

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR

### **Tema:**

**“DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA CON APLICACIÓN DEL MÉTODO PROBLÉMICO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DURANTE EL AÑO LECTIVO 2007 - 2008”.**

### **Trabajo de Titulación**

**Previo a la obtención del Grado Académico del Magister en Docencia  
y Currículo para la Educación Superior**

**Autor:** Ingeniero Fermín Rodrigo Cabrera Navarro

**Directora:** Doctora Sonia Cleopatra Navas Montero Magister

**Ambato – Ecuador**

**2008**

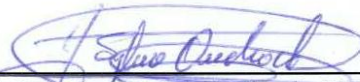
## **Al Consejo de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato**

El Tribunal de Defensa del trabajo de titulación presidido por el Doctor Aníbal Gerardo Jara Andino Magister, Presidente del Tribunal, e integrado por los señores Doctora Silvia Jeannette Andrade Zurita Magister, Doctora Judith del Carmen Núñez Ramírez Magister, Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López Magister, Miembros del Tribunal de Defensa, designados por el Consejo Académico de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor la defensa oral del trabajo de titulación con el tema: “**DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA CON APLICACIÓN DEL MÉTODO PROBLÉMICO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA EL AÑO LECTIVO 2007- 2008**”, elaborado y presentado por el señor Ingeniero Fermín Rodrigo Cabrera Navarro, para optar por el Grado Académico de Magister en Docencia y Currículo para la Educación Superior.

Una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo de titulación para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



**Dr. Aníbal Gerardo Jara Andino, Mg.  
Presidente del Tribunal de Defensa**



**Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.  
Miembro del Tribunal**



**Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez, Mg.  
Miembro del Tribunal**



**Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.  
Miembro del Tribunal**

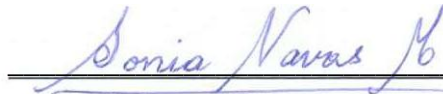
## AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de titulación con el tema: “**DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA CON APLICACIÓN DEL MÉTODO PROBLÉMICO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA EL AÑO LECTIVO 2007- 2008**”, le corresponde exclusivamente al Ingeniero Fermín Rodrigo Cabrera Navarro, Autor bajo la Dirección de la Doctora Sonia Cleopatra Navas Montero Magister; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Ing. Fermín Rodrigo Cabrera Navarro

**AUTOR**



Dra. Sonia Cleopatra Navas Montero, Mg.

**DIRECTORA**

## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga uso de este trabajo de titulación como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los Derechos de mi trabajo de titulación, con fines de difusión pública, además autoriza su reproducción dentro de las regulaciones de la Universidad



Ing. Fermín Rodrigo Cabrera Navarro

C.C. 0103619888

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a nuestro ser supremo, quien guía nuestro camino en este pequeño paso por la vida, dándonos la bendición de conocer gente tan valiosa y permitimos el don del conocimiento para el bien de generaciones futuras.

A mi madre, por creer en mí a pesar de todas las adversidades que se nos presentan en nuestro diario vivir, por ser el pilar fundamental de apoyo para llegar a la consecución del presente trabajo, de corazón muchas gracias por darme la oportunidad para seguir creciendo como persona y mostrarme con actos de vida como ser una persona íntegra, responsable, humilde y honesta.

## **AGRADECIMIENTO**

Muchas gracias a todas las personas que hicieron posible la culminación del presente trabajo, a Dios por darme lo necesario para seguir adelante, a mis amigos y amigas de la maestría que más que ello los considero parte de mi familia, por ayudarme en todo momento, a mis padres por la paciencia y tenacidad que me sirve de ejemplo día a día por demostrarme que si te lo propones puedes hacer cosas grandes.

## **ÍNDICE GENERAL PRELIMINARES**

PORTADA.....	i
AL CONSEJO DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO .....	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	III
DERECHOS DE AUTOR .....	IV
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS .....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
RESUMEN EJECUTIVO .....	XII
EXECUTIVE SUMMARY.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	1

## **CAPÍTULO I EL PROBLEMA**

1.1 TEMA .....	4
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	4
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO .....	6
1.2.3 ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	7
1.2.4 PRÓGNOSIS .....	9
1.2.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	9
1.2.6 INTERROGANTES.....	9
1.2.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	10
1.4 OBJETIVOS .....	12
1.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	12
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	12

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	14
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL .....	14
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	15
2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	15
2.4.1.1 PLANIFICACIÓN POR COMPETENCIAS .....	15
2.4.1.2 DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS.....	24
2.4.1.3 CURRÍCULO.....	35
2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	37
2.4.2.1 ENFOQUE POR COMPETENCIAS .....	37
2.4.2.2 APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS .....	38
2.4.2.3 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	41
2.5 HIPÓTESIS .....	43
2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	43
2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	43

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	44
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	44
3.3.1 POR EL LUGAR.....	44
3.3.2 POR LOS OBJETIVOS.....	44
3.3.3 POR LA NATURALEZA .....	45
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	45
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	46
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	47
3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	56
3.8 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.....	56

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	58
4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....	79



**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 CONCLUSIONES .....	80
5.2 RECOMENDACIONES .....	81

**CAPÍTULO VI**  
**LA PROPUESTA**

6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	82
6.1.1 Título:.....	82
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	82
6.3 JUSTIFICACIÓN .....	83
6.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA .....	84
6.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	84
6.4.2 OBJETIVO ESPECIFICO .....	84
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	84
6.6 FUNDAMENTACIÓN .....	85
6.7 METODOLOGÍAS .....	85
6.7.1 FASES.....	85
6.7.2 ETAPAS.....	85
6.7.3 METAS .....	86
6.7.4 ACTIVIDADES A REALIZARSE.....	86
6.7.5 RECURSOS .....	86
6.7.6 PRESUPUESTO .....	86
6.7.7 RESPONSABLES .....	86
6.7.8 TIEMPO.....	86
6.8 ADMINISTRACIÓN .....	86
6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN .....	88
6.10 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA.....	89
6.11 CRONOGRAMA.....	90
ANEXOS .....	130

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Competencia con Aptitud .....	17
Tabla 2 Competencia con capacidades .....	18
Tabla 3 Competencias con destreza .....	18
Tabla 4 Competencia con habilidades.....	19
Tabla 5 Operacionalización de Variable Independiente .....	48
Tabla 6 Operacionalización de Variable Dependiente.....	50
Tabla 7 Pregunta Nro. 1 .....	59
Tabla 8 Pregunta Nro. 2 .....	60
Tabla 9 Pregunta Nro. 3 .....	61
Tabla 10 Pregunta Nro. 4 .....	62
Tabla 11 Pregunta 5 .....	63
Tabla 12 Pregunta Nro. 6 .....	64
Tabla 13 Pregunta Nro. 7 .....	65
Tabla 14 Pregunta 8 .....	66
Tabla 15 Pregunta 9 .....	67
Tabla 16 Pregunta Nro. 10 .....	68
Tabla 17 Pregunta 1 .....	70
Tabla 18 Pregunta 2 .....	71
Tabla 19 Pregunta 3 .....	72
Tabla 20 Pregunta 4 .....	73
Tabla 21 Pregunta 5 .....	74
Tabla 22 Pregunta 6 .....	75
Tabla 23 Pregunta 7 .....	76
Tabla 24 Pregunta 8 .....	77
Tabla 25 Pregunta 9 .....	78

## ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Espina de Pescado.....	15
Gráfico 2 Red de Categorías Fundamentales .....	15
Gráfico 3 Componentes Organizativos .....	20
Gráfico 4 Configuraciones .....	21
Gráfico 5 Eslabones .....	22
Gráfico 6 Configuración Macro y Micro Diseño .....	23
Gráfico 7 Macro diseño Curricular .....	28
Gráfico 8 Relación Categoría en el Macrodiseño curricular.....	29
Gráfico 9 Mesodiseño Curricular.....	30
Gráfico 10 Tarea Docente .....	35
Gráfico 11 Creación de situaciones Problemicas.....	39
Gráfico 12 Métodos Problémicos.....	40
Gráfico 13 Pregunta Nro. 1 .....	59
Gráfico 14 Pregunta Nro.2 .....	60
Gráfico 15 Pregunta Nro. 3 .....	61
Gráfico 16 Pregunta Nro. 4 .....	62
Gráfico 17 Pregunta 5 .....	63
Gráfico 18 Pregunta Nro. 6 .....	64
Gráfico 19 Pregunta Nro. 7 .....	65
Gráfico 20 Pregunta 8 .....	66
Gráfico 21 Pregunta Nro. 9 .....	67
Gráfico 22 Pregunta 10 .....	68
Gráfico 23 Pregunta 1 .....	70
Gráfico 24 Pregunta 2 .....	71
Gráfico 25 Tercera Pregunta .....	72
Gráfico 26 Pregunta 4 .....	73
Gráfico 27 Pregunta 5 .....	74
Gráfico 28 Pregunta 6 .....	75
Gráfico 29 Pregunta 7 .....	76
Gráfico 30 Pregunta 8 .....	77
Gráfico 31 Pregunta 9 .....	78

