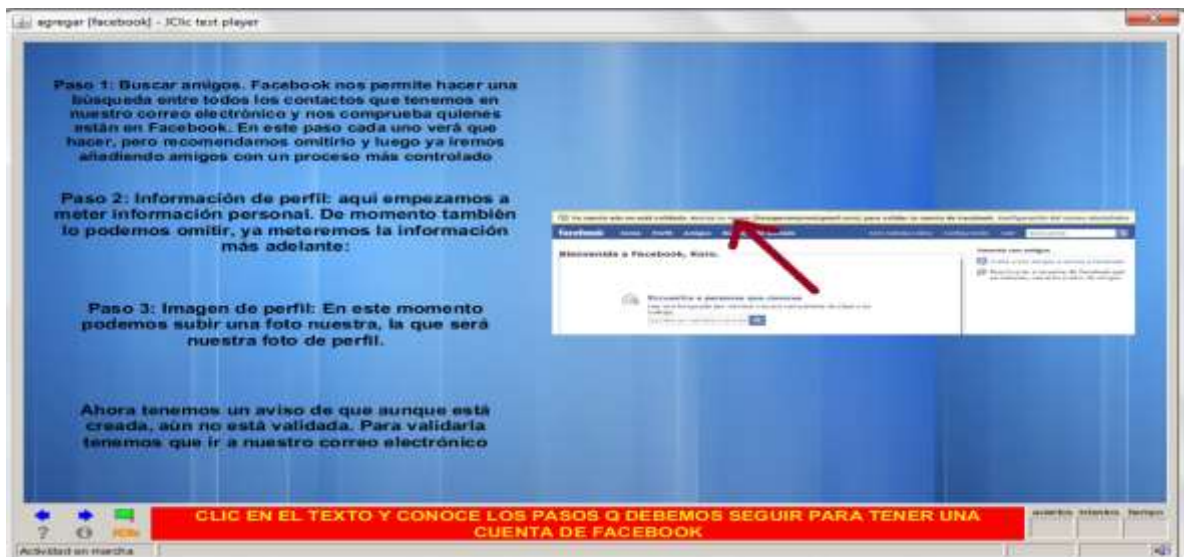


GRÁFICO 279

- ❖ A continuación hacer clic y se mostrará el menú principal de Facebook para acceder a las diferentes opciones.

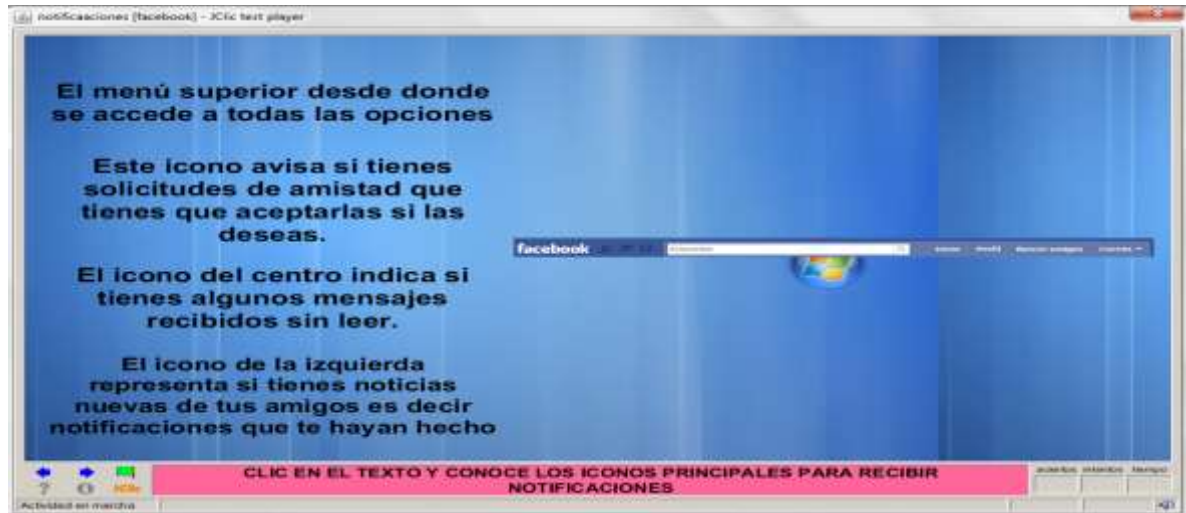


GRÁFICO 280

- ❖ Clic en el segundo texto de la actividad y aparecerá el icono donde se mostrará las solicitudes de amistad recibidas.

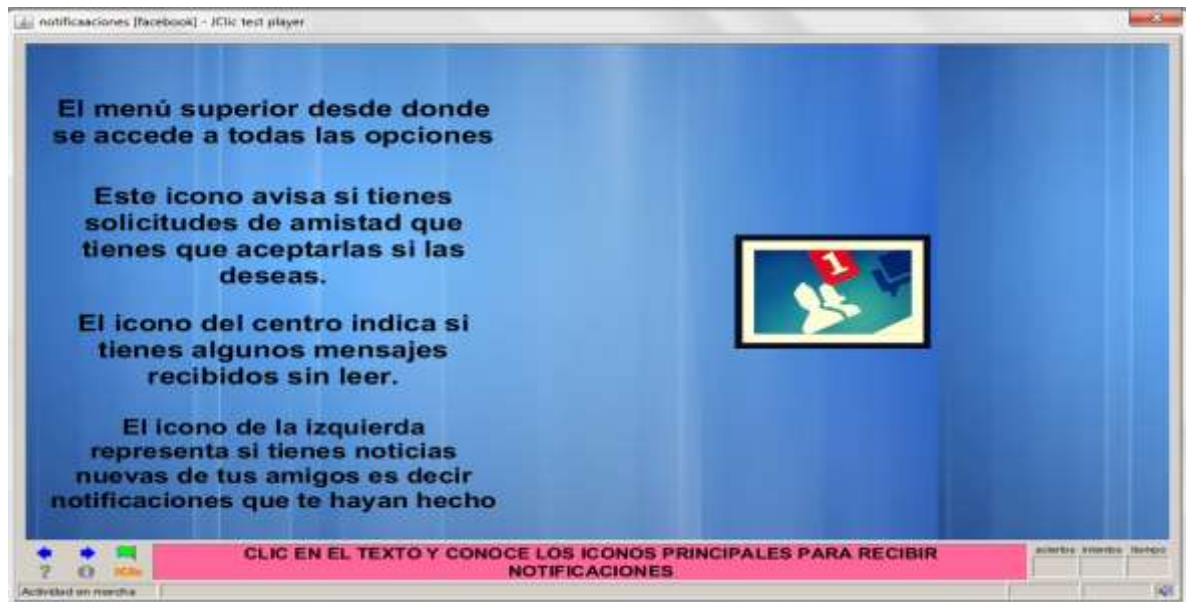


GRÁFICO 281

- ❖ Clic en el segundo texto y se mostrará el icono de los mensajes recibidos.

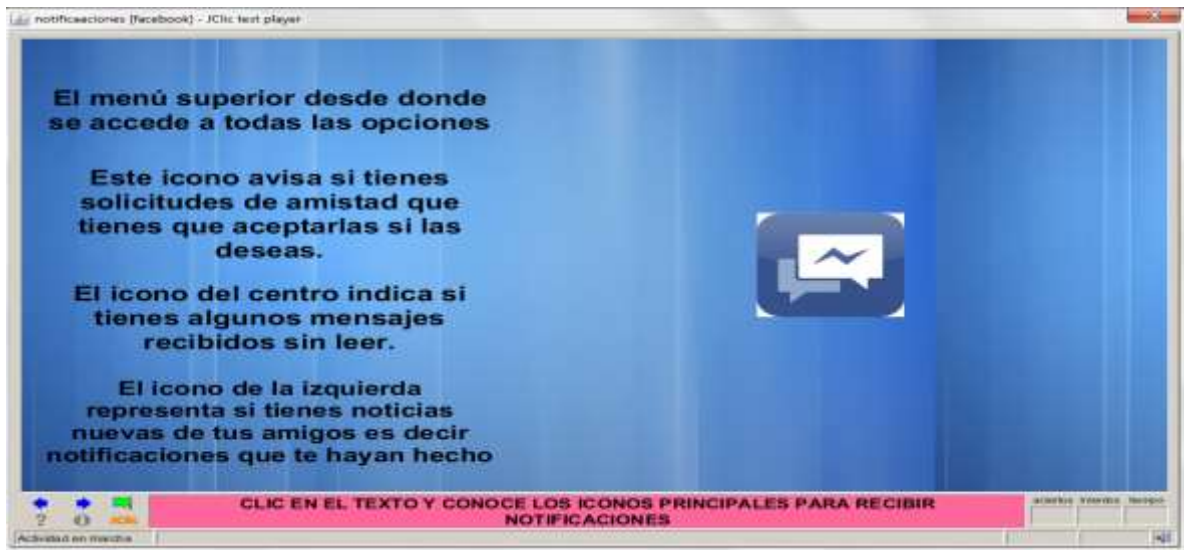


GRÁFICO 282

- ❖ Clic en el cuarto texto y aparecerá el icono que representará las notificaciones que haya recibido.

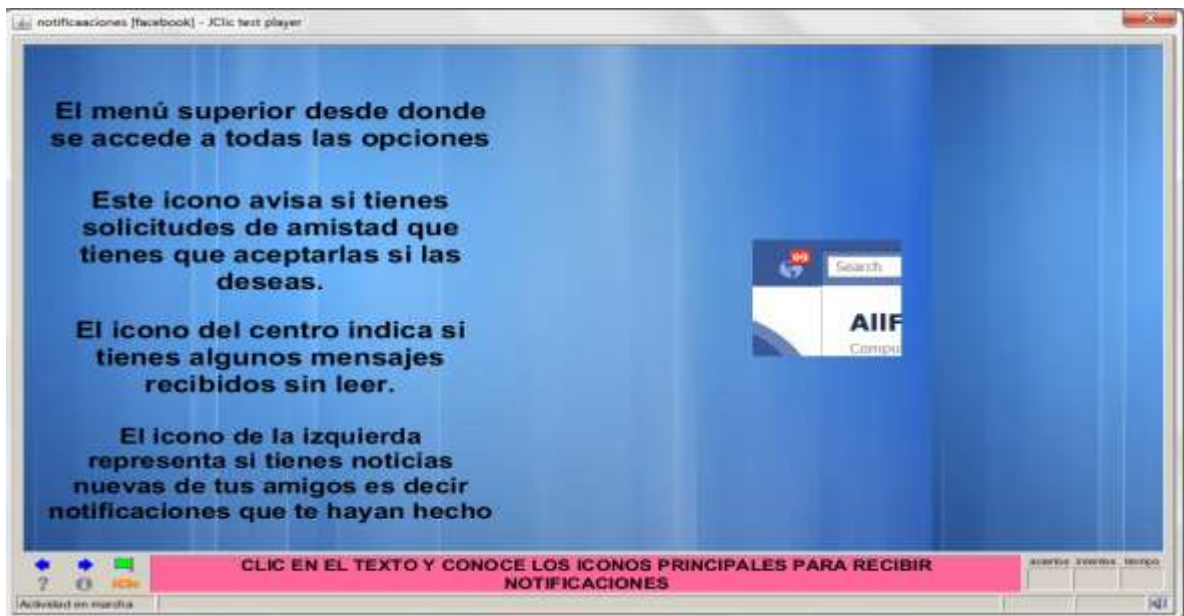


GRÁFICO 283

- ❖ Clic en el texto de esta actividad y se presentará el enlace que envía Facebook al correo electrónico del usuario para confirmar la cuenta y de esta manera seguir haciendo uso de la cuenta en Facebook.



GRÁFICO 284

- ❖ A continuación relacione el texto de la actividad y se presentará el lugar en donde se deberá subir fotos, ingresar información o una introducción personal.



GRÁFICO 285

- ❖ En la siguiente actividad lea el texto y relacione con la imagen y aparecerá la ventana de introducción de Facebook.



GRÁFICO 286

- ❖ En la siguiente actividad relacione el texto con la imagen y se indicará la manera de subir una foto de perfil buscando en la computadora desde el botón examinar.



GRÁFICO 287

- ❖ En esta actividad relacione el texto con la imagen y se presentará la ventana de perfil como queda ya colocada una foto.

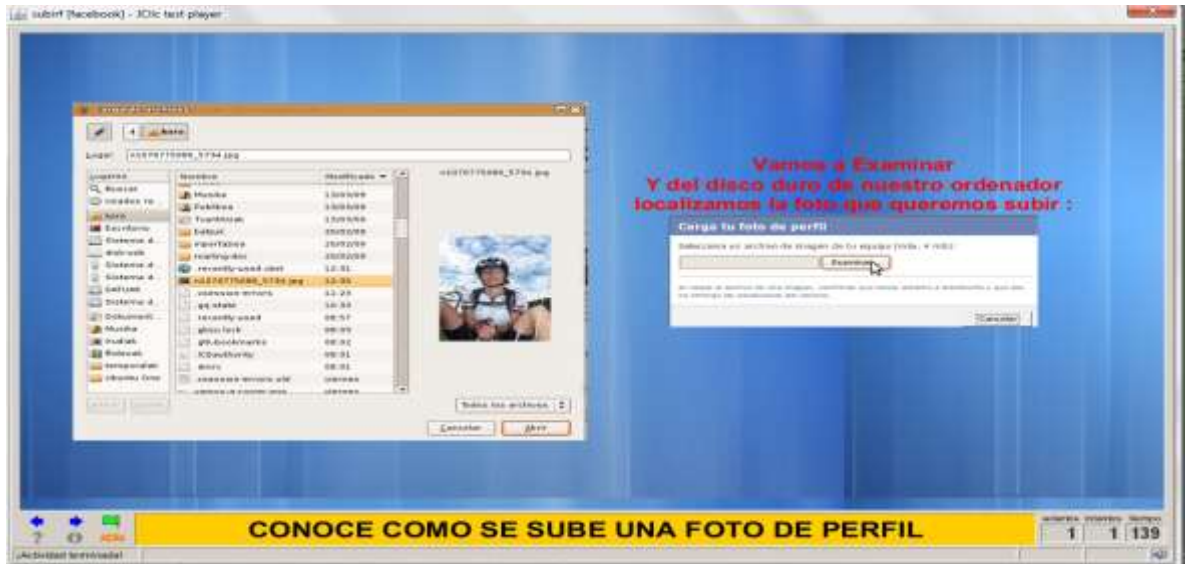


GRÁFICO 288

- ❖ Luego hacer clic en el texto y se mostrará la ventana en la cual se deberá ingresar la información básica del usuario.

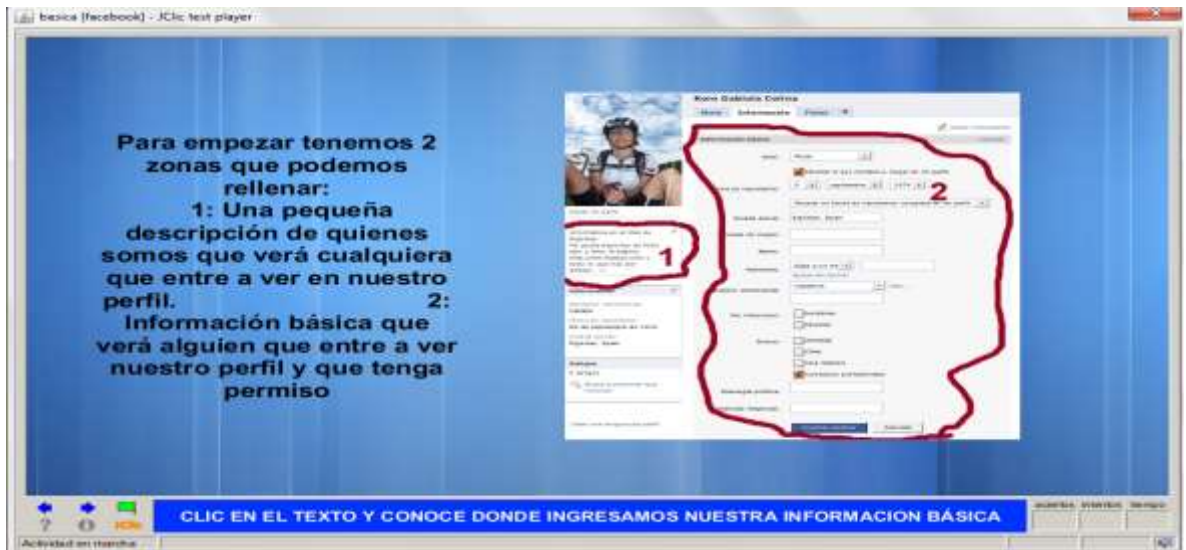


GRÁFICO 289

- ❖ Clic en esta ventana y se indicará en donde se ingresa intereses, actividades y gustos que tiene el usuario.