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO PARA LA EDUCACIÓN**  
**SUPERIOR**

**Tema:**

**“DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA CON APLICACIÓN DEL MÉTODO PROBLÉMICO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DURANTE EL AÑO LECTIVO 2007 - 2008”.**

**Autor:** Ing. Fermín Rodrigo Cabrera Navarro

**Directora:** Dra. Sonia Cleopatra Navas Montenegro, Mg.

**Fecha:** 26 de Junio de 2008

### **RESUMEN EJECUTIVO**

Para la ejecución del presente trabajo de investigación se tomó como punto de partida la investigación bibliográfica sobre el tema propuesto, combinado con las vivencias personales del autor en el campo educativo en la asignatura de Informática, para con ello generar una propuesta sobre diseño curricular, para lograr dicho objetivo se considera la manera como está estructurado el plan de clase, además de la aplicación y evaluación de encuestas, que nos sirvió para comprobar la hipótesis planteada, una vez delimitada la temática de manera clara y con las bases necesarias se procedió a elaborar la micro planificación correspondiente y un módulo instruccional, para que sea socializado en el aula. La satisfacción personal es muy importante se ha llegado a la conclusión que se existen diversas metodologías para interactuar dentro del aula, cumpliendo el objetivo básico que nos plantea la educación.

**Descriptor:** aprendizaje, competencias, curricular, diseño, enseñanza, habilidad, informática, propedéutico, método problémico.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO PARA LA EDUCACIÓN**  
**SUPERIOR**

**Theme:**

**“CURRICULAR DESIGN BY EXPERTISE IN THE AREA OF COMPUTER LEVEL FOR STUDENTS OF EDUCATIONAL UNIT PROPEDEUTIC EXPERIMENTAL ASSUMPTION OF THE CITY OF CUENCA PROBLEM-ORIENTED METHOD WITH APPLICATION TO IMPROVE TEACHING LEARNING PROCESS DURING THE SCHOOL YEAR 2007 - 2008 “.**

**Author:** Ing. Fermín Rodrigo Cabrera Navarro

**Directed by:** Dra. Sonia Navas Montero Mg.

**Date:** June, 26, 2008

## **EXECUTIVE SUMMARY**

For the implementation of this research it was taken as a starting point bibliographic research on the proposed topic , combined with the personal experiences of the author in the field of education in the subject of Computer Science, to thereby generate a proposal on curriculum design, for achieve this objective is considered the way it is structured lesson plan , in addition to the implementation and evaluation of surveys, which helped us to test the hypothesis , once defined the issue clearly and with the necessary foundation was drawn up corresponding micro-planning and an instructional module , to be socialized in the classroom. Personal satisfaction is very important to have concluded that various methodologies to interact in the classroom is there, fulfilling the basic objective posed education.

**Keywords:** learning skills, curriculum design, training, skill, computers, propedeutic, problem-oriented method.

## INTRODUCCIÓN

La educación se ha vuelto imprescindible en el desarrollo de la sociedad contemporánea, al hablar de ella en ámbitos curriculares y áulicos, muchas veces evidenciamos un sistema caduco , que necesita aceptar reformas para permitir la formación de los profesionales del siglo XXI, se espera que los graduados tengan competencias tales como:

- Que sean flexibles
- Que sean capaces de contribuir a la innovación y a ser creativos, y estén dispuestos a ello.
- Sean capaces de hacer frente a las incertidumbres,
- Estén interesados en el aprendizaje durante toda la vida y preparados para ello.
- Hayan adquirido sensibilidad social y capacidades de comunicación.
- Sean capaces de trabajar en equipos.
- Estén dispuestos a asumir responsabilidades.
- Estén animados de un espíritu de empresa.
- Se preparen para la internacionalización del mercado laboral mediante la comprensión de diversas culturas.
- Sean polifacéticos en capacidades genéricas que atraviesen diferentes disciplinas, y
- Tengan nociones en campos de conocimiento que constituyen la base de diversas capacidades profesionales, por ejemplo las nuevas tecnologías”.

Se habla así del surgimiento de una “nueva cultura educativa”, de la cual forman parte las llamadas “cultura de calidad y evaluación”; “cultura de pertinencia”, “cultura informática”, “cultura de gestión estratégica eficaz”; “cultura de apertura internacional”, y “cultura de rendición social de cuentas”. El término cultura, es usado aquí en el sentido de que la atención a estos aspectos se transforma en práctica

y cotidiana de las instituciones, con consecuencias en su quehacer, y no en simple “costumbre”, sin mayor trascendencia.

El presente trabajo de investigación pretende ayudar a dilucidar dudas a muchas de nuestras inquietudes como docentes, responsables de preparar a los profesionales del mañana.

Encontraremos un ejemplo de planificación basada en competencias, junto a un módulo basado en la misma metodología de enseñanza para los estudiantes de nivel propedéutico en la asignatura de Informática.

Dentro de los aspectos importantes logrados con este trabajo se evidencia la posibilidad de aplicar dentro del aula, el aprendizaje basado en problemas, a más de dar a conocer la importancia de la estructura de una educación basada en competencias partiendo de la macro competencias hasta determinar las unidades de competencias y elementos de competencias necesarias que apuntan a el perfil de bachiller respecto a la asignatura de Informática.

El presente trabajo investigativo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

**Capítulo I**, hacemos referencia al problema, mismo que se encuentra plasmado en la contextualización, su problematización a nivel macro, meso y micro, su análisis crítico, la formulación de objetivos tanto generales como específicos que se estableció para el problema.

**Capítulo II**, el Marco Teórico, se realiza una recopilación bibliográfica de material investigativo referente a las variables de investigación respecto del tema que se está analizando, en este capítulo encontraremos aspectos tales como: fundamentación, conceptualización, así como el señalamiento de variables.

**Capítulo III**, la metodología a ser aplicada, permite discernir, la modalidad del presente trabajo de investigación, el universo, la población, muestra, la operacionalización de las variables, con su respectivo contexto descriptivo.

**Capítulo IV**, en este apartado se realiza el análisis e interpretación de resultados, se toman en cuenta los más sobresalientes respecto a los procesos que se llevaran a cabo durante el trabajo investigativo.

**Capítulo V**, Se elaboran las conclusiones y recomendaciones, ya que la metodología planteada parte desde la problemática propuesta y llega a su fin al momento de plantear la propuesta, mismas que son vinculantes con los objetivos general, específicos e hipótesis planteados por el investigador.

**Capítulo VI**, en esta fase se plantea la propuesta del trabajo investigativo, tomando como base la solución al problema planteado, ceñido al esquema formal, es decir con sus antecedentes, objetivos general y específicos, la propuesta del diseño microcurricular por competencias, adicional a ello, la bibliografía y anexos.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TEMA**

“DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS EN EL ÁREA DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA CON APLICACIÓN DEL MÉTODO PROBLÉMICO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DURANTE EL AÑO LECTIVO 2007 – 2008.”

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

La educación con el devenir de los años ha sufrido profundos cambios dentro de la sociedad, en gran parte le debemos para ello a él gran fenómeno económico denominado globalización.

Nuestro entorno está cambiando aceleradamente, por lo tanto se requiere de una actualización constante y general de los contenidos curriculares educativos para detectar si los conocimientos, habilidades y valores que se propone desarrollar en los/las estudiantes, responden a los modelos económicos actuales, a la nueva sensibilidad humana y a las problemáticas socioeconómicas de la realidad actual.

En el mundo de hoy tiene lugar la Revolución Científico-Tecnológica de la cual forma parte importante la Computación. Las aplicaciones de esta tecnología están presentes ya en todas las esferas de la vida de un país, desde lo económico, militar, industrial, social, hasta lo cultural; casi nada escapa al uso de la Computación

Las Nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (N.T.I.C) han llegado a ser en un tiempo muy corto, uno de los bloques básicos del edificio de la moderna sociedad industrial. Comprender las N.T.I.C y dominar las destrezas básicas y sus conceptos es considerado hoy por muchos países como la parte primordial de la Educación, igual que son la lectura y la escritura.

La educación ecuatoriana se caracteriza por cuatro instituciones de educación: Inicial, Básica la misma que se divide en Primaria y ciclo básico puesto que se encuentran estrechamente vinculadas, el bachillerato y la Educación Superior

La carencia de un modelo pedagógico que garantice la aplicación de procesos educativos de calidad ha traído como consecuencia la aplicación de un sistema curricular descontextualizado y la utilización de procesos asistemáticos de evaluación acompañados de una práctica educativa poco o nada innovadora, lo que se refleja en la relación inadecuada y sin pertenencia entre la educación superior y el ciclo diversificado (Bachillerato).

El currículo ecuatoriano tiene como principales debilidades los siguientes aspectos:

- Los contenidos manejados en cada año y nivel no se encuentran encadenados, peor aún dictados de manera secuencial, además los contenidos son repetitivos.
- La metodología de enseñanza es tradicional, no busca la participación activa de estudiantes y docentes sino la acumulación de contenidos teóricos.
- Los recursos son casi en su totalidad nulos, la poca iniciativa e involucramiento de los docentes convierten las clases en conferencias magistrales.
- El proceso evaluativo se imparte al final de dictar los conocimientos, sin permitir una idónea retroalimentación (Educación, 2008).

Dentro de la Unidad Educativa “Asunción” actualmente se ha dado vital importancia a la incorporación de un currículo abierto y flexible que permita a nuestros estudiantes ser agentes de cambio dentro de la sociedad en la cual se desenvuelven, y que les permita tener una formación integral tanto académica al igual que social y cultural.

Se propone el diseño curricular por competencias para la asignatura de informática en el nivel propedéutico como una alternativa para generar aprendizajes significativos y de calidad dentro de esta asignatura y así establecer antecedentes para cambios dentro de las demás ciencias la denominada interdisciplinariedad.

Uno de los aspectos en los cuales se debe trabajar dentro de la Institución es la vinculación de esta alternativa por parte de los docentes, porque no se pretende dejar todo lo dicho en meros papeles sino que el cambio se vea reflejado diariamente dentro de las aulas con nuestros estudiantes.

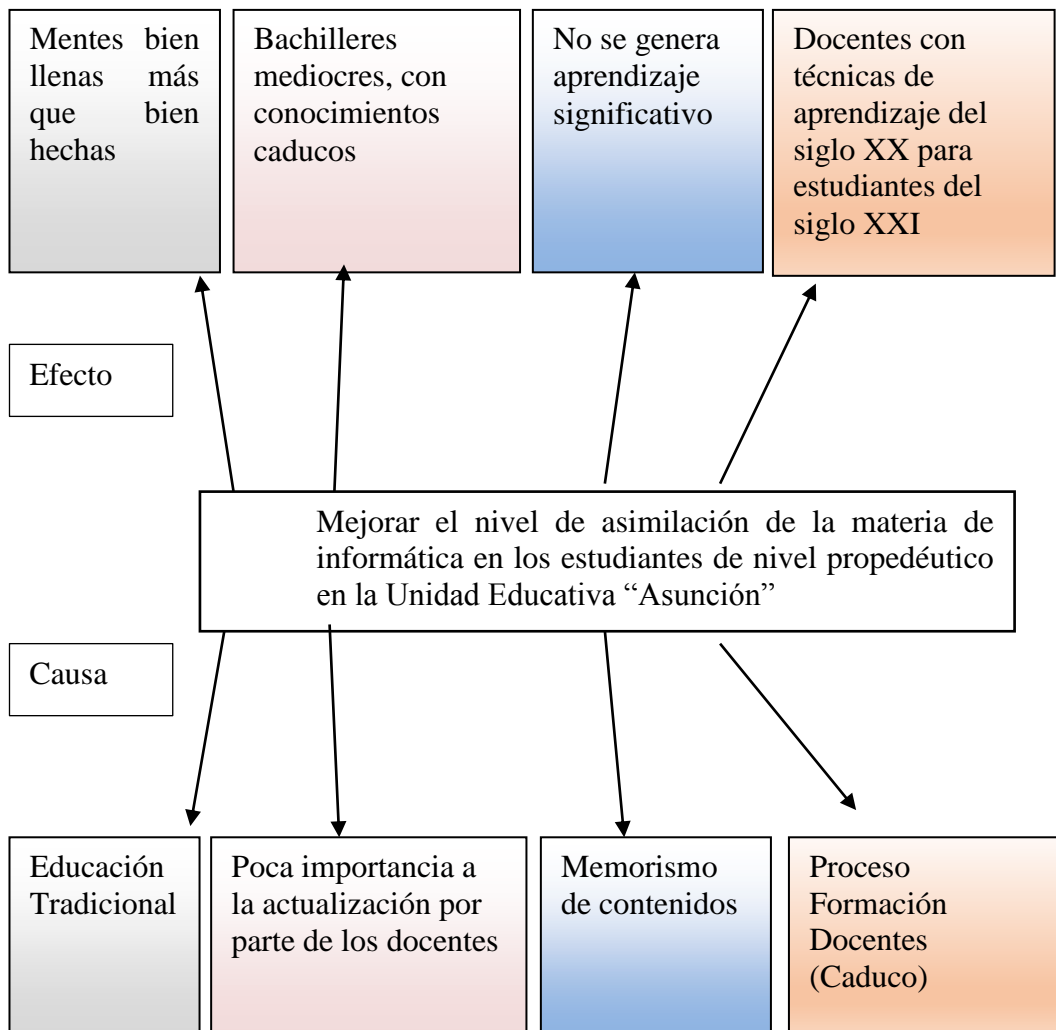
Los avances tecnológicos se han vuelto imprescindibles dentro de la sociedad y dentro de la formación académica, uno de los pilares fundamentales puesto que si no conocemos sobre el tema actualmente somos considerados analfabetas llegando al punto de volverse indispensable incluso para el desempeño laboral.

A pesar de todas las posiciones con respecto a la evaluación que se han barajado recientemente aún no se puede cambiar la visión de que la evaluación es solamente para pasar el año o para graduarme, indicadores de rendimiento calificados con la subjetividad propia del docente, llevando así a la conclusión de que la evaluación no está presente en todo el proceso de aprendizaje, solamente al final de los contenidos para determinar cuan bien pueden repetir los contenidos cognitivos impartidos, antes de preocuparnos de la calidad de contenidos, procedimientos, o si generamos dentro de nuestros alumnos un aprendizaje significativo y útil para el futuro que ellos van a afrontar esa es la meta del docente preparar a las futuras generaciones para los retos que tienen en la vida diaria, y que poco a poco nos damos cuenta, no lo estamos cumpliendo.

### **1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO**

¿De qué manera la aplicación del Diseño Curricular por competencias mejorará el deficiente proceso enseñanza aprendizaje para los estudiantes de propedéutico, en el Área de Informática en la Unidad Educativa Experimental La Asunción?.

### 1.2.3 ÁRBOL DE PROBLEMAS



**Gráfico 1** Árbol de problemas  
**Fuente:** Análisis Crítico  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

En nuestro medio el sistema educativo se ha encargado de preparar profesionales del siglo XXI con estrategias metodológicas del siglo XX, lo cual ha evitado que nuestros profesionales sean competitivos dentro de la llamada “aldea global”. Estamos preparando sujetos para carreras que no conocemos con certeza, puesto que el devenir de avances tecnológicos ha permitido que cada día se requiera

nuevos profesionales para plazas de trabajo nada tradicionales, estamos preparando futuros bachilleres para un mundo de incertidumbre.

Como ya es de conocimiento de todos, la tarea docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, es complicada; razón por la cual, el mediador pedagógico necesita identificar los problemas que se dan en este proceso y de manera especial con los actores de este.

El presente trabajo de investigación está dirigido a estudiantes con perspectiva de ir a la universidad, a estudios de post bachillerato, al campo laboral, que tienen como proyección salir a competir por puestos de trabajo en un mundo globalizado a más de convertirse muchos de ellos en emprendedores, generadores de empleo y agentes de cambio del entorno en el cual se desenvuelven de manera positiva.