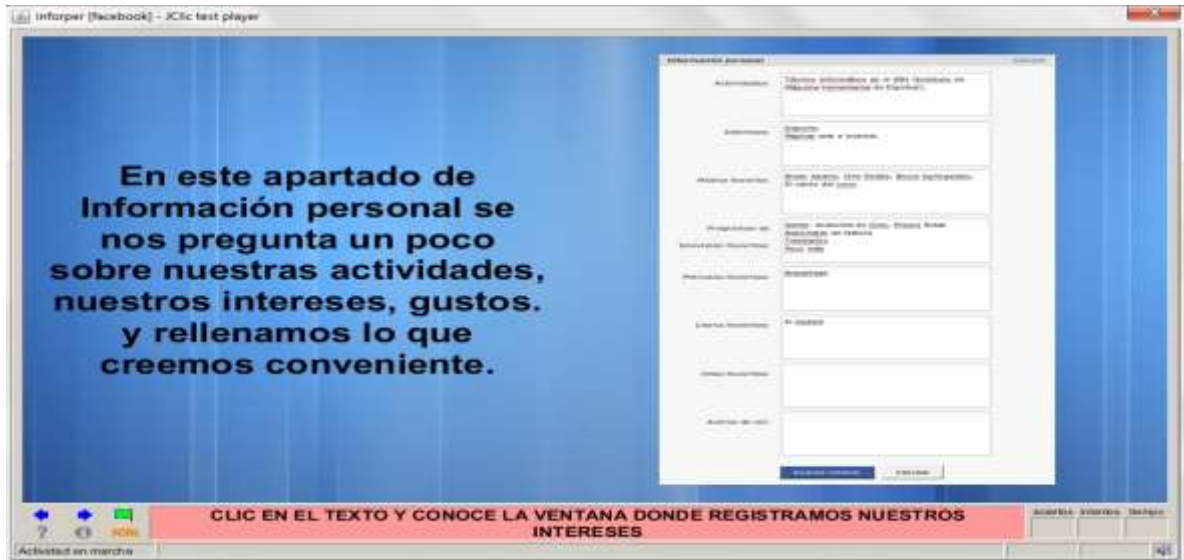


GRÁFICO 290

- ❖ Posteriormente hacer clic en el texto de la actividad y aparecerá la ventana en donde se llenará la información en la cual se podrá controlar la privacidad si lo desea.



GRÁFICO 291

- ❖ Hacer clic en el texto de esta actividad y aparecerá la ventana en la cual permitirá ingresar información sobre trabajo o estudios del usuario.

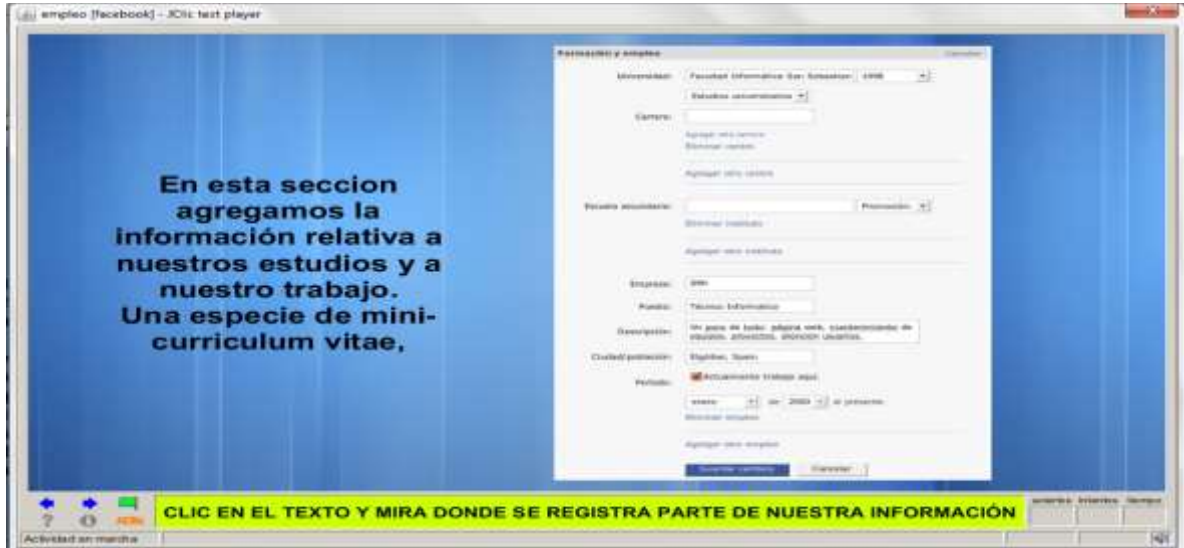


GRÁFICO 292

- ❖ En la siguiente ventana se observará en donde se encuentra la pestaña configuración de perfil, relacionando el texto con la imagen.



GRÁFICO 293

- ❖ Relacione el contenido de la actividad siguiente y se mostrará la ventana de configuración de la cuenta.



GRÁFICO 294

- ❖ Relacione el texto con la imagen de esta ventana y se indicará la pestaña de configuración de privacidad

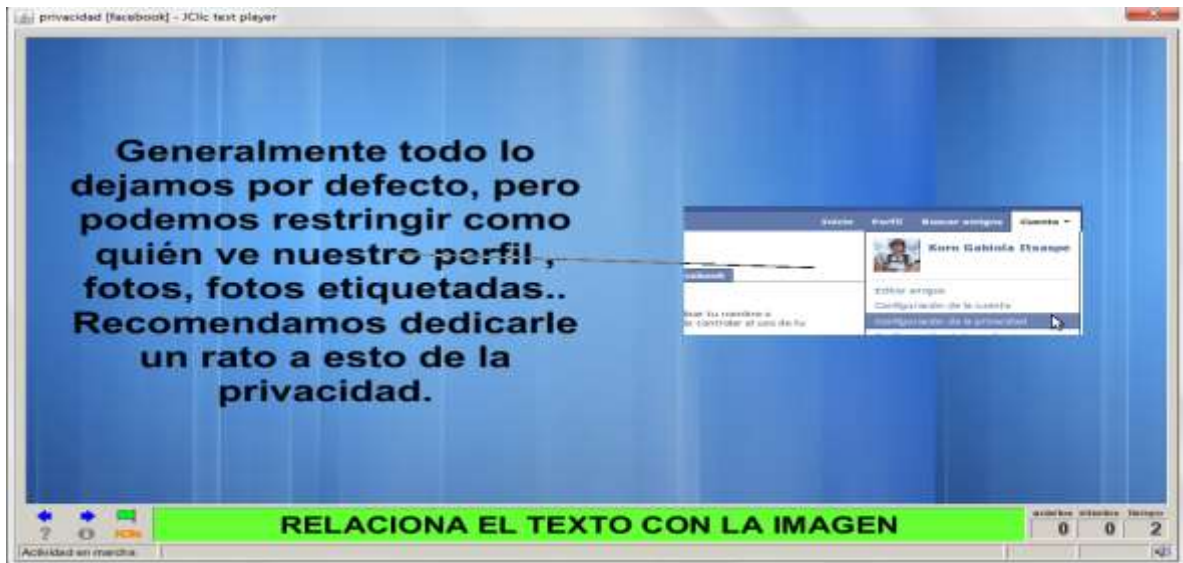


GRÁFICO 295

- ❖ A continuación relacione el texto con la imagen y presentará la ventana de configuración de privacidad la cual ayudará a restringir información que el usuario crea conveniente.

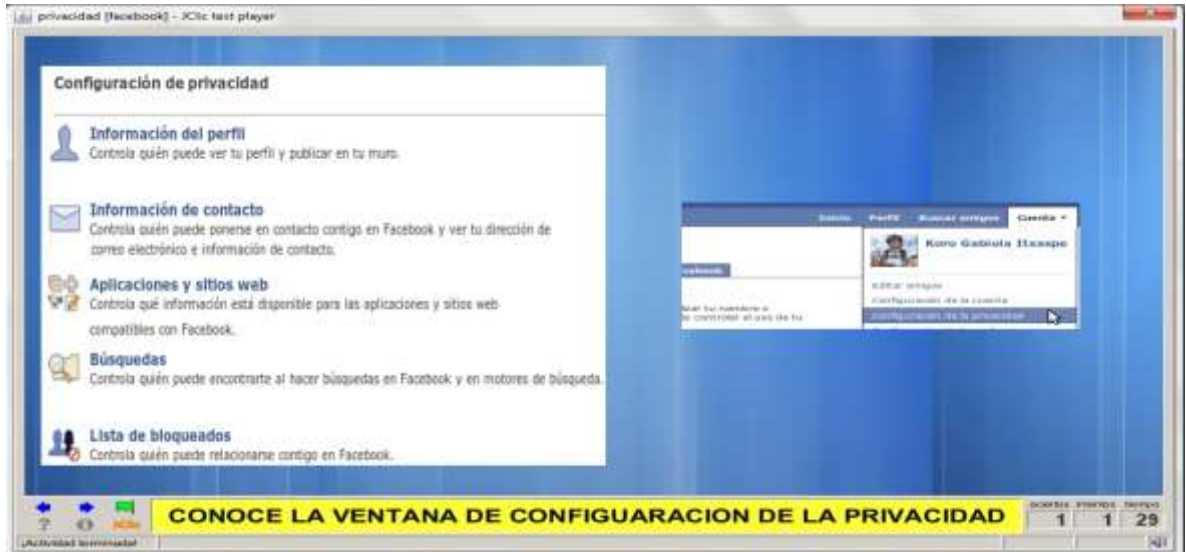


GRÁFICO 296

- ❖ Relacione el texto con la imagen de la siguiente ventana y se mostrará la opción editar amigos la cual ayudará a socializarse con los demás usuarios de Facebook.

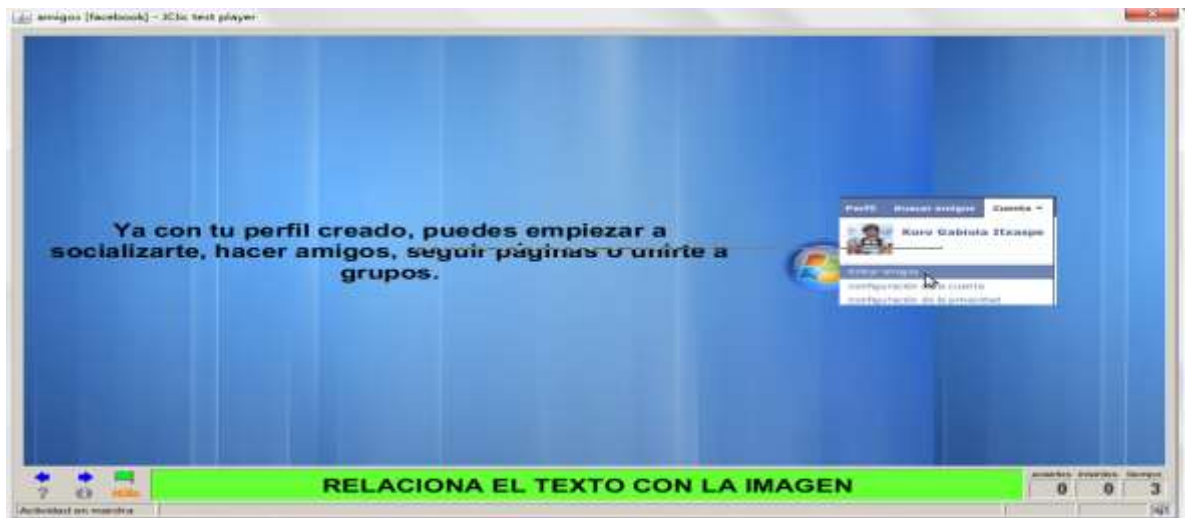


GRÁFICO 297

- ❖ Relacione el texto con la imagen de la siguiente actividad y aparecerá la ventana para encontrar más amigos



GRÁFICO 298

- ❖ Esta ventana enseñará a buscar amistades desde varias opciones como el correo electrónico o sugerencias de amistades.

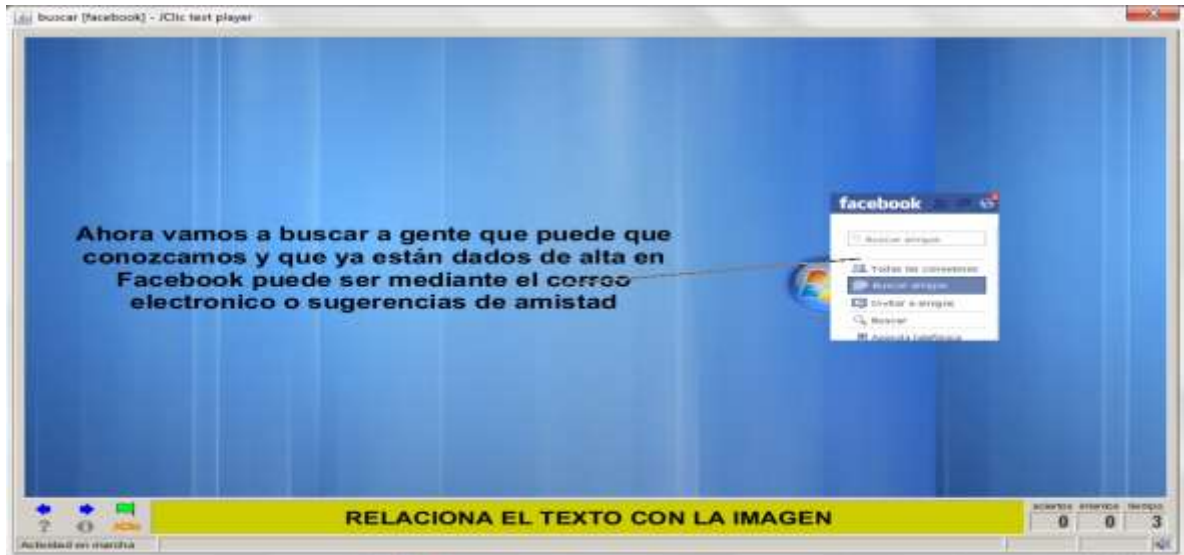


GRÁFICO 299

- ❖ Para elegir las formas de buscar amigos y socializar relacione el texto con la imagen de la siguiente actividad.



GRÁFICO 300

- ❖ Esta actividad presentará la ventana de Facebook más visitada por el usuario llamado muro, haciendo clic en el texto.



GRÁFICO 301

- ❖ Clic en el texto de la siguiente actividad para ver la opción titulares la cual mostrará las cosas más populares que ha pasado.



GRÁFICO 302

- ❖ Hacer clic en el segundo texto de la siguiente ventana y se indicará la opción Más reciente la cual presentará las últimas publicaciones de los amigos.



GRÁFICO 303

- ❖ En la actividad siguiente hacer clic en el primer texto y aparecerá una de las formas para publicar comentarios en los diferentes muros de los amigos.



GRÁFICO 304

- ❖ Clic en el segundo texto de la siguiente actividad y se mostrará como ingresar al muro del usuario de Facebook.