Hablar de educación basada en competencias para muchos de nuestros maestros, sobre todo aquellos que llevan años en docencia o dentro del magisterio es indicar que vamos a ponerle a las destrezas un sinónimo, como dicen muchos de ellos “es el mismo perro pero cambiado de correa” alegan que durante su vida profesional se ha venido trabajando en el desarrollo de competencias pero solamente con otro nombre, que no es el gran cambio que se pretende dar a conocer como alternativa para mejorar el desempeño del estudiante, llevando muchas veces esta idea a las aulas de donde se forman los futuros maestros, piensan que los responsables y únicos culpables muchas veces son los centros de educación superior que no han actualizado sus metodologías, caducas y que no les permiten continuar con su trabajo sino más bien lo truncan, este divorcio entre los niveles de educación escuela, colegio y universidad es lo que no permitido que la universidad culpe al colegio, este a la escuela y viceversa.

La universidad, la sociedad, industrias, padres de familia y estudiantes, son los que exigen una educación a corto y largo plazo pero de calidad, al ingresar al siguiente nivel de educación es prácticamente como cualquier otros nivel nos preocupamos por aprobar los exámenes obtener el título y ponernos a trabajar, no es prioritario la evaluación de la calidad educativa, y muchas veces aquello que muchos estudiantes deambulen por las facultades porque no recibieron la orientación adecuada para la elección de su profesión.

Estamos educando en mundo mucho más competitivo, con problemas nuevos y reales, el estrés, la carrera por los puestos de trabajo, los fenómenos de la migración, la desintegración familiar, siempre alegamos que este tipo de situaciones son los responsables de la calidad de educación, pero siempre han existido problemas para la sociedad, pero ninguno como enseñar para un mundo utópico, esforzarnos por dar al estudiante las herramientas necesarias para afrontar los desafíos de esta nueva sociedad globalizada.

#### **1.2.4 PRÓGNOSIS**

Con el devenir de la era digital nos encontramos con una brecha en la cual recibimos más información de la que podemos asimilar y dar como valedera, tal como sucedía con los docentes tradicionales; en donde el maestro tenía la última palabra en el aula por su vasto conocimiento.

También hemos entrado en el proceso de globalización, en donde, si nuestros futuros bachilleres no son preparados para afrontar labores profesionales no solamente en nuestro medio, sino también fuera del país; fracasaran inexorablemente y les impedirá competir en el mercado laboral, por tal razón la unidad educativa ha visto la necesidad de implementar dentro de la oferta académica un modelo educativo por competencias, para poder brindar a nuestros estudiantes un modelo de educación actualizada acorde al resto de países.

Esto se ha hecho en base a la educación tradicionalista que se da en muchos de los establecimientos fiscales en donde el estudiante está acostumbrado a clases magistrales nada críticas, que más bien se pretende tener “Cabezas bien llenas” antes que “Cabezas bien hechas”, mentes formadas, estudiantes competentes.

#### **1.2.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera la aplicación del Diseño Curricular por competencias mejorará el deficiente proceso enseñanza aprendizaje para los estudiantes de propedéutico, en el Área de Informática en la Unidad Educativa Experimental La Asunción?.

#### **1.2.6 INTERROGANTES**

¿Cuáles son las necesidades dentro del Proceso Enseñanza Aprendizaje para aplicar de manera científica la enseñanza basada en competencias?.

¿Qué habilidades se deben desarrollar dentro de la materia de informática, en nuestro medio para obtener aprendizajes significativos, dentro de la utilización de las Tecnologías de información considerada hoy por hoy eje transversal de las demás asignaturas?

¿Cuál será el proceso a seguir para usar el aprendizaje por competencias dentro de la asignatura de informática frente a la educación tradicional?

### **1.2.7 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**Temporal:** Año Lectivo 2007 – 2008

**Espacial:** Colegio Experimental La Asunción Propedéutico

**Área:** Diseño Curricular

**Aspecto:** Desarrollo de competencias en la enseñanza – aprendizaje.

**Contenido:** Diseño de Currículo por competencias para informática en nivel propedéutico

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Los tiempos actuales, exigen grandes cambios en la educación de nuestro país, la internacionalización de la misma como expresión de los tiempos de modernidad, integración económica y comercial con el mundo, intensifican las políticas y estrategias tendientes a impulsar la educación bajo el concepto de la aldea global. Se ha tenido que incursionar en procesos de reformas académicas integrales y aceleradas, que nos permitan competir en un futuro cercano bajo estándares de calidad a nivel internacional.

Nos encontramos ante una ruptura respecto al perfil tradicional de nuestras instituciones educativas, en donde se debe pensar en nuevos esquemas para organizar la vida académica y nuevas perspectivas de articulación con la sociedad. (Herrera, 2001)

Así, estas formas del cambio y renovación en nuestras instituciones educativas están ligadas a la incorporación de modelos académicos y curriculares alternativos generalizados que las están transformando y con los cuales se busca dar respuesta desde ahora a las exigencias del entorno local y global para el futuro.

El presente trabajo analiza en base a los cambios sociales que ha traído la llegada de la sociedad post-industrial, más conocida como sociedad de la información que, con el avance tecnológico logrado en las telecomunicaciones, la informática, los medios de transporte y la industria en general, ha convertido las sociedades cerradas en sociedades abiertas a la llamada aldea global o más conocida como globalización.

La producción excesiva de información y el transporte de la misma mediante los sistemas de información a través del mundo a velocidades sin precedentes, exige del ser humano una mayor capacidad de adaptación al medio, reflejada en la autonomía requerida para llevar a cabo los procesos que hacen parte de la cotidianidad. Exige autonomía en el trabajo, autonomía para pensar y, en el marco de la educación, autonomía para aprender.

La tendencia que ha seguido la educación en el último siglo ha sido el otorgarle cada vez mayor protagonismo al estudiante en su proceso de formación.

Por ello el hecho de pretender que el estudiante conozca el medio, se conozca a sí mismo, conozca los conocimientos y la manera más adecuada para llegar a ellos; implica todo un proceso de aprendizaje autónomo en el que él aprenda a aprender; siendo éste un requisito para la formación por competencias.

El desarrollo de las competencias requiere ser comprobado en la práctica mediante el cumplimiento de criterios de desempeño claramente establecidos. Los criterios de desempeño, entendidos como los resultados esperados en términos de productos de aprendizaje (evidencias), establecen las condiciones para inferir el desempeño; ambos elementos (criterios y evidencias) son la base para evaluar y determinar si se alcanzó la competencia. Por lo mismo, los criterios de evaluación



están estrechamente relacionados con las características de las competencias establecidas.

Se hace factible el desarrollo del presente trabajo por varias razones, el prestigio institucional del que goza la Unidad Educativa dentro de la Comunidad Azuaya, el tiempo de vida de la Unidad Educativa acercando a los 40 años de fundación, la suerte de ser una Unidad Educativa que forma parte de la Universidad del Azuay.

Las autoridades en mejora de la oferta educativa, siempre están en busca de metodologías que le lleven a la vanguardia en lo relacionado con la calidad de nuestros bachilleres por lo cual el presente trabajo es considerado una oportunidad de cambio dentro de la Unidad.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de la aplicación del diseño curricular por competencias en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de informática en nivel propedéutico de la Unidad Educativa Experimental La Asunción.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fundamentar científicamente diseño curricular por competencias y el proceso enseñanza aprendizaje.
- Mejorar el nivel académica lograr aprendizajes significativos.
- Determinar las competencias a ser desarrolladas dentro del diseño curricular que contribuye al perfil de salida del bachiller de la institución.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Las autoridades educativas de este gobierno han realizado una serie de modificaciones al sistema educativo en vigencia, por ello el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador han plasmado estos ideales en proyectos como el Plan decenal, el Bachillerato, la campaña de alfabetización y una propuesta de diseño curricular basado en competencias dirigida a los bachilleres del país, con el objetivo de conseguir la formación integral de los jóvenes para que den soluciones de los problemas educativos estructurales.

La reforma basada en competencias se inicia en el 2001 con el decreto 1786, en cuyo interior encontramos estrategias que buscan mejorar resultados que mejoren la calidad de vida de los ecuatorianos, complementado las reformas de los niveles anteriores, esto es inicial, básica y bachillerato. (Samaniego, s.f.)

El Consejo Nacional de Educación Superior (CONESUP) en nuestro país inicia también esta reforma, donde se encuentra el proyecto Alpha Tuning, con 30 competencias genéricas para América Latina, que buscan mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de algunas áreas como son: Administración de Empresas, Arquitectura, Derecho, Educación; encaminadas a validar profesionales competentes y no profesionales en una rama específica.

El presente trabajo se encuentra fundamentado en diversos reportajes y ponencias, tales como:

Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)

Educación por Competencias “Editorial NORMA”

Validados los antecedentes, el presente trabajo posee también vivencias propias del autor.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

El modelo educativo por competencias tiene como finalidad permitir que el aprendizaje dentro del aula sea significativo, a más de ayudar al estudiante a resolver problemas que diariamente se presentan en su entorno, que sea capaz de afrontar nuevas situaciones, nuevos retos, la presente investigación se enmarca en el paradigma crítico propositivo ya que pretende ofrecer una alternativa de mejoramiento en el proceso enseñanza aprendizaje para la consecución de una educación de calidad acorde a las exigencias de las generaciones venideras.

Al tratarse de competencias, en la orientación psicopedagógica se enfocará un Aprendizaje Basado en Problemas, lo que ayudará a activar el razonamiento de los estudiantes por medio de una metodología problémica.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

La Ley de Educación Superior en el Capítulo I, artículo 3 señala:

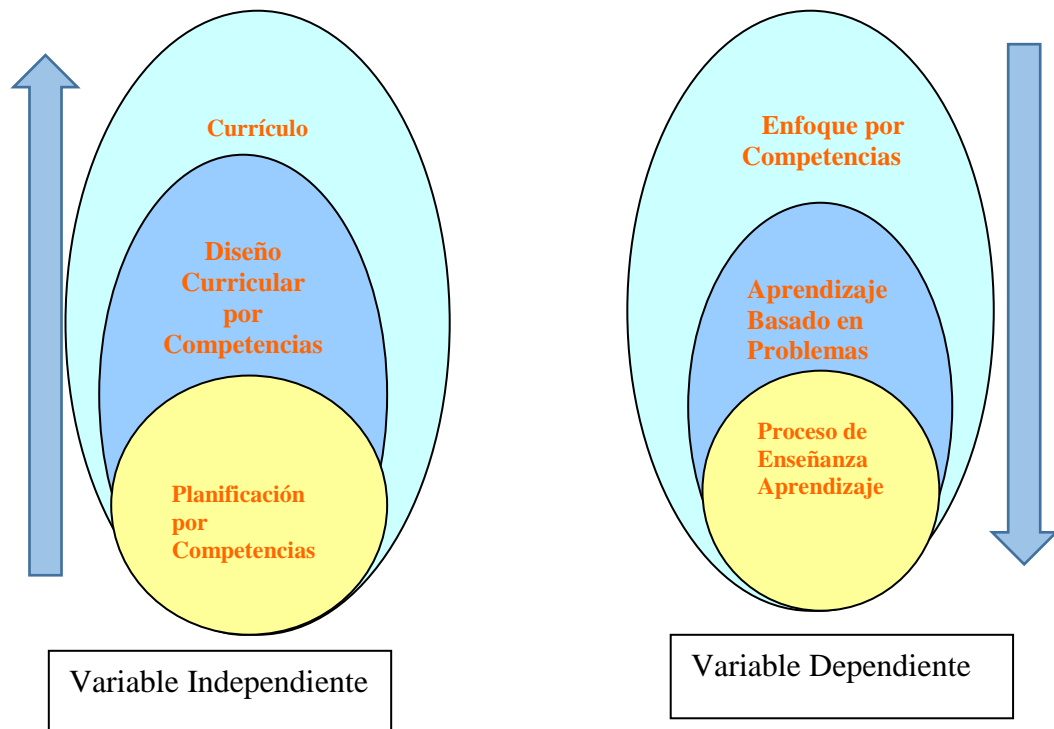
Las instituciones del Sistema Nacional de Educación Superior Ecuatoriana, en sus diferentes niveles, tiene los siguientes objetivos y estrategias fundamentales:

- Formar, capacitar, especializar y actualizar a estudiantes y profesionales en los niveles de pregrado y postgrado, en las diversas especialidades y modalidades.
- Preparar a profesionales y líderes con pensamiento crítico y conciencia social, de manera que contribuyan eficazmente al mejoramiento de la producción intelectual y de bienes y servicios, de acuerdo con las necesidades presentes y futuras de la sociedad y la planificación del Estado, privilegiando la diversidad en la oferta académica para proporcionar una oportuna inserción de los profesionales en el mercado ocupacional;
- Ofrecer una formación científica y humanística del más alto nivel académico, respetuosa de los derechos humanos, de la equidad de género y del medio ambiente, que permita a los estudiantes contribuir al desarrollo humano del país y a una plena realización profesional y personal;
- Proporcionar que sus establecimientos sean centros de investigación científica y tecnológica para fomentar y ejecutar programas de

investigación en los campos de la ciencia, la tecnología, las artes, las humanidades y los conocimientos ancestrales;

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

### Red de Categorías Fundamentales



**Gráfico 2** Red de Categorías Fundamentales  
**Fuente:** Marco Teórico  
**Elaborado por:** Ing. Rodrigo Cabrera

### 2.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

#### 2.4.1.1 PLANIFICACIÓN POR COMPETENCIAS

La planificación sobre la base de competencias, transita en orden descendente desde el nivel de la especialidad hasta la estructuración de cada una de las competencias (generales, básicas y específicas del bachillerato) las que responden a los diferentes años de la especialidad según su nivel de profundidad.

Los documentos que formalizan el proceso de planificación son: el modelo del bachillerato, el plan de estudio y los programas de competencias.

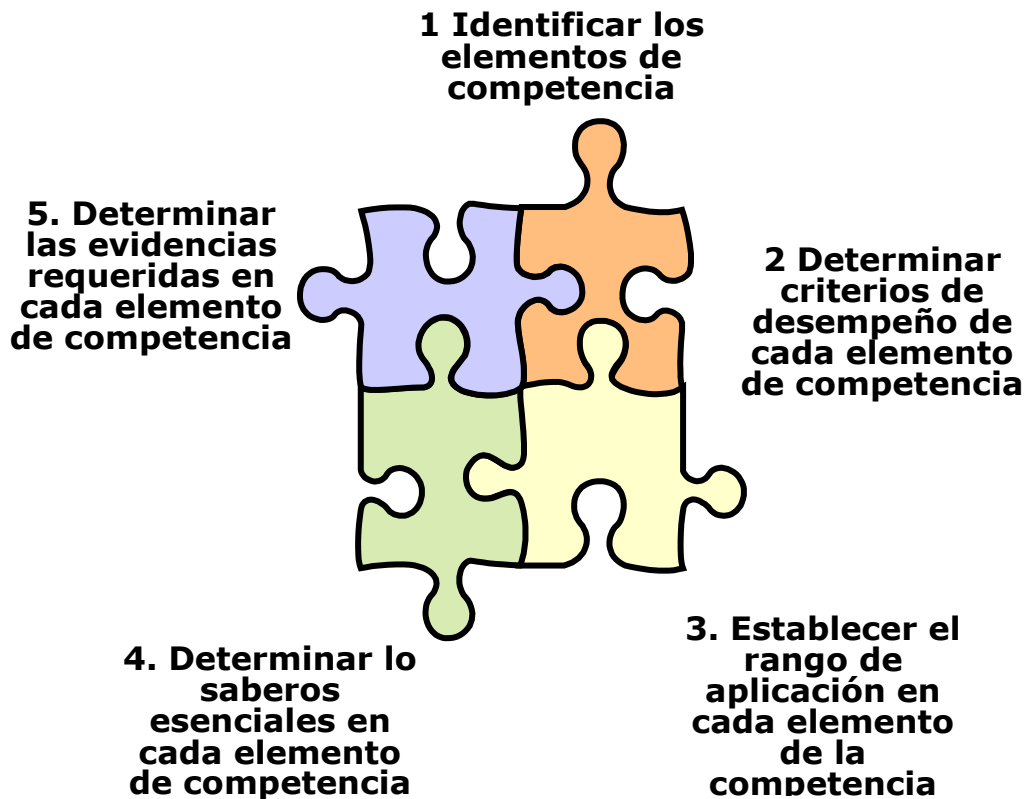
Se hace necesario precisar conceptualizaciones para iniciar la estructuración de planificación por competencias, con el firme propósito de generar habilidades en los y las docentes de la institución, para la construcción de programas por competencias mediante la aplicación de un modelo de planificación por competencias, el mismo que permita sistematizar y tener una estructura clara en la planificación, por esta razón se ha optado por la adaptación de las planificaciones existentes al enfoque por competencias.