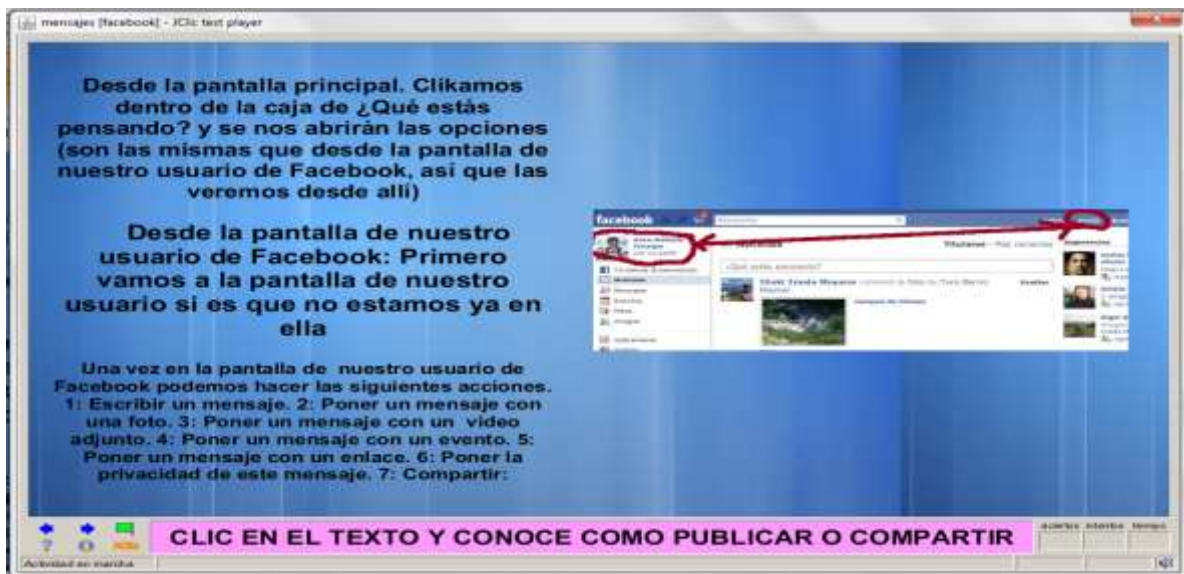


GRÁFICO 305

- ❖ Clic en el tercer texto y aparecerán las diferentes formas de enviar o publicar un mensaje ya sea público o privado para el amigo que desee.

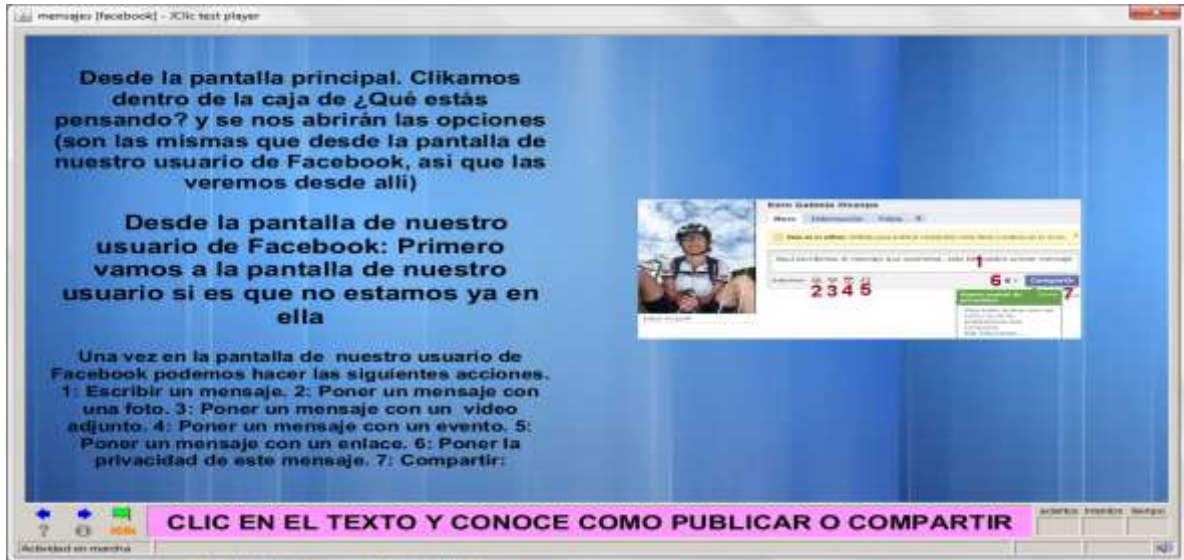


GRÁFICO 306

- ❖ En esta actividad se indicará las dos maneras de abrir un chat con los amigos conectados.



GRÁFICO 307

- ❖ Clic en el texto de la actividad y se mostrará como dejar un mensaje público o privado a un amigo.

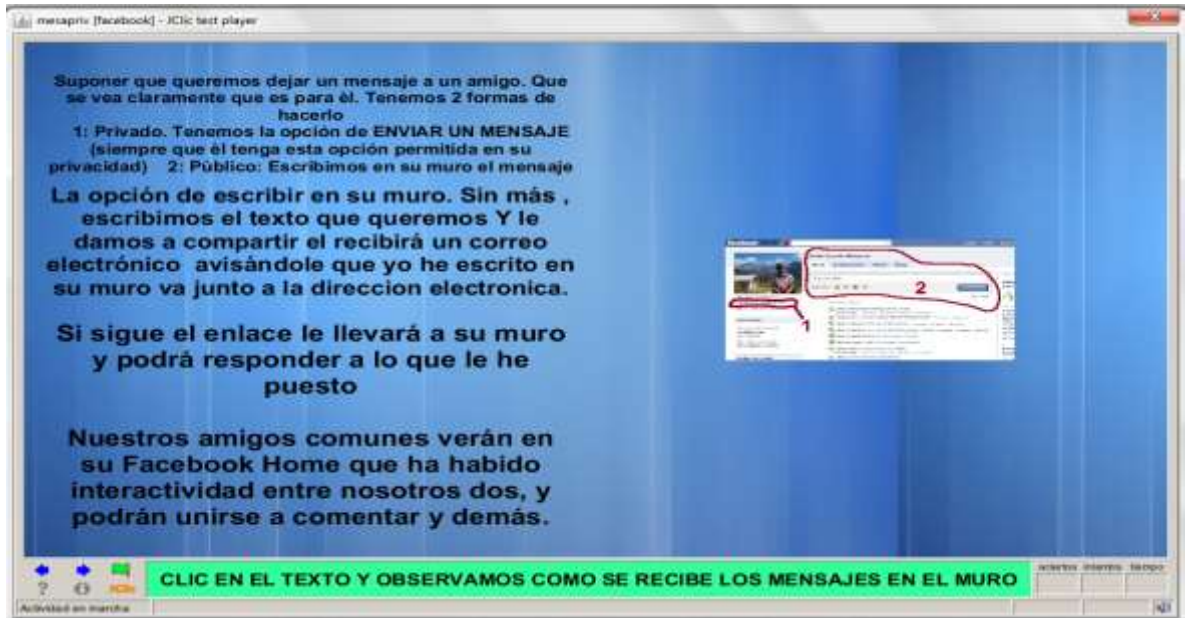


GRÁFICO 308

- ❖ Hacer clic en el segundo texto y presentará en donde se escribe en el muro de un amigo.

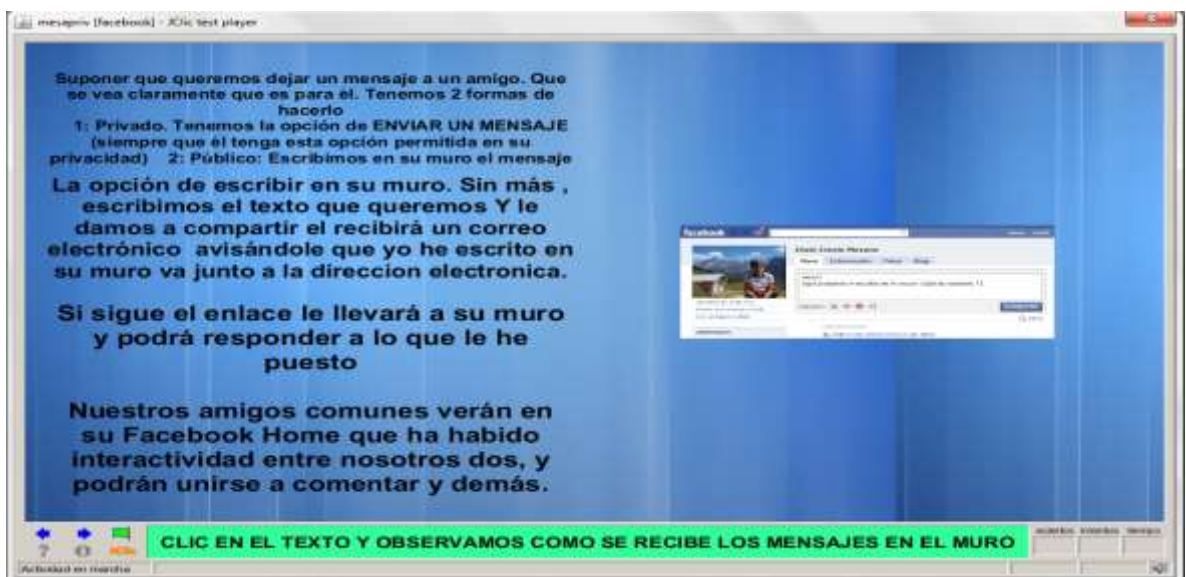


GRÁFICO 309

- ❖ Clic en el tercer texto de esta actividad y mostrará cómo responder el comentario que dejan los amigos en el muro.

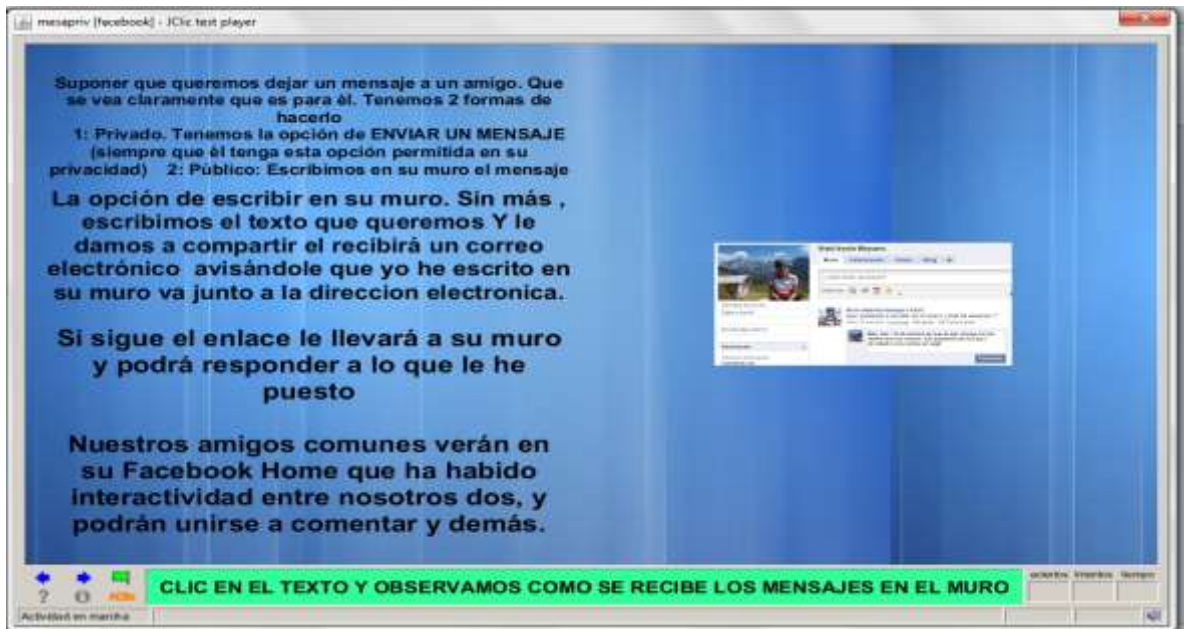


GRÁFICO 310

- ❖ Clic en el cuarto texto y mostrará la forma como quedan los comentarios en el muro que los amigos en común también pueden mirar.

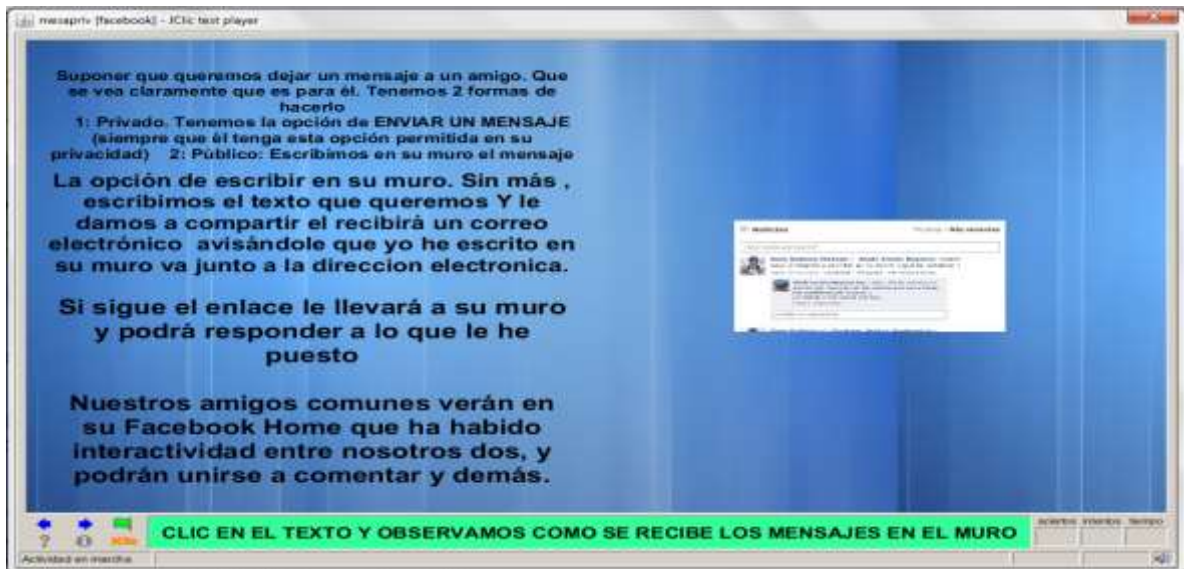


GRÁFICO 311

- ❖ En esta actividad indicará la manera de enviar un mensaje privado entrando al perfil de otro amigo y abriendo la pestaña mensaje, escribir y enviar.



GRÁFICO 312

- ❖ A continuación indicará cómo darse cuenta que tiene un mensaje privado, aparecerá el número de mensajes en rojo en el icono de mensaje.



GRÁFICO 313

- ❖ Luego se indicará cómo responder los mensajes y también se podrá adjuntar fotos o enlaces y enviar.



GRÁFICO 314

TWITTER

Twitter es un servicio gratuito de red social que permite a los usuarios enviar y recibir “mini- mensajes”, conocidos como Twists

- ❖ En la siguiente ventana se detallará cómo ingresar a Twitter.



GRÁFICO 315

- ❖ Esta actividad indicará la pantalla principal de internet desde donde se podrá acceder a la red de Twitter.



GRÁFICO 316

- ❖ Relacione el texto con la imagen y se describirá lo que es la red social Twitter.



GRÁFICO 317

- ❖ En la siguiente actividad se presentará la ventana principal de Twitter.



GRÁFICO 318

- ❖ En la siguiente actividad haga clic en el primer texto y se mostrará la ventana donde se deberá llenar la información correspondiente para poder unirse a Twitter.

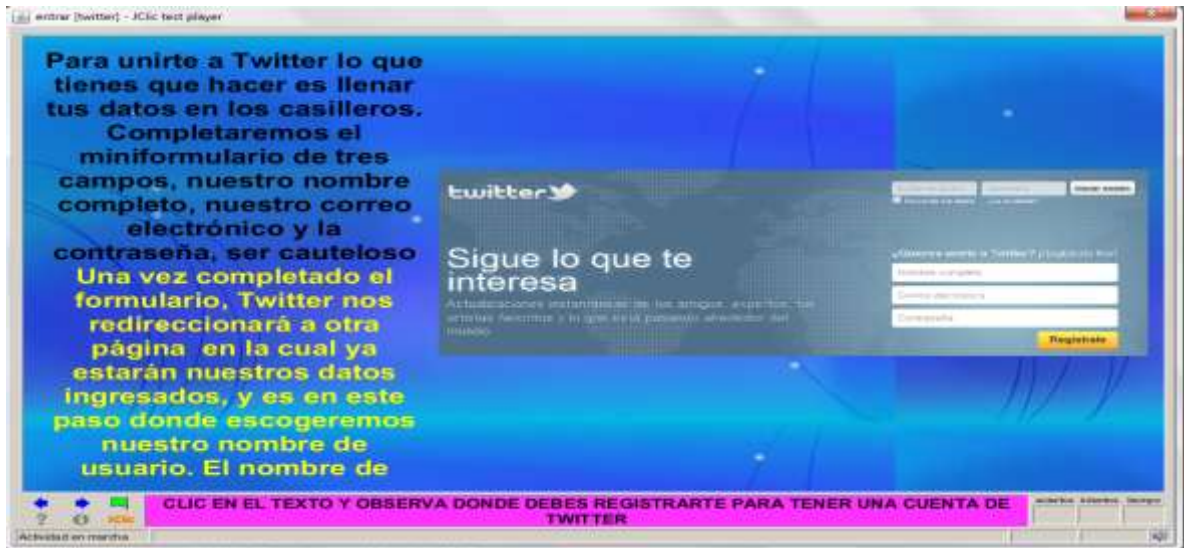


GRÁFICO 319

- ❖ A continuación de un clic en el texto para saber el lugar dónde se deberá escoger el nombre de usuario de Twitter.