Por ello para adentrarnos a planificación por competencias es necesario el conocimiento de que es una competencia, muchas son las acepciones del término y controvertidas las definiciones que existen. En todos estos años se ha instrumentado su uso vinculándolo a la formación laboral, es decir pensando en el mercado de trabajo, por lo que su esencia se dirigió al vínculo saber-saber hacer. Por lo general en las definiciones dadas por diferentes autores se manifiesta una tendencia conductista, donde es común el sobre dimensionamiento del saber hacer, pero el saber ser ocupa una importante función en la competencia sin menospreciar con esto el valor del saber hacer y el saber, es justamente en la integración de estos tres elementos que se da la competencia.

Para nuestro criterio la competencia es una característica subyacente a la persona, que esta causalmente relacionada con la actuación exitosa en una actividad y que definimos de la siguiente manera:

**“La competencia es el resultado de la integración, esencial y generalizada de un complejo conjunto de conocimientos, habilidades y valores que se manifiestan a través de un desempeño eficiente en la solución de problemas pudiendo incluso resolver aquellos no predeterminados”** (J. Forgas 2003).

## IDENTIFICACION Y NORMALIZACION DE COMPETENCIAS



Diferencias entre competencias con otros conceptos

Competencia con aptitud

**Tabla 1** Competencia con Aptitud

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

<b>Aptitudes</b>	Potencialidades innatas que necesitan desarrollarse	<b>Competencias</b> son actuaciones que se basan en el desarrollo efectivo de aptitudes y su puesta en acción en situaciones concretas, para resolver problemas
------------------	---	---

## Competencia con capacidades

**Tabla 2** Competencia con capacidades

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Capacidades	Condiciones cognitivas, afectivas y psicomotrices fundamentales para aprender. Son desarrollo de las aptitudes	<b>Competencias tienen como uno de sus componentes las capacidades afectivas, cognitivas y psicomotrices con el fin de llevar a cabo una actividad. Las capacidades son posibilidades y tenerlas no implica que se va a actuar con idoneidad. Competencia implica actuación idónea.</b>
-------------	--	---

## Competencias con destrezas

**Tabla 3** Competencias con destreza

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Destrezas	Habilidades motoras requeridas para realizar ciertas actividades con precisión	<b>Competencias tienen como base habilidades motoras pero integran el conocimiento, los procedimientos y las actitudes en la búsqueda de objetivos tanto a corto como a largo plazo</b>
-----------	--	---

## Competencia con Habilidades

**Tabla 4** Competencia con habilidades

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Habilidades	Procesos mediante los cuales se realizan tareas y actividades con eficacia y eficiencia	<b>Competencias son procesos que se ponen en acción buscando eficacia y eficiencia , pero integran conciencia crítica, responsabilidad por las acciones y desempeño basado en indicadores de calidad</b>
-------------	---	--

El diseño curricular basado en competencias consta de varias características tales como:

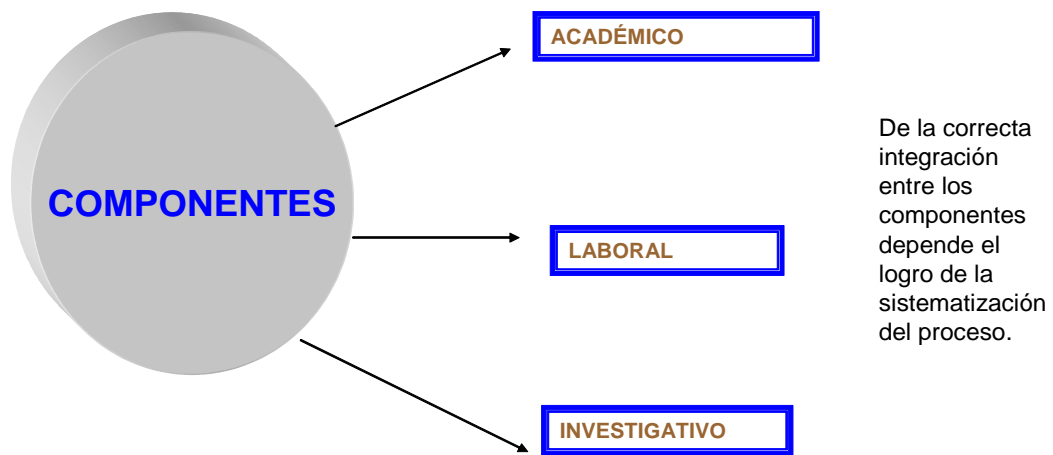
- Las capacidades necesarias para la formulación de objetivos generales dentro del diseño curricular, son inferidas mediante el uso de unidades y elementos de competencia.
- Se adopta al a la estructura modular.
- Tiende a la integración de capacidades, contenidos, actitudes.
- Para verificar el cumplimiento del elemento se establecen criterios de desempeño dentro de la evaluación.
- Tiene como finalidad que el enfoque de enseñanza aprendizaje genere aprendizaje significativo.

### **ENFOQUE HOLÍSTICO-CONFIGURACIONAL DE LAS COMPETENCIAS**

Desde el enfoque holístico – configuracional y sistémico estructural se establece un sistema de categorías; las que expresan: componentes, como elementos esencialmente estructurales, las que expresan configuraciones, como elementos dinámicos que se delimitan subjetivamente y las que expresan eslabones, como, momentos del proceso.

Estos componentes organizativos del proceso docente educativo incluyen tres sistemas de procesos: el componente académico, el componente laboral y el componente investigativo.





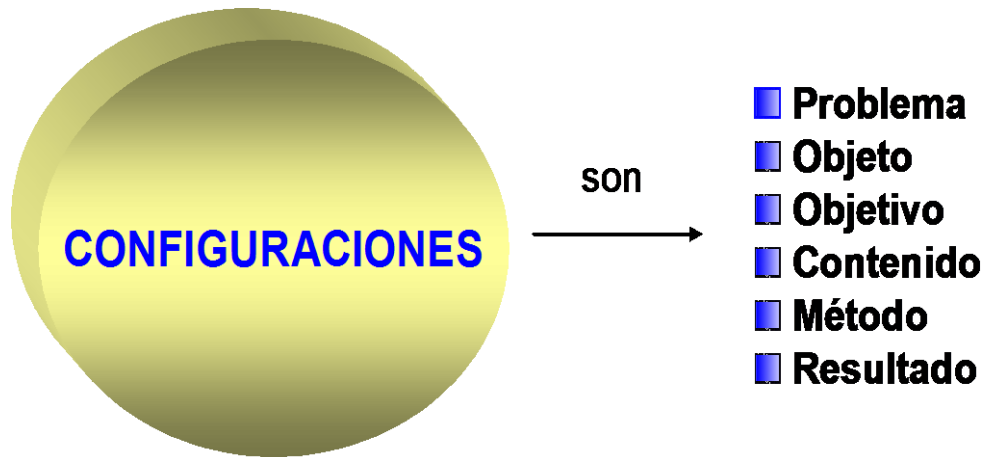
**Gráfico 3** Componentes Organizativos

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

La forma académica incluye la conferencia, el seminario, la clase práctica, la clase encuentro y la práctica de laboratorio; la forma investigativa el trabajo de curso y el trabajo de diploma y la forma laboral, la práctica laboral. De la correcta integración entre los componentes depende el logro de la sistematización del proceso.

Las configuraciones son las expresiones dinámicas del objeto que se relacionan unas con otras transformándose o interactuando de tal manera que se integran como un todo en configuraciones de mayor orden estas configuraciones se pueden identificar como: problema, objeto, objetivo, contenido, método y resultado. Son el efecto de la relación entre la estructura y las funciones que se dan en los componentes.



**Gráfico 4** Configuraciones

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

**PROBLEMA:** Es la configuración que caracteriza al proceso educativo en su vínculo con la necesidad social y por tanto, punto de partida del mismo, que en su desarrollo puede llegar a satisfacer dicha necesidad. Comúnmente se le define como la situación inherente al objeto, que crea en el sujeto la necesidad de enfrentarlo y que queda satisfecha con la solución del mismo.

**OBJETO:** Es la configuración del proceso que expresa al mismo tiempo aquella parte de la cultura donde se da el problema y la delimitación de ésta requerida para la solución del mismo. El objeto incluye la naturaleza, pero que es interpretada sistema de a través de la cultura.

**OBJETIVO:** Es la configuración que expresa el resultado final que se aspira alcanzar y que de lograrse satisface la necesidad social, al resolver el problema.