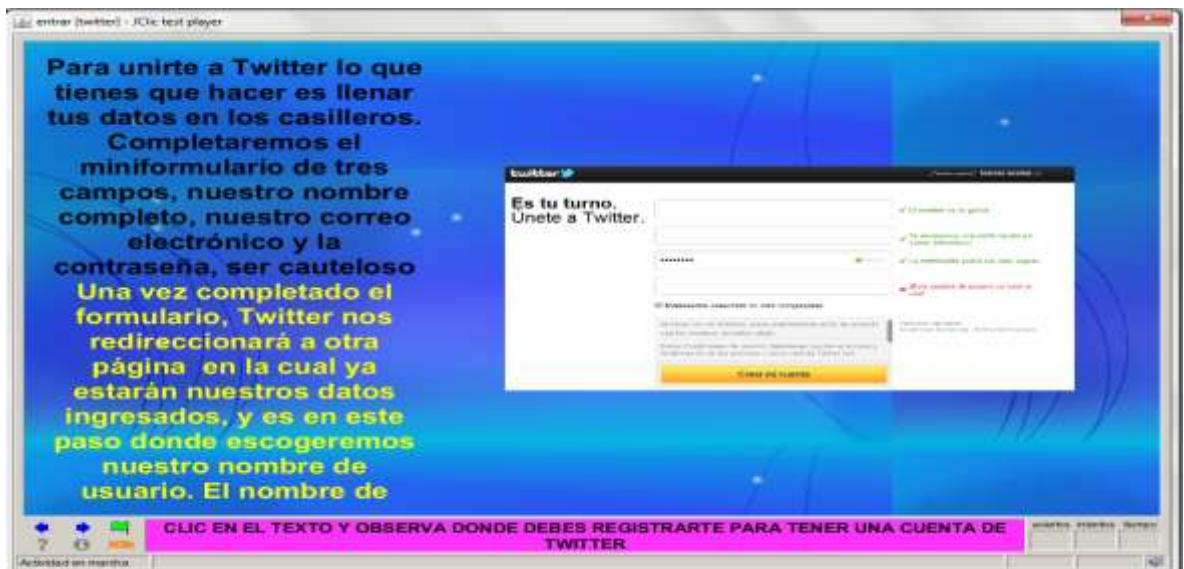


GRÁFICO 320

- ❖ En la siguiente ventana se explicará cómo buscar a la persona o página a quien seguir.



GRÁFICO 321

- ❖ Otra opción para buscar amigos es haciendo clic en la pestaña amigos y buscar gente conocida, de un clic en el texto y descubrirá la imagen

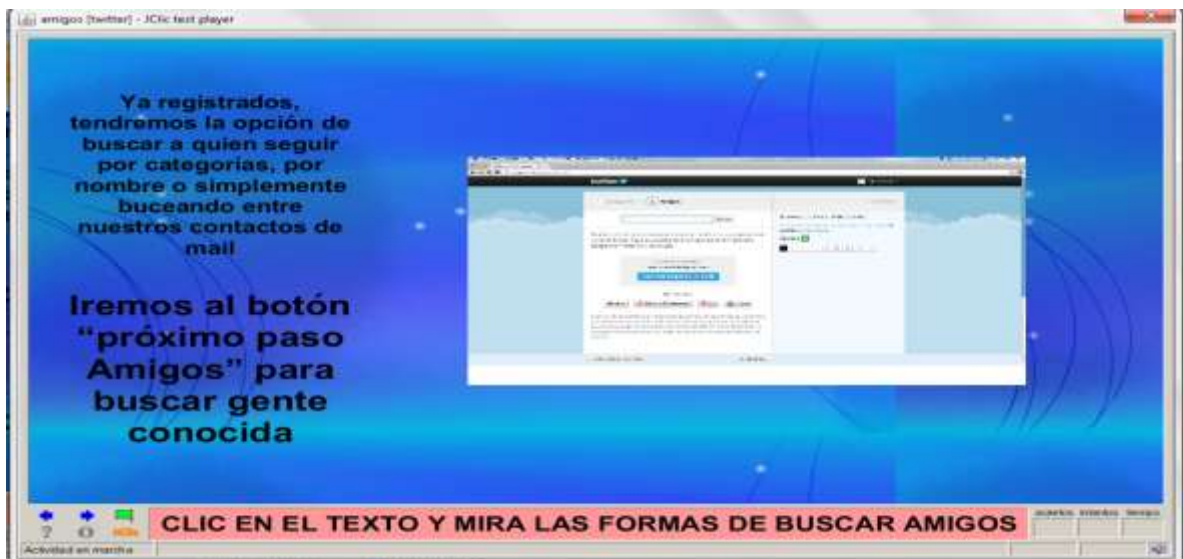


GRÁFICO 322

- ❖ En la siguiente ventana dando un clic en el texto se le indicará la forma para buscar amigos mediante los contactos de Gmail, Yahoo, Hotmail.

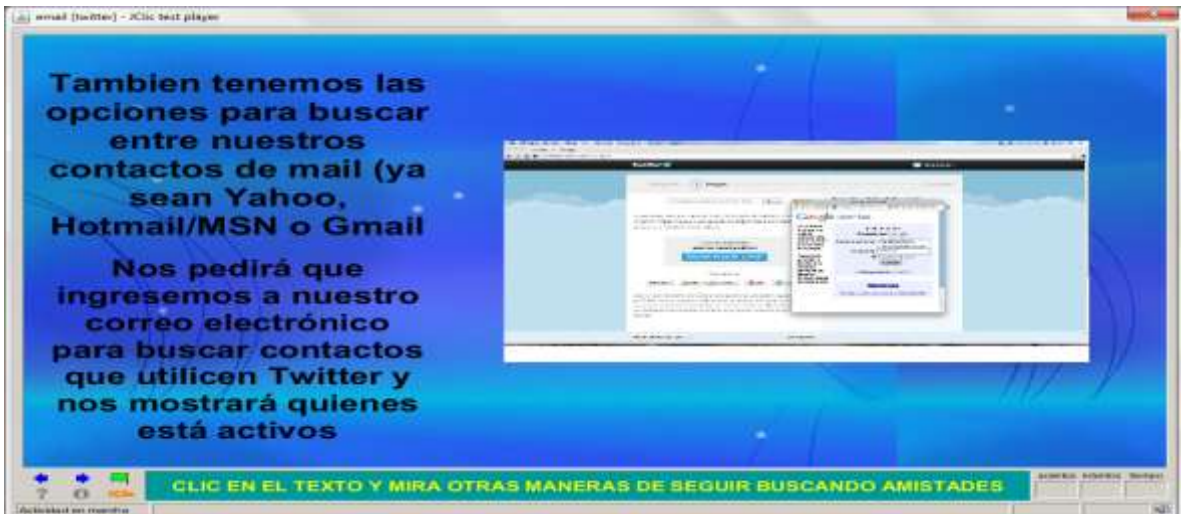


GRÁFICO 323

- ❖ A continuación presentará el enlace de Twitter al correo electrónico para mirar quien utiliza esta red especial de los contactos, dando un clic en el texto

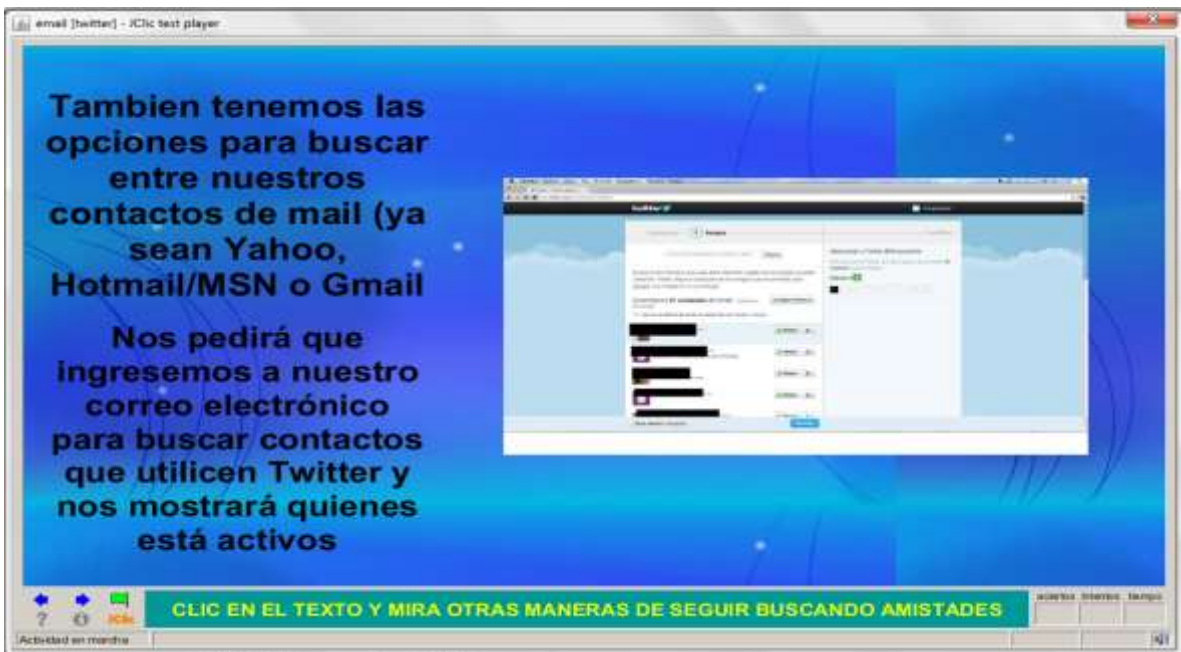


GRÁFICO 324

- ❖ De un clic en el texto y se mostrará la ventana para seguir a un contacto en Twitter haciendo clic en el botón +

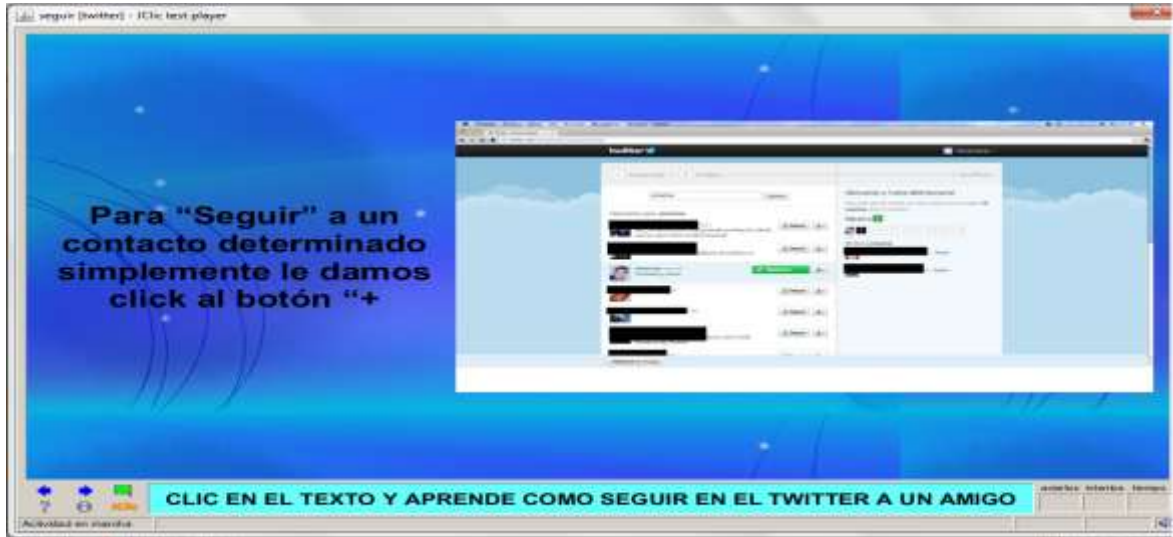


GRÁFICO 325

- ❖ Relacione el texto con la imagen y descubrirá otra opción para encontrar amigos utilizando la opción buscar cómo

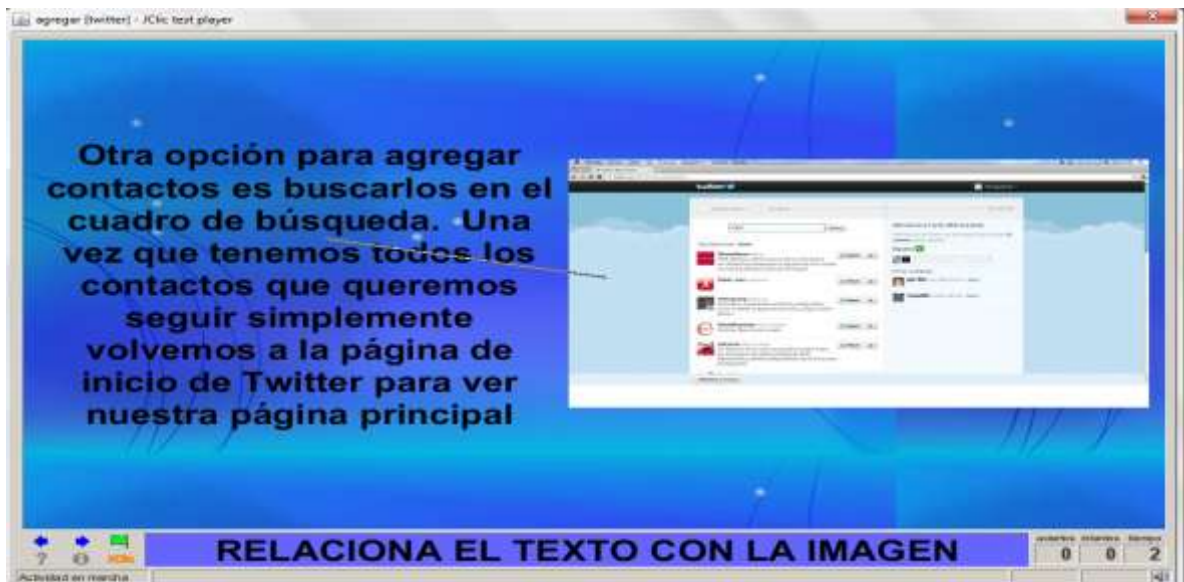


GRÁFICO 326

- ❖ Relacione el texto con la imagen en esta actividad y detallará el perfil de Twitter.



GRÁFICO 327

- ❖ En la actividad siguiente se mostrará como buscar una foto para subir y completar el perfil de usuario de Twitter, relacionando el texto con la imagen

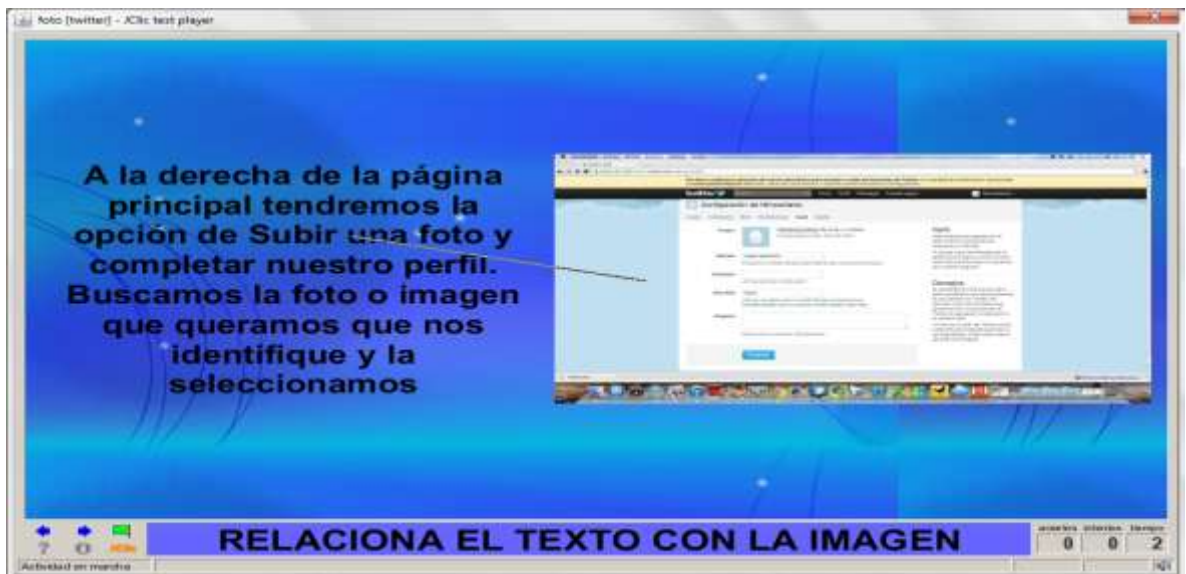


GRÁFICO 328

- ❖ Relacione las imágenes y se podrá observar como subir una foto al perfil.