**CONTENIDO:** De acuerdo con el enfoque que se propone, es la configuración mediante la cual se expresa el objeto transformado en el propio proceso. En el contenido estarán: los conocimientos sobre los objetos y sujetos, las habilidades, que incorpora el modo de relacionarse el/a estudiante con esos objetos y sujetos; los valores, como la ponderación que hace el propio estudiante teniendo como punto de partida el significado intrínseco de los objetos y sujetos con que interactúa y el sentido que para él o ella tiene.

**MÉTODO:** Es la configuración del proceso en el que se manifiesta la vía o camino que se adopta en la ejecución de éste por los sujetos que lo llevan a cabo,

para que, haciendo uso del contenido puedan alcanzar el objetivo. Así el método es el elemento más dinámico del proceso.

**RESULTADO:** Es la configuración que caracteriza el estado final real del proceso, que debe ser obtenido en aras de alcanzar el objetivo y resolver el problema.

Los eslabones, son complejos estadios o momentos del proceso docente-educativo, también de naturaleza procesal, que al tener en su centro a los sujetos participantes y como esencia la actividad y la comunicación se diferencian por las características del quehacer de dicho sujeto, en tanto, por la naturaleza holística y dialéctica del proceso del que forman parte, se integran y se relacionan dinámicamente.



- **Diseño y proyección del proceso,**
- **Dinámica: motivación, comprensión, sistematización del contenido**
- **Evaluación del proceso docente educativo**

**Gráfico 5** Eslabones

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

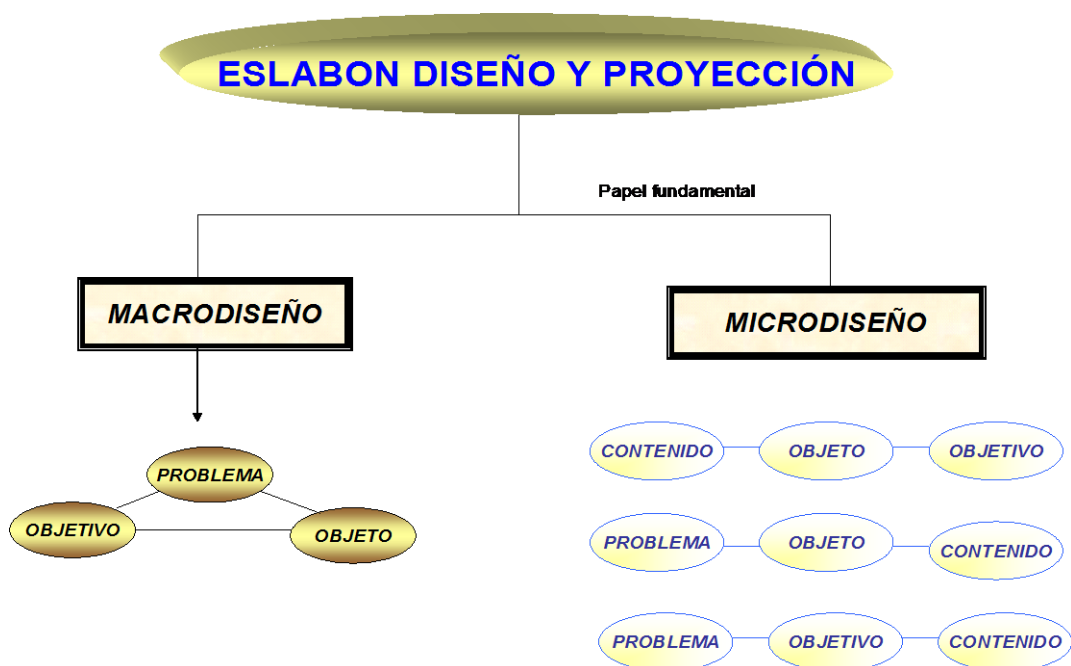
La relación de la escuela con la vida expresa el vínculo entre el proceso docente educativo, como sistema, con el medio externo, con la sociedad de la cual forma parte y a la que se subordina, pero sin identificarse. Pero al establecer la relación del proceso docente educativo con el medio que lo rodea, es decir, con la sociedad, se está estableciendo la relación de la sociedad con la escuela “es una relación entre el todo y las partes, siendo la sociedad el todo y la escuela una parte, lo fundamental es el todo, pero esto no significa que el proceso docente educativo se identifique completamente con la sociedad”. (Teodoro Barros, 2007)

En el eslabón diseño y proyección, (que es el objeto de estudio en este módulo) el diseño juega un papel fundamental, comprendiendo desde el macrodiseño curricular que se desarrolla al nivel de la especialización (en el modelo del bachiller), hasta el microdiseño curricular que se desarrolla en los niveles de asignatura y año.

El macrodiseño, se manifiesta en una relación que se establece entre las configuraciones: problema-objeto-objetivo

El microdiseño, se manifiesta en una relación que se establece entre las configuraciones:

- Objeto-problema-contenido
- Objeto-objetivo- contenido
- Problema-objetivo-contenido.



**Gráfico 6** Configuración Macro y Micro Diseño  
**Fuente:** Marco Teórico  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

En la relación dialéctica problema-objetivo-contenido, el objetivo es visto como la configuración que expresa el resultado final que se aspira alcanzar y que de lograrse satisface la necesidad social, al resolver el problema.

En la relación entre el problema y el objetivo lo primario, es el problema el punto de partida, mientras que el objetivo expresa en un lenguaje didáctico la solución del problema como aspiración, como resultado ideal.

Asumir el enfoque holístico configuracional en la formación de un bachiller permite desarrollar un proceso docente educativo de mayor calidad, teniendo en

cuenta en el micro y el macrodiseño los contenidos exclusivamente necesarios para el bachiller.

#### **2.4.1.2 DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS**

##### **Definiciones**

María- Françoise Legendre mantiene que es peligroso asociar un único enfoque al desarrollo de las competencias y que es necesario desconfiarse de las recetas pedagógicas. Desea pues que el debate se centre sobre los fundamentos de la reforma, sobre los objetivos de la formación y sobre las teorías del aprendizaje. Con el fin de evitar las creencias rígidas o los dogmas pedagógicos, es preferible volver de nuevo a las intenciones de enseñanza y de conceder más importancia a los "que" ya "por qué" (los objetivos y las intenciones) que a los "cómo" (los enfoques pedagógicos). El problema que debe solucionarse en adelante es el siguiente: ¿habida cuenta del tipo de formación que se quiere para los estudiantes, cuáles son las situaciones de aprendizaje más susceptibles de favorecer el desarrollo de las competencias y el logro de los objetivos de formación?

Sylvie Dubé mantiene que la reforma de la educación de Quebec es una verdadera revolución que sobrepasa las herramientas y que afecta la "teoría", o las representaciones del aprendizaje. La cuestión ahora consiste en saber cómo establecer las condiciones para que el niño aprenda. Jacques Robitaille comparte esta opinión: "Esta reforma es una verdadera revolución en la manera ver las cosas." "Con todo, y muy a menudo acostumbrados a utilizar un único material pedagógico (por ejemplo, el libro en la clase), varios profesores reaccionan a esta revolución reclamando otras herramientas."

Para Roch Chouinard, es necesario evitar confundir medios y objetivos. Y es precisamente lo que se hace definiendo la reforma con la pedagogía por proyectos. El objetivo no consiste en hacer proyectos, sino más bien en hacer aprender. Los proyectos no son más que medios que pueden permitir lograr este objetivo. A su modo de ver, la investigación en el ámbito de la motivación que debe aprenderse nos ha dado numerosas indicaciones sobre los factores susceptibles de favorecer el

desarrollo de las competencias: el alumno que tiene una palabra que decir sobre su marcha escolar, que puede fijarse objetivos a largo plazo, que puede vincular lo que hace con sus intereses personales, que participa en las opciones que lo conciernen, etc., tiene más oportunidades de salir bien. Mientras que M. Chouinard reconoce la dificultad de tener en cuenta estos resultados en la práctica del que enseña, considera como un reto principal de encontrar cómo llevar al enseñando y a los profesores a no confundir medios y objetivos.

François Lasnier se dice inquieto debido a que un único enfoque pedagógico sea privilegiado. Por su parte, Richard Palascio observa que cuando se hace hincapié en un único enfoque, se llega a dejar caer enfoques pedagógicos o pistas prometedoras como el debate científico o filosófico, el trabajo individual o personal y la clase magistral.