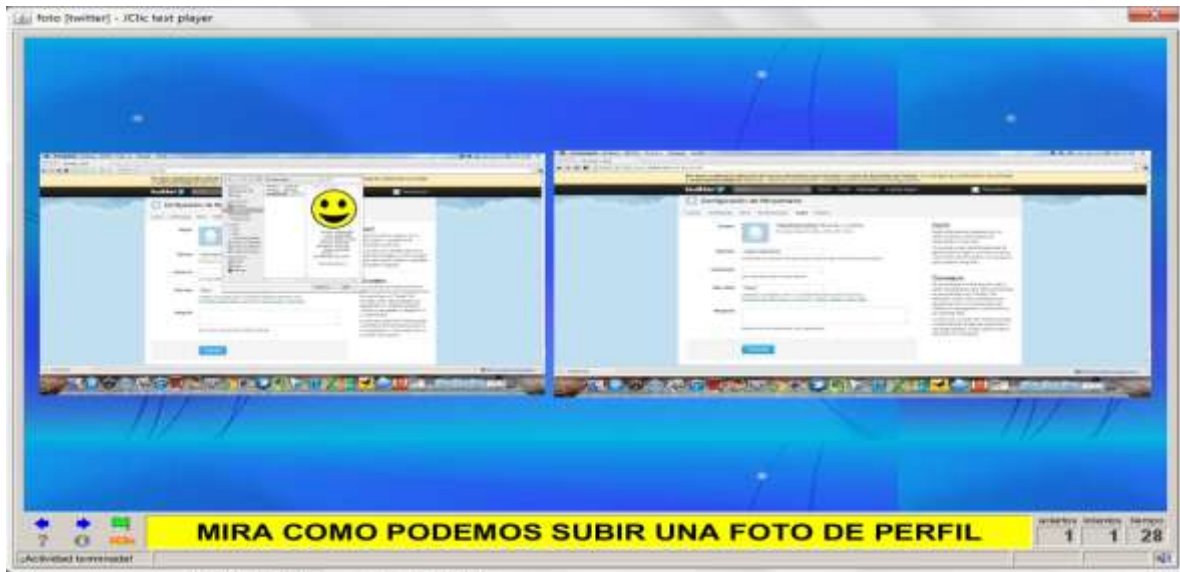


GRÁFICO 329

- ❖ La actividad siguiente relacione el texto con la imagen y se explicará cómo escribir el primer tweet o comentario en la página principal de Twitter



GRÁFICO 330

- ❖ Luego relacione las imágenes en la actividad siguiente y se podrá ver cómo queda el tweet en el perfil.

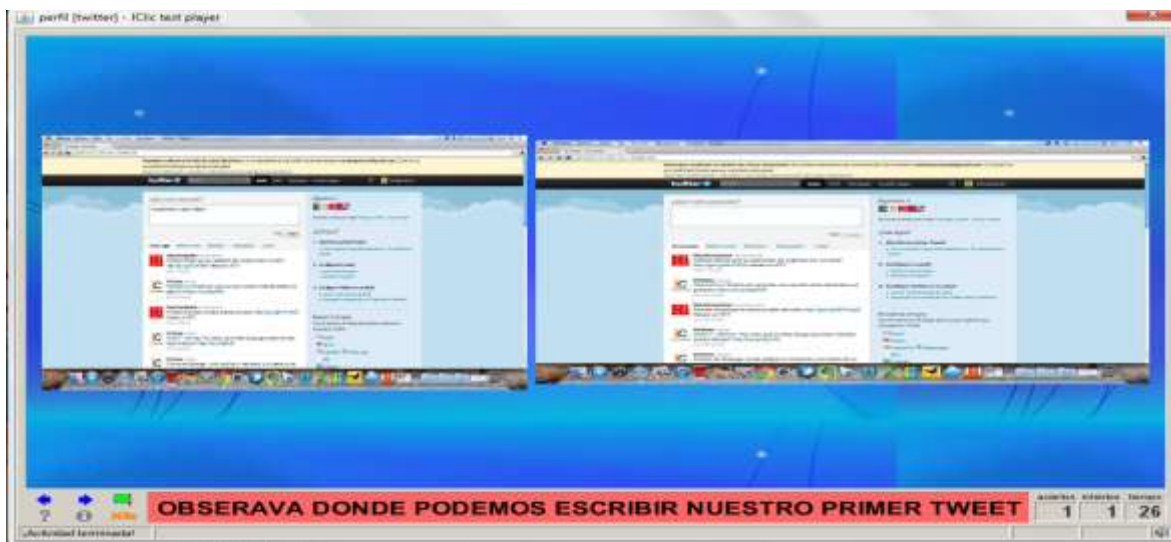


GRÁFICO 331

- ❖ En esta actividad dando un clic en el texto se explicará como se puede utilizar la opción borrar los tweet escritos.



GRÁFICO 332

- ❖ Clic en el texto de esta actividad y aparecerá la ventana para poder observar los tweets



GRÁFICO 333

- ❖ En la siguiente actividad haciendo clic en el texto se detallará la forma en la que podrá responder cualquier mensaje que desea el usuario

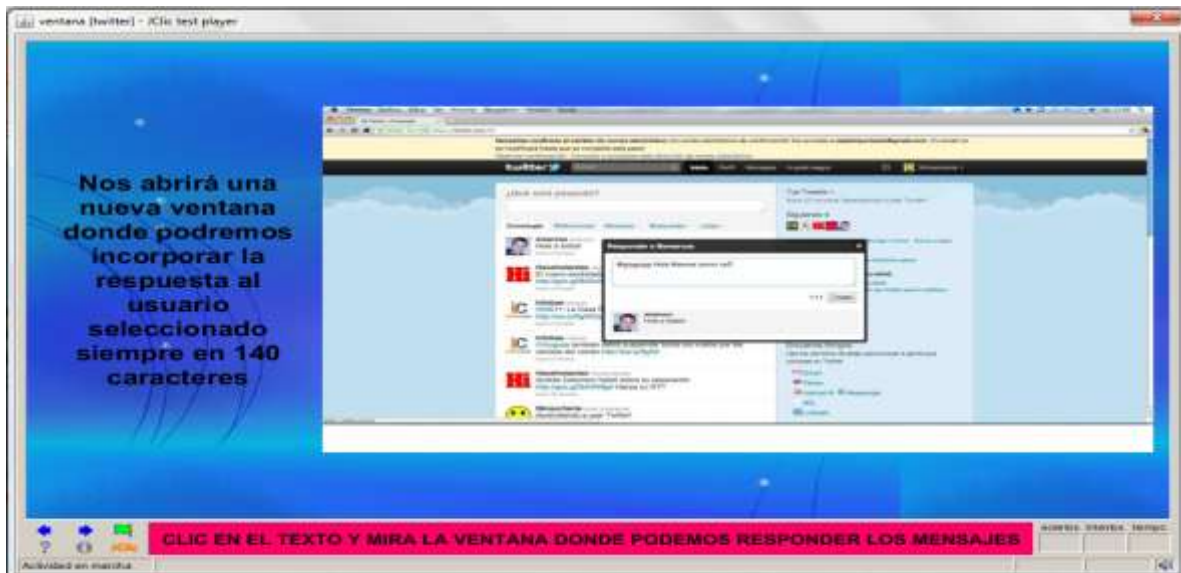


GRÁFICO 334

- ❖ En la siguiente actividad se indicará como responder los tweets anteponiendo el símbolo @.



GRÁFICO 335

- ❖ Es importante utilizar el símbolo @ en las respuestas esto significa que ha sido mencionado en el comentario, como indica la siguiente ventana.



GRÁFICO 336

- ❖ Para enviar un mensaje que sea visto solo por la otra persona se utilizará la opción mensaje como lo indica en la actividad siguiente.

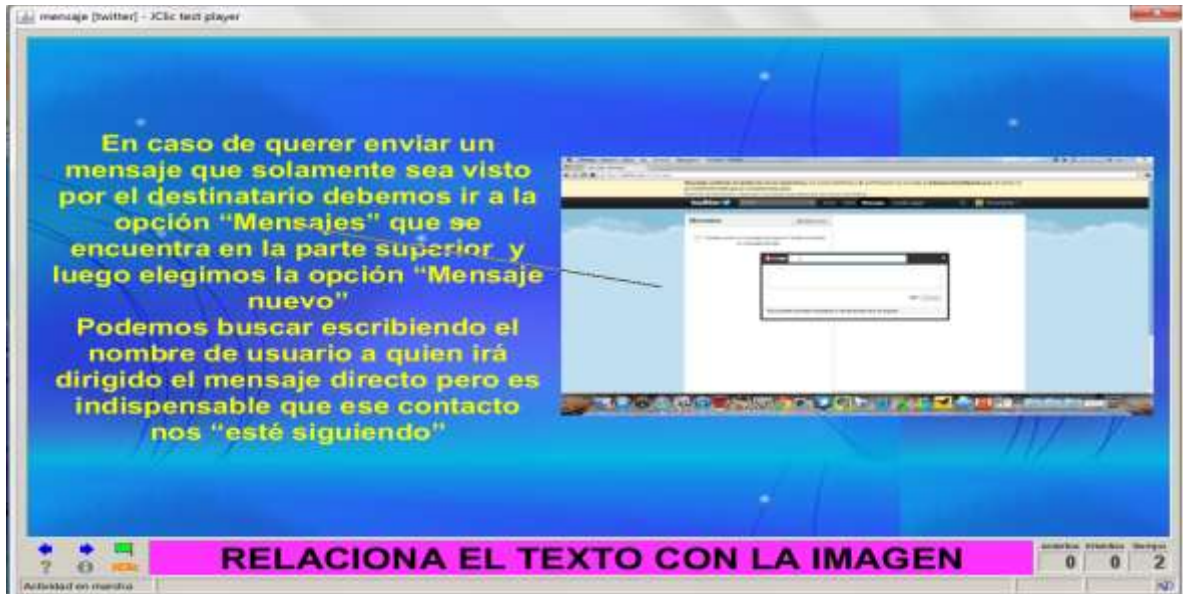


GRÁFICO 337

- ❖ Posteriormente se mostrará cómo la ventana para escribir un mensaje privado relacionando las imágenes.

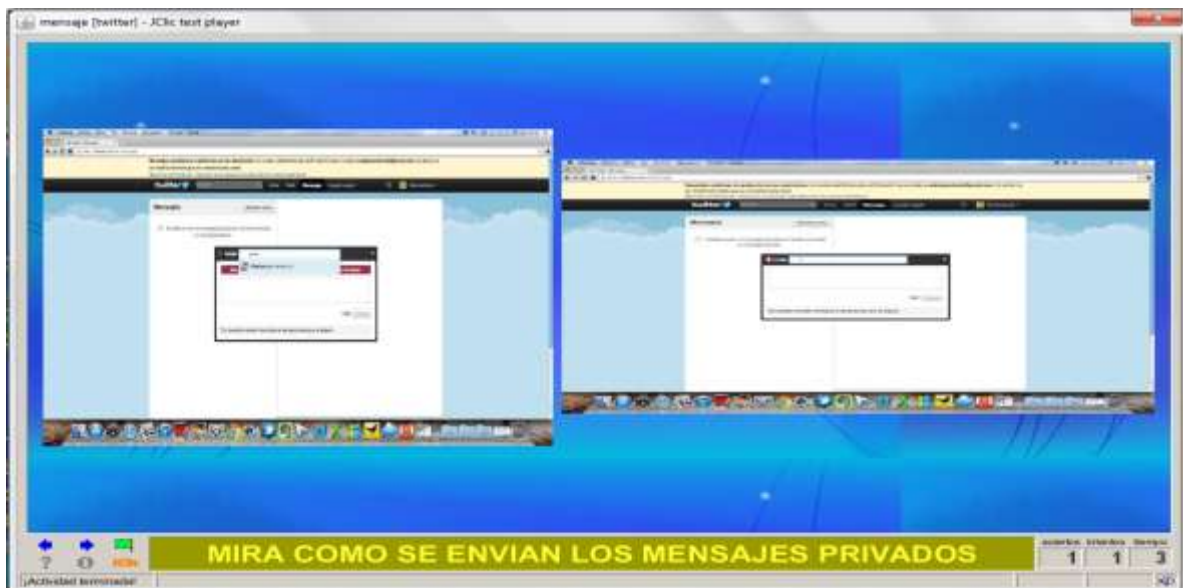


GRÁFICO 338

- ❖ En esta actividad se explicará como los mensajes recibidos o enviados quedan archivados en la pestaña Mensaje, dando un clic en el texto



GRÁFICO 339

- ❖ En la actividad siguiente se indicará como mirar los tweets utilizando la opción perfil, relacionando el texto con la imagen

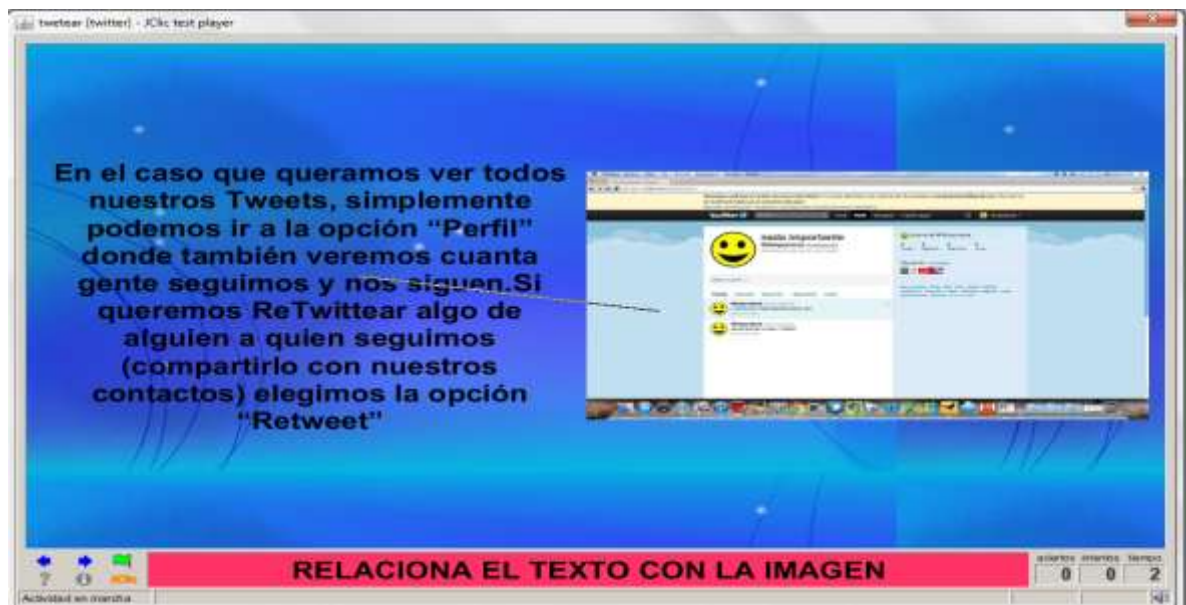


GRÁFICO 340

- ❖ A continuación se mostrará la ventana de perfil donde se podrá observar a los seguidores solo relacionando el texto con la imagen.



GRÁFICO 341

- ❖ Luego se indicará como etiquetar a un seguidor en cierto comentario utilizando el símbolo #, relacionando el texto con la imagen

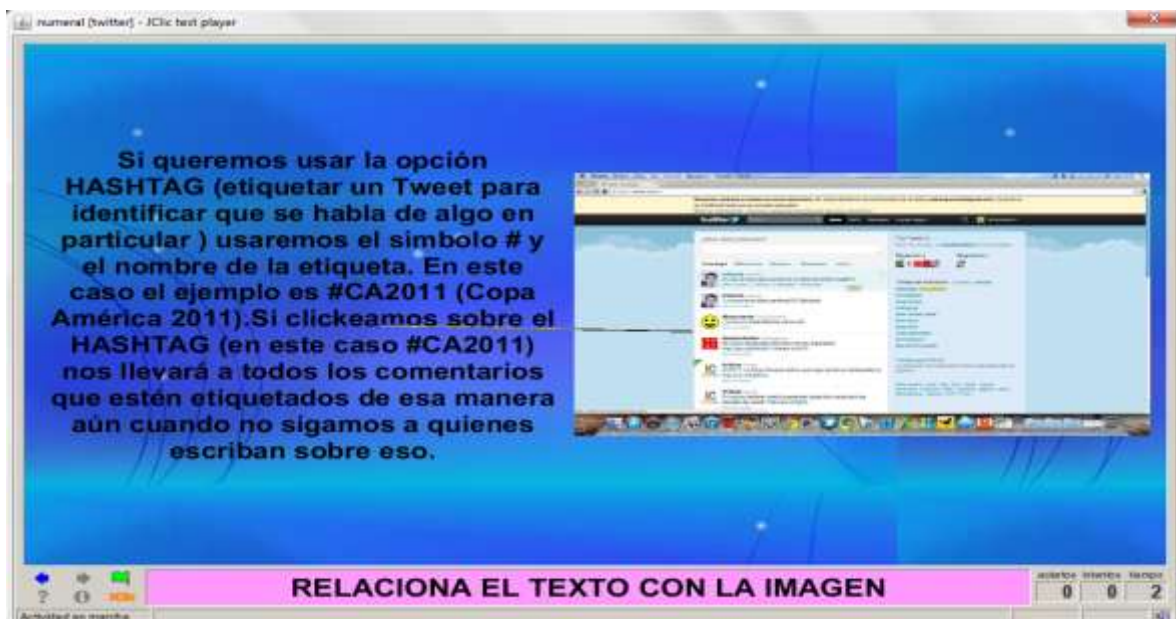


GRÁFICO 342

- ❖ Relacionar el texto con la imagen y se detallará cómo queda etiquetado un usuario en un comentario.



GRÁFICO 343

EVALUACIONES

El modulo permitirá verificar el conocimiento aprendido de los estudiantes.

❖ Juego de Memoria

- ✓ Busque las parejas haciendo clic en cada recuadro.



- ✓ A continuación se mostrará ya concluida la actividad Juego de Memoria.

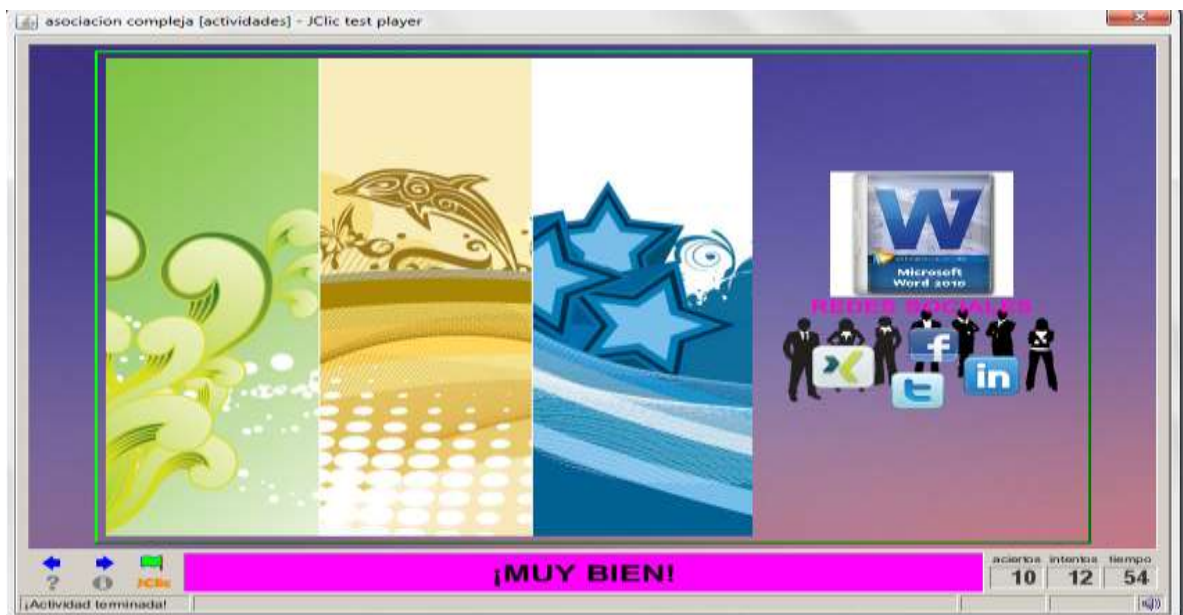


❖ Asociación Compleja

- ✓ Relacione las imágenes con el icono correspondiente en este caso Microsoft Word y Redes Sociales.



- ✓ En esta actividad se podrá mirar que el juego ha sido concluido correctamente.



❖ Actividad de Identificación

- ✓ Para realizar esta actividad lea el mensaje de la parte inferior de la siguiente actividad.

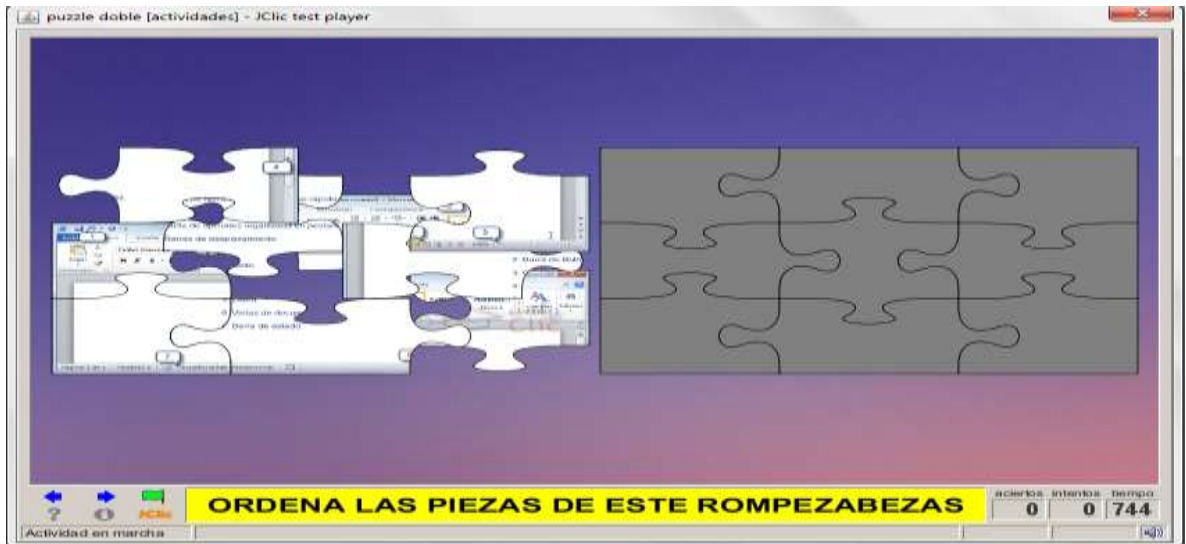


- ✓ Esta ventana muestra ya la actividad concluida y se puede observar que las imágenes que no corresponden a Microsoft Word y Redes Sociales están sobrantes.

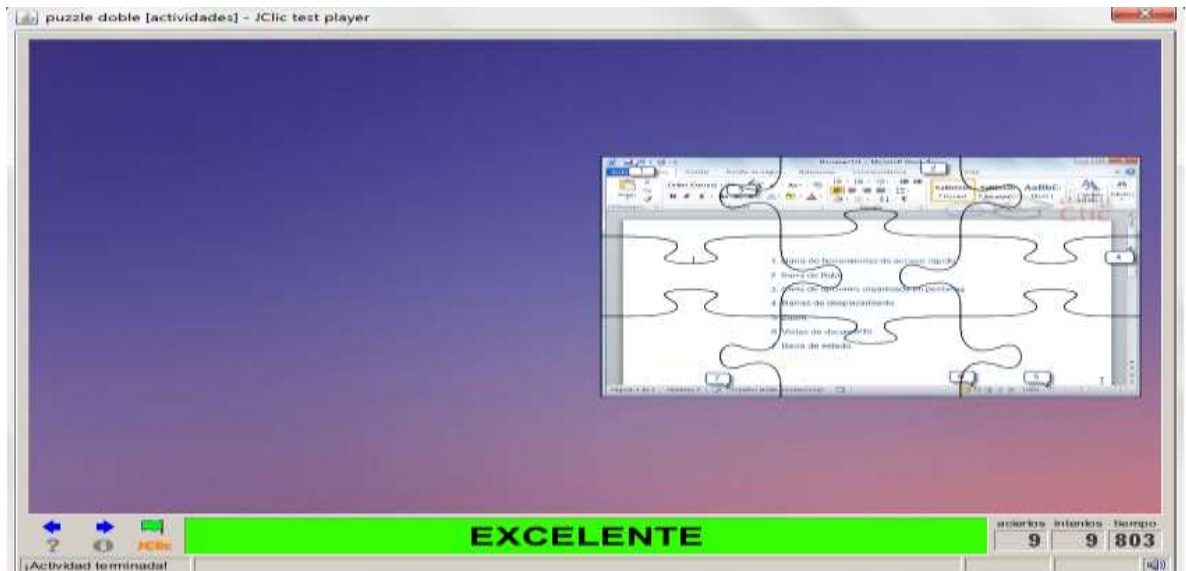


❖ Puzzle Doble

- ✓ Organizar las piezas y formar la imagen.



- ✓ En esta ventana se observa ya formada la imagen.



❖ Puzzle de Agujero

- ✓ Ordene las piezas para formar una imagen.



- ✓ En esta ventana muestra ya resuelta la actividad.



❖ Rellenar Agujeros

✓ Complete el texto que falta.

rellenar agujeros [actividades] - JCLIC test player

SIGNIFICADOS DE :

__ soft Wo__ es un programa editor de tex__ ofimático muy popular, que permite crear docu__ sencillos o profesionales.

Face__ es un servicio gratuito que per__ conectar a las per__ en __net y com__ dieferetes cosas.

Twit__ es una red so__ que tiene algunas __cteristicas que __miten __relacionarse con los segui__

Evaluación

COMPLETA EL TEXTO CORRECTAMENTE

aciertos	intentos	tiempo
0	0	6

Actividad en marcha

❖ A continuación ya concluida la actividad.

rellenar agujeros [actividades] - JCLIC test player

SIGNIFICADOS DE :

micro soft Wo rd es un programa editor de tex to ofimático muy popular, que permite crear documento sencillos o profesionales.

Face book es un servicio gratuito que permite conectar a las per sonas en internet y compartir dieferetes cosas.

Twit er es una red social que tiene algunas caract eristicas que permiten interrelacionarse con los segui dores

Evaluación

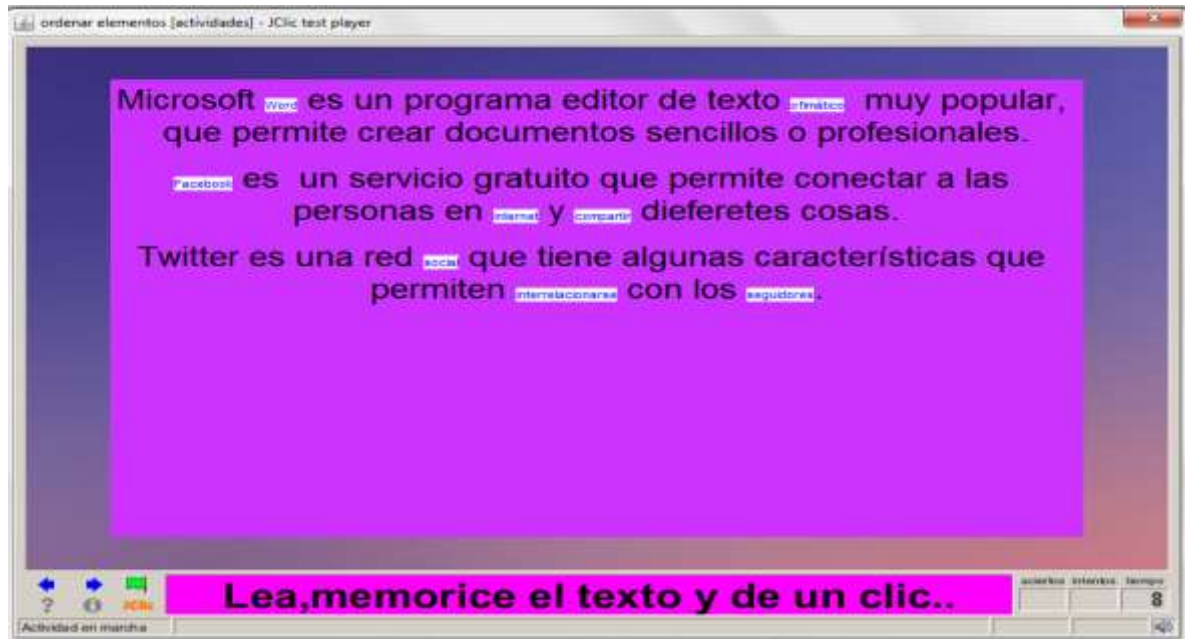
COMPLETA EL TEXTO CORRECTAMENTE

aciertos	intentos	tiempo
14	28	68

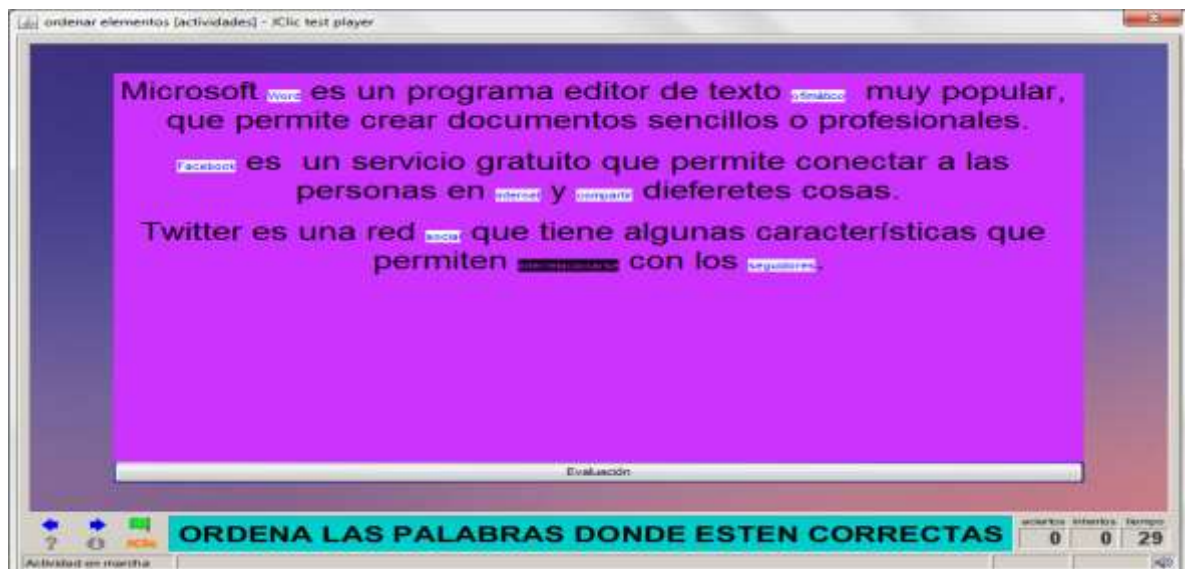
Actividad en marcha

❖ Ordenar Elementos

- ✓ Ordene las palabras correctamente

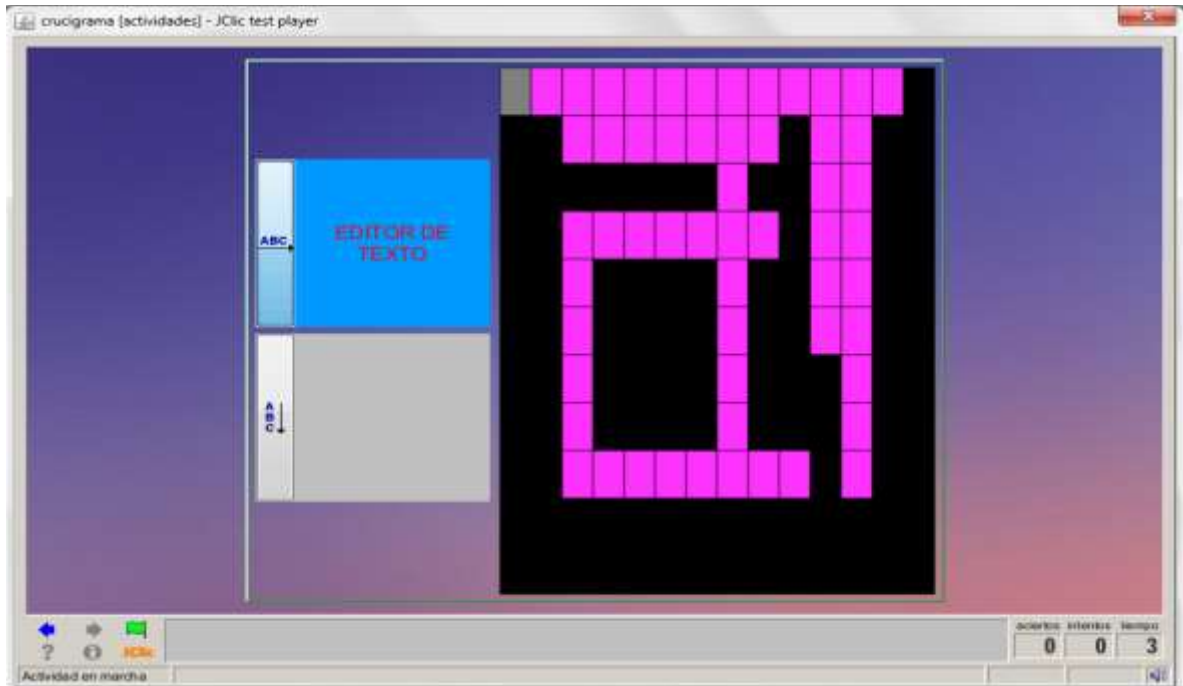


- ✓ A continuación muestra la actividad ya terminada es decir ordenado el texto como corresponde.

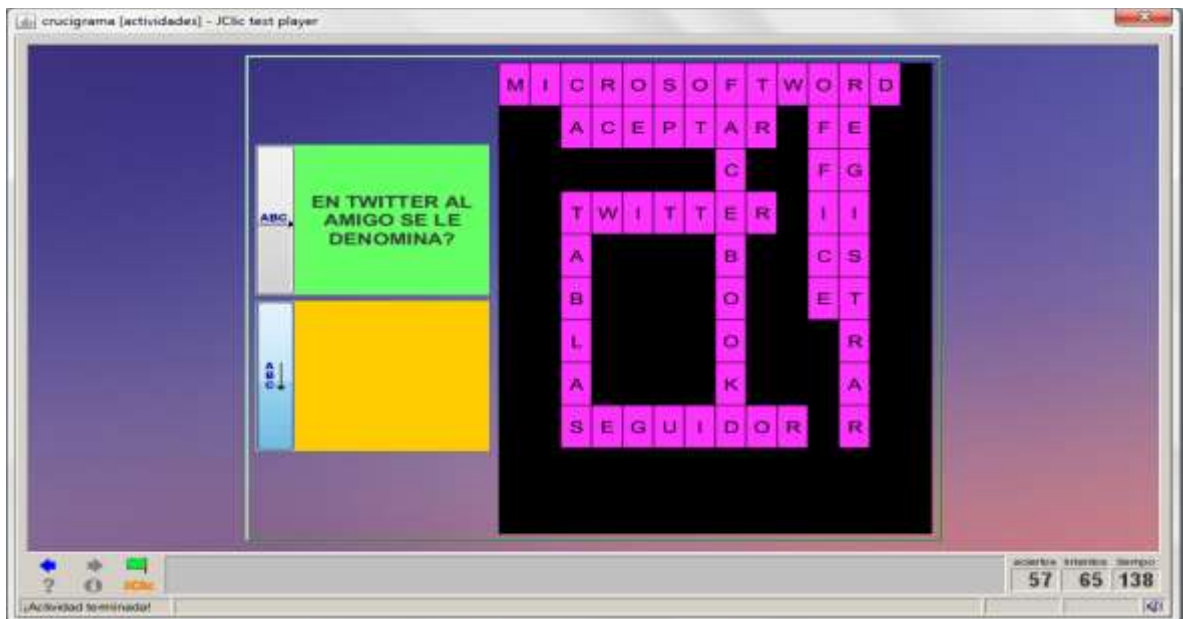


❖ Crucigrama

- ✓ Resuelva la actividad siguiendo los pasos



- ✓ El crucigrama resuelto a continuación.



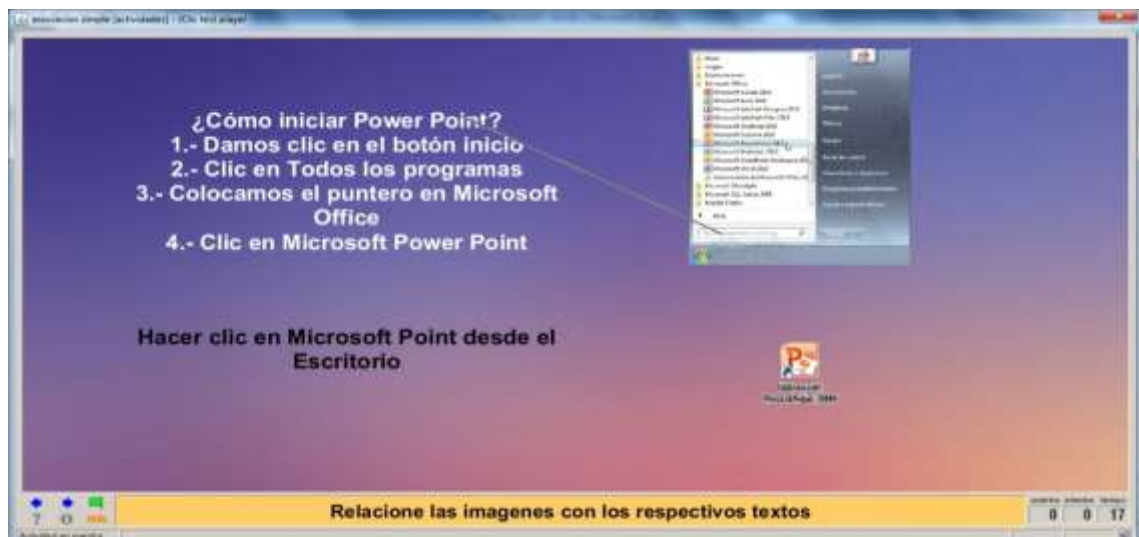
❖ Actividad de Exploración

De un clic en cada uno de los casilleros y descubrirá la sintaxis de cada función

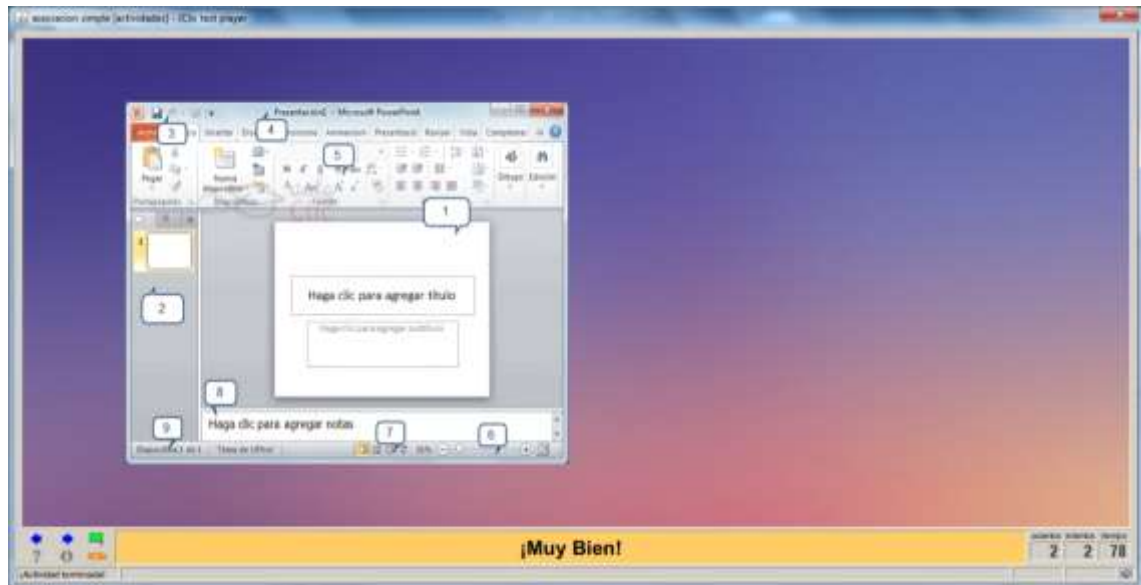


❖ Asociación Simple

- ✓ Relacione las formas para ingresar a PowerPoint con sus respectivas imágenes

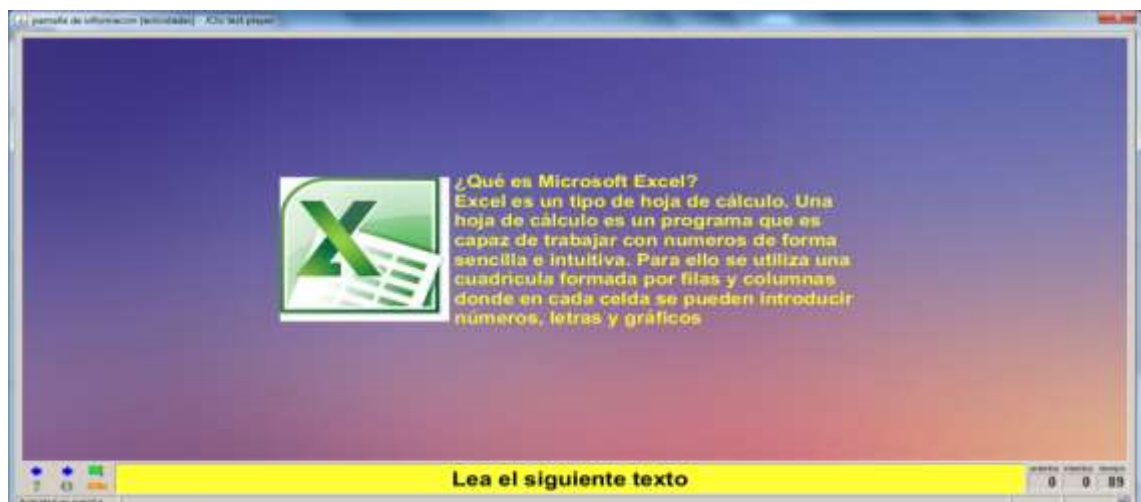


- ✓ Terminada la actividad correctamente descubrirá la pantalla de PowerPoint



❖ Pantalla Información

- ✓ Es una rejilla para ser utilizada como inicio de un proyecto, en este caso se encontrará una información sobre lo que es Microsoft Excel

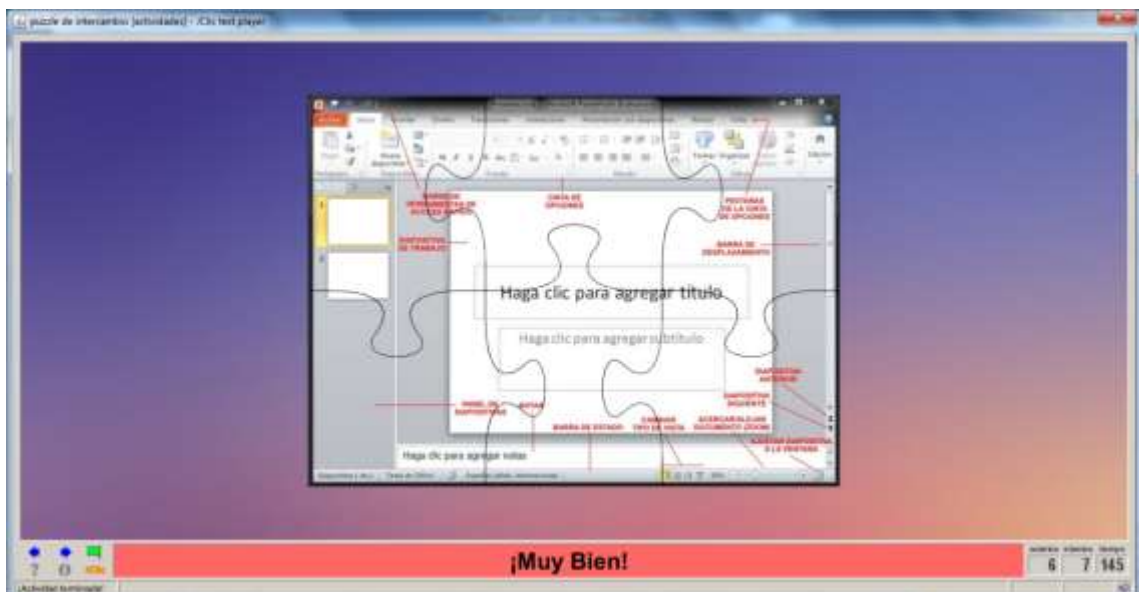


❖ Puzzle Intercambio

- ✓ Se presentará una imagen en forma desordenada, la finalidad será colocar las piezas correctamente

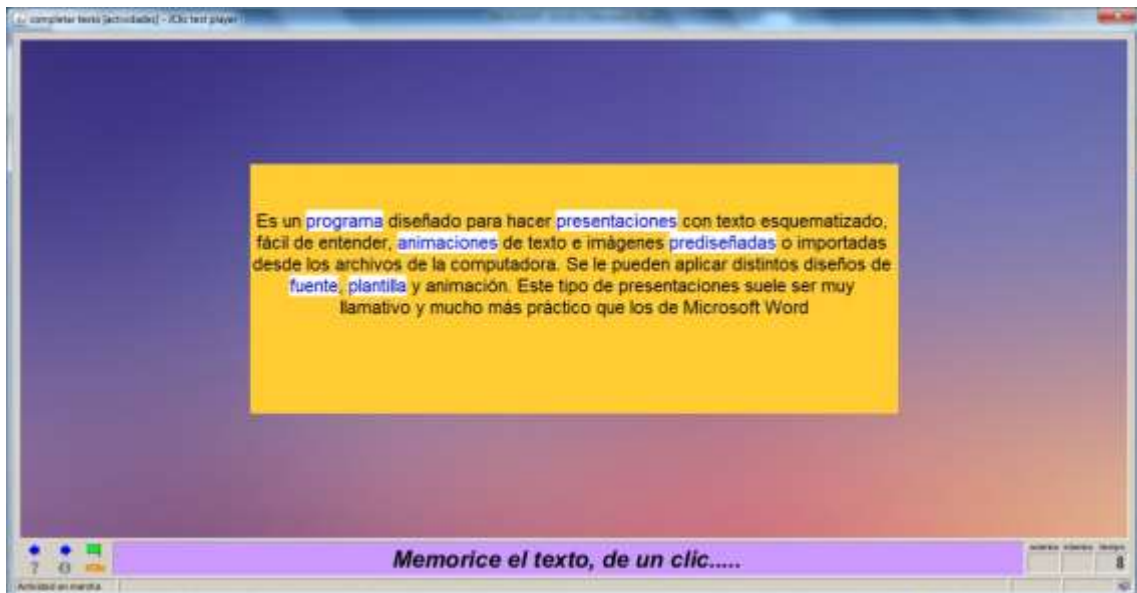


- ✓ Ordenada la imagen quedará de la siguiente forma:

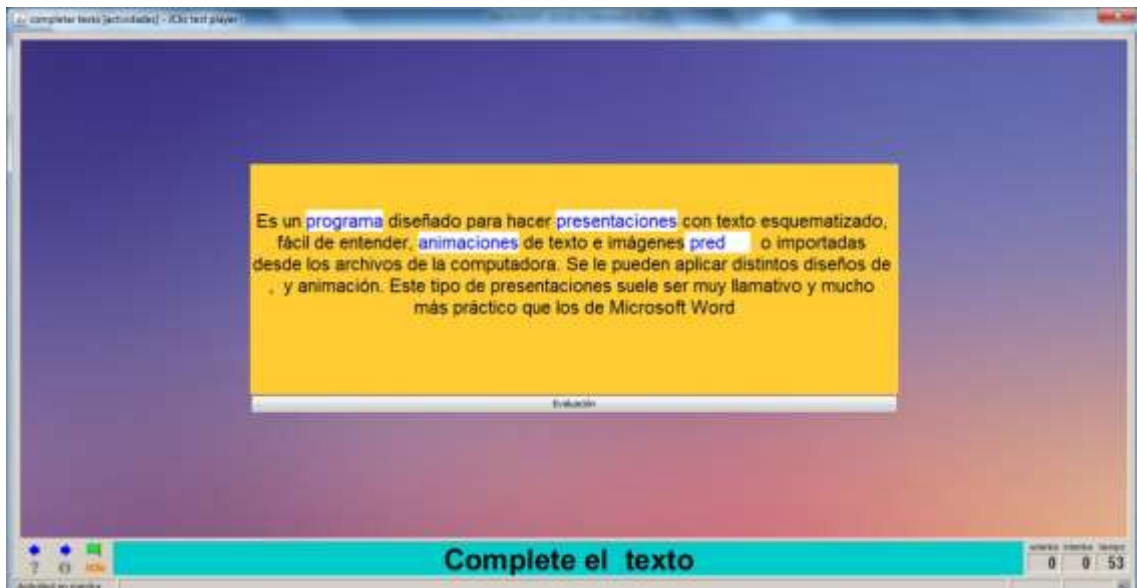


❖ Completar Texto

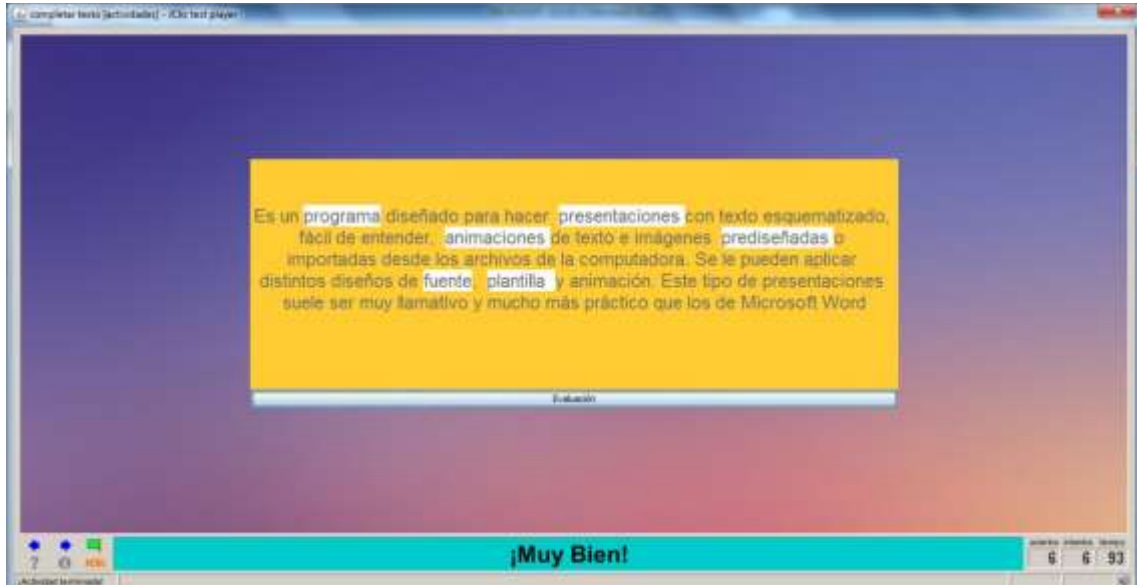
- ✓ En esta actividad se deberá leer el contenido, memorizarlo y dar un clic en el recuadro



- ✓ Se deberá ingresar el contenido de las palabras faltantes correctamente y evaluar el resultado

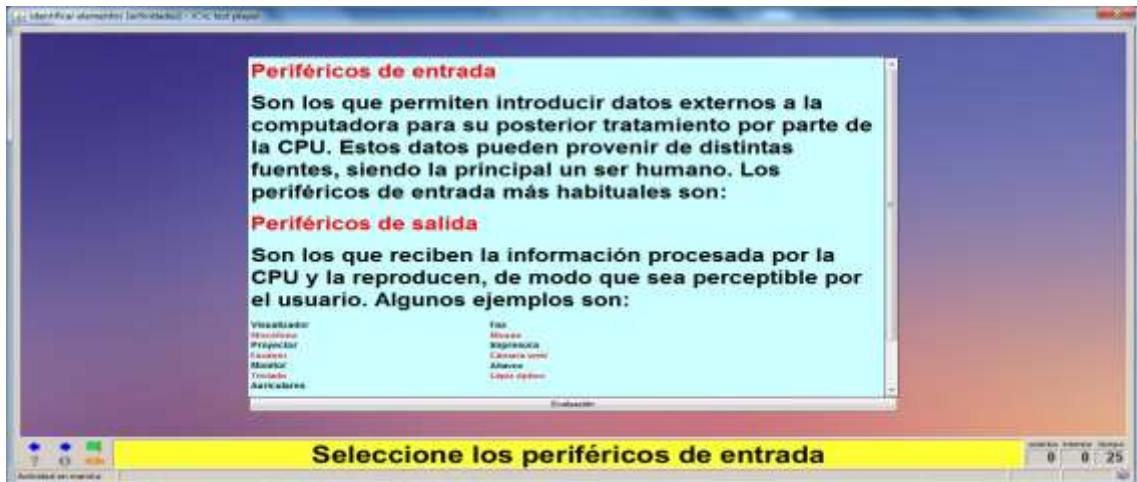


- ✓ Terminada la actividad correctamente se reflejará la imagen como indica la pantalla



❖ Identificar Elementos

- ✓ Se deberá seleccionar con un clic los periféricos de entrada que se encuentran mezclados con los periféricos de salida como indica el mensaje de información



- ✓ Terminada la actividad correctamente se desplegará una imagen parecida a la que se muestra a continuación



❖ Respuesta Escrita

- ✓ Se deberá escribir en el panel inferior el nombre del objeto o imagen observada



- ✓ Terminada la actividad de una manera correcta se mostrará la siguiente pantalla



❖ Sopa de Letras

- ✓ Se deberá buscar las palabras escondidas en el recuadro, en este ejemplo los nombres de los temas estudiados



✓ Actividad finalizada correctamente



6.7 Impactos

6.7.1 ANÁLISIS DE IMPACTOS

En lo Educativo

La aplicación del software educativo JClic en el aprendizaje de la asignatura de computación producirá un excelente impacto educativo ya que beneficiará directamente a la calidad de la educación de los estudiantes mediante el uso adecuado de la tecnología.

Este programa se constituye como material didáctico interactivo orientado al mejoramiento continuo del estudiante y así apoyar a la transformación del individuo frente a la aparición de las nuevas realidades y exigencias tecnológicas, se torna importante adoptar y desencadenar adecuados y oportunos procesos educativos encaminados a formar personas creativas, críticas, reflexivas, humanistas e investigativas.

En lo Social

El presente programa pretende ser una fuente de ayuda para el aprendizaje de la asignatura de computación y así poder involucrarse a la sociedad real a través del campo informático, ya que es una propuesta alternativa eficiente en cualquier ámbito social. Este trabajo de mejoramiento continuo, busca desarrollar en los individuos actividades intelectuales y reflexivas a través del programa JClic, el cual puede ser utilizado como herramienta de consulta y enseñanza sólida.

El programa JClic es adaptable a cualquier tipo de asignatura y edad, razón por la cual puede ser utilizado para cualquier tipo de actividad.

6.8 Difusión

El programa JClic ha sido difundido al docente y a los estudiantes de octavos y novenos de educación básica del área de computación del Centro Educativo “Cristóbal de Troya”. El contenido del programa va en beneficio de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de que el docente socialice y mejore el rendimiento estudiantil en la asignatura y posteriormente convierta este programa en una herramienta de ayuda dentro de la labor académica para los estudiantes.

6.9 BIBLIOGRAFIA

LIBROS

- 1- ALARCÓN, Julio Cesar, “Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje). Ibarra Ecuador
- 2- BUNGE, Mario. La Ciencia y su Método y su Filosofía
- 3- Didáctica en el siglo XXI (autora María Luisa Sevillano García)
- 4- Dr. CASTRO Orestes, M. Sc. LOPEZ Carmen, en su obra Hacia la Pedagogía de la Cooperación (2003) dice: Página (130,131)
- 5- MORALES B. Wilson en su obra Módulo de Paradigmas y Modelos pedagógicos (2002)
- 6- VERDECIA CARBALLO, Enrique. Algunos Fundamentos Filosóficos y Psicológicos de la Tecnología Educativa. Aspirante a Doctor en Ciencia Pedagógicas
- 7- VIDAL, en su obra, la aplicación de la nueva tecnología en la enseñanza (2000)
- 8- VILLARROEL IDROVO Jorge (1995) en su obra Didáctica general – profesionalización docente
- 9- ZAKI DIB, Claudio (1977). Tecnología de la Educación y sus aplicaciones al aprendizaje de la Física

LINCOGRAFIA

- 1- <http://www.google.com>
- 2- <http://www.rincondelvago.com>
- 3- <http://www.aulacli.com>
- 4- <http://www.zonacli.com>
- 5- <http://www.slideshare.net/jonhy/manual-de-jcli>

- 6- <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/>
- 7- [http://www.scribd.com/doc/2560538/Unidad-Didactica-de-Computacion-con-el-Enfoque-de-Competencias-](http://www.scribd.com/doc/2560538/Unidad-Didactica-de-Computacion-con-el-Enfoque-de-Competencias)
- 8- http://clic.xtec.cat/docs./JClic_referencia.pdf
- 9- <http://es.wikipedia.org/wiki/Special:Search?search=guia+didactica+de+computaci%C3%B2n&go=Go>
- 10-<http://www.monografias.com/cgi-bin/search.cgi?query=guia%20didactica>
- 11-<http://www.scribd.com/doc/14129479/GUIADIDACTICAUNIDAD1>
- 12-www.mclibre.org/descargar/dosc/manual-mec/mec-curso-jclic200902.pdf
- 13-http://portaleducativo.edu.ve/Recursos_didacticos/Uso_educativo_tic/Modulo_I/MI_MA_GD.pdf
- 14-<http://www.slideshare.net/MultimediaEdu/jclic-author-tutorial-presentation>
- 15-<http://deismo.iespana.es/criteriosteoria.htm>
- 16-<http://rodrigodexerez.blogs.pot.es/img/jclic.pdf>
- 17-<http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa>
- 18-<http://psicologíaeducativa.yme.odos.de.enseñanza.monografias.com>
- 19-<http://www.slideshare.net/tiba1002005/el-conductismo-1606257>
- 20-<http://www.slideshare.net/guestfb30fc/tutorial-de-actividades-de-jclic-presentation>
- 21-http://www.cetesonora.gob.mx/r_creativo/clic/jclic/cursos/pdf/curso_jclic.pdf

ANEXOS

Anexo 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS

PROBLEMAS	CAUSAS	EFECTOS
<p>¿Cuál es el impacto de la aplicación del programa JClic en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación en los estudiantes de los octavos y novenos años del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012?</p>	<p>Falta de actualización del docente.</p>	<p>Escasa innovación pedagógica por parte de los docentes</p>
	<p>Docentes aplican la metodología tradicional en el aula de clase.</p>	<p>Escasa información sobre los avances de la Tecnología educativa.</p>
	<p>Falta de motivación para dirigir y orientar la clase de estudio.</p>	<p>Clases de estudio no interactivas</p>
	<p>Instituciones educativas no establecen innovaciones pedagógicas sobre avances tecnológicos de forma permanente</p>	<p>No se aplican nuevas estrategias de enseñanza en la asignatura de computación.</p>

Anexo 2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuál es el impacto de la aplicación del programa JClic en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación en los estudiantes de los octavos y novenos años del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012?</p>	<p>Analizar el impacto de la aplicación del programa JClic, en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la asignatura de computación, de los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya, en el año lectivo 2011-2012.</p>
SUB - PROBLEMAS - INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué recursos didácticos manipulan los docentes de Computación para mejorar el desarrollo del proceso de aprendizaje? • ¿Los docentes del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya, están actualizados de acuerdo a los avances de la tecnología educativa? • ¿Los docentes utilizan alguna 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar la situación actual de la asignatura de computación, para determinar el nivel de conocimientos y la necesidad de implementar herramientas que promuevan la formación integral de los estudiantes • Diseñar una propuesta en la que se aplique el programa JClic, con la finalidad de analizar el impacto de este programa en el proceso de

<p>aplicación tecnológica para una instrucción y supervisión asistida con los estudiantes?</p>	<p>enseñanza aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicar la propuesta entre los docentes y estudiantes de la asignatura de computación del Centro Educativo de Educación Básica Cristóbal de Troya.
--	---

Anexo 3 Encuesta a Docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGIA
ESPECIALIDAD CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

Encuesta dirigida a los Docentes.

- La presente encuesta está dirigida a los docentes de octavo y noveno de educación básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya de la parroquia de Santo Domingo de San Antonio de la ciudad de Ibarra, la misma que tiene como objetivo determinar el impacto del programa JClic, en el proceso aprendizaje, de la asignatura de computación.

INSTRUCCIONES

Le agradecemos se digne en contestar el siguiente cuestionario asignado colocando una x en el casillero que usted estime conveniente. Recuerde que uno de los valores que siempre debe prevalecer en las encuestas es la sinceridad, por lo que solicitamos conteste cada una de las encuestas. El éxito de esta investigación depende de ello.

CUESTIONARIO

1. **¿Cree usted que los estudiantes muestran interés por el aprendizaje de la asignatura de computación?**

Siempre	A veces	Nunca

2. **¿Considera importante la aplicación de la tecnología educativa en el proceso de aprendizaje?**

Muy Importante	Poco Importante	Nada Importante

3. **¿Utiliza programas didácticos en la enseñanza de la asignatura?**

Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca

4. **¿Piensa que los estudiantes obtienen conocimientos significativos sin el uso de métodos didácticos?**

Si	No

5. **¿Conoce usted sobre el programa JClic?**

Mucho	Poco	Nada

6. **¿Cree usted que con la aplicación de este programa mejorará el rendimiento académico de los estudiantes?**

Mucho	Poco	Nada

7. **JClic intensifica el interés y la participación de los alumnos en la realización de actividades diferentes a las convencionales.**

¿Considera que con la aplicación de este programa, los alumnos asimilarían de mejor manera los conocimientos impartidos por el docente?

Si	No

GRACIAS

Anexo 4 Encuesta a Estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGIA
ESPECIALIDAD CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

Encuesta dirigida a Estudiantes

- La presente encuesta está dirigido a los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del Centro Educativo Cristóbal de Troya de la parroquia de Santo Domingo de San Antonio de la ciudad de Ibarra, la misma que tiene como objetivo determinar el nivel de conocimiento del programa JClic, en el proceso aprendizaje, de la asignatura de computación.

INSTRUCCIONES

Le agradecemos se digne en contestar el siguiente cuestionario asignado colocando una x en el casillero que ustedes estimen conveniente. Recuerde que uno de los valores que siempre debe prevalecer en las encuestas es la sinceridad, por lo que solicitamos conteste cada una de las encuestas. El éxito de esta investigación depende de ello.

CUESTIONARIO

8. ¿Usted muestra interés por aprender computación?

Si	No

9. ¿Considera importante que los docentes utilicen software educativo en el proceso de enseñanza?

Muy Importante	Poco Importante	Nada Importante

10. ¿El docente utiliza programas didácticos en la enseñanza de computación?

Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca

11. ¿Considera usted importante que el docente este actualizado en avances tecnológicos, y los aplique en el aula de clase?

Muy Importante	Poco Importante	Nada Importante

12. ¿Cree que sea efectivo utilizar programas como el JClic para una mejor comprensión de la computación?

Si	No

13. ¿Cuánto conoce usted sobre el programa JClic?

Mucho	Poco	Nada

14. JClic favorece a la creación de una amplia base de usuarios para el intercambio y la visualización de experiencias con los docentes. ¿Le gustaría trabajar con este programa?

Si	No

Anexo 5 Ficha de Observación

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA

Ficha De observación Indicadores de Desarrollo de Aprendizajes

En la asignatura de Computación

Nombres y Apellidos:.....

Fecha de Nacimiento:.....

Edad:.....

Escala de valoración

EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	INSATISFACTORIO
5	4	3	2	1

ITEM	DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	INDICADORES	VALORACION
1	SINCRONIZACION Y CORDINACION	Manipulación del computador	
2	DESARROLLO PSICOSOCIAL	Trabajar en equipo	
3	DESARROLLO PEDAGOGICO	Habilidades y Destrezas	

FOTOS DE LA INSTITUCIÓN