El diseño curricular consiste en la concepción de la oferta formativa que debe propiciar el desarrollo de las competencias que conforman el perfil profesional. Se trata de una decodificación de informaciones del mundo del trabajo para el mundo de la educación, traduciendo pedagógicamente las competencias del perfil profesional.<sup>1</sup>

Aún aquí, no es tanto el enfoque pedagógico como la manera de utilizarlo lo que cuenta. El debate en relación con el trabajo personal o la clase magistral permanecen como medios válidos, y tienen siempre su lugar en la enseñanza, según la intención del profesor y su pertinencia para favorecer el aprendizaje. Como se puede constatar, las opiniones de las personas-recurso coinciden. En cuanto a un enfoque pedagógico, la panacea no existe: en primer lugar, porque lo que importa, es el aprendizaje de los alumnos y no la utilización de un enfoque pedagógico en particular; en segundo lugar, porque esta reforma no es una reforma de estructuras, herramientas o enfoques. Es una reforma que afecta la manera de ver y hacer la escuela. Es una reforma que lleva "a hacer la escuela" de manera diferente.

---

<sup>1</sup> SENAI, 2002

El diseño curricular basado en competencias pretende enfocar los problemas que abordarán los bachilleres como eje para el diseño. Se caracteriza por utilizar recursos que simulan la vida real, ofrecer una gran variedad de recursos para que los/as estudiantes analicen y resuelvan problemas, enfatizan el trabajo cooperativo apoyado por un tutor y abordan de manera integral un problema cada vez.

El diseño curricular basado en competencias pretende enfocar los problemas que abordarán los bachilleres como eje para el diseño. Se caracteriza por utilizar recursos que simulan la vida real, ofrecer una gran variedad de recursos para que los/as estudiantes analicen y resuelvan problemas, enfatizan el trabajo cooperativo apoyado por un tutor y abordan de manera integral un problema cada vez.

Según Forgas, J. (2004), para la aplicación de la metodología del modelo curricular basado en competencias se puede determinar el siguiente orden para su ejecución, aun cuando la metodología no es rígida:

### **Preparación**

Esta primera etapa se dirige a la preparación y capacitación de dirigentes, docentes e instructores de la Escuela, en tanto se trata de abordar el proceso de formación del bachiller desde una óptica diferente, en la que además de una nueva conceptualización, se requiere de una mayor flexibilidad de pensamiento y sobre todo estar dispuesto a transformar los esquemas tradicionales (Forgas, J. 2004).

La preparación es concebida en dos momentos: el primero de carácter inmediato cuyo objetivo es brindar conocimientos más elementales sobre la formación por competencias que puede realizarse a través de conferencias, seminarios o talleres.

El segundo momento es realizado a un mayor plazo, cuyo objetivo es brindar una formación especializada en el tema, dirigido a los/as profesores/as en función de optimizar el proceso de formación profesional por competencias por ejemplo por medio de un diplomado.

## **Diagnóstico**

En esta fase es necesario realizar un análisis de diagnóstico acerca de las necesidades actuales y perspectivas del bachillerato en ciencias y sobre todo de las condiciones reales existentes, desde el punto de vista humano y material en la Escuela, para enfrentar la aplicación de un modelo basado en competencias (Forgas, J. 2004). Esto implica la ejecución de varios pasos encaminados a este fin, en el cual se aplican y elaboran técnicas de investigación que nos permitan obtener estos datos.

Mediante la concreción de este diagnóstico se podrá:

- Detectar la situación de partida del diseño curricular
- Identificar las características de personas y componentes inmersos en el currículo.
- Descubrir las relaciones exitosas y problemáticas y las variables dinamizadoras de los procesos.

De este modo se obtiene información sobre el horizonte posible y sobre el espectro de posibilidades a tener en cuenta para la toma de decisiones fundamentales en el diseño curricular.

## **Diseño**

Para la elaboración del diseño curricular por competencias, es necesario partir de la fase de análisis del bachillerato la cual ha sido denominada como el Perfil de Competencias. Este contiene las funciones y actividades que un bachiller competente realiza y que le permitirán desenvolverse exitosamente en su carrera universitaria o vida laboral si fuere el caso. En el perfil también se identifican los conocimientos teóricos que debe tener, las herramientas y equipos que utiliza, las aptitudes que debe demostrar y toda la información que se necesite para el desempeño efectivo de sus funciones.

Luego, se definen las competencias que debe poseer el egresado del bachillerato, se determina la estructura del plan de estudios definición de las fases y niveles de salida, para finalmente pasar a la elaboración de un programa de competencia, de

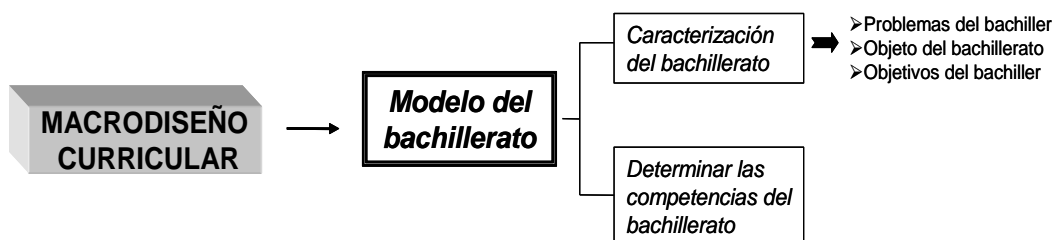


un programa de unidad de competencia y la elaboración de un proyecto integrador de competencias.

El diseño curricular del proceso de formación basada en competencias es un proceso constructivo, socializado que solo es posible en un espacio interdisciplinario, con el convencimiento de que el contenido es socialmente construido y por ende sus resultados, competencias indispensables en el bachiller, se alcanzan mediante un proceso en el que se trabajan de manera interrelacionada los núcleos de conocimiento, las habilidades generalizadas y los valores sociales.

### **MACRODISEÑO CURRICULAR**

En el macrodiseño se justifica el empleo del enfoque holístico – configuracional, dada la intencionalidad que se desea desde una visión totalizadora e integrada. En esta etapa del diseño se determinan los aspectos más generales y trascendentes del bachillerato para que sean incorporados a la formación del bachiller. El macrodiseño comprende la determinación del Modelo del Bachillerato.



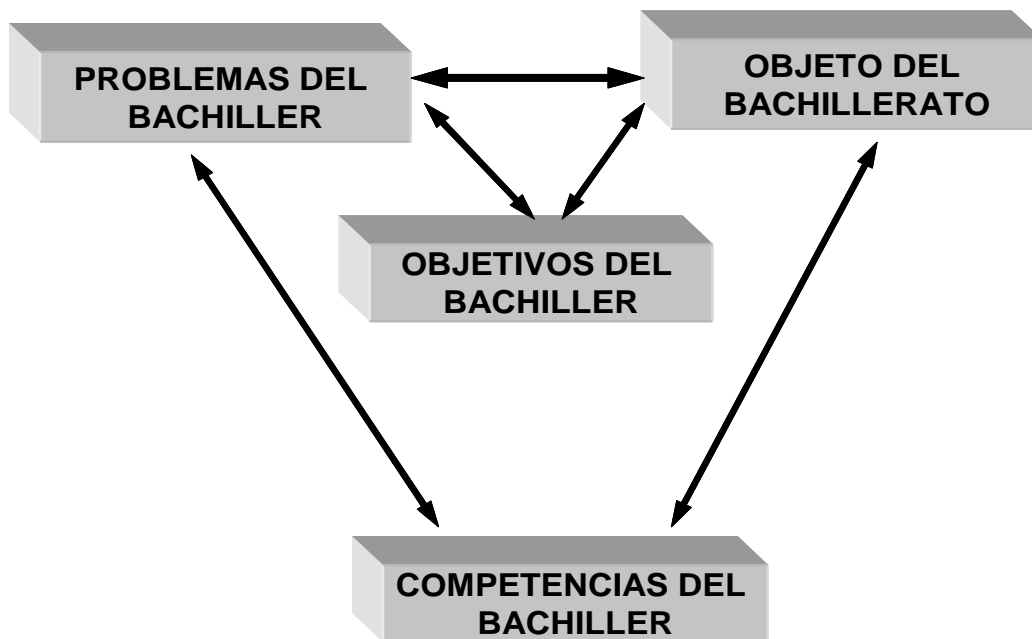
**Gráfico 7** Macro diseño Curricular

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Como aspecto esencial es esta etapa del diseño se determinan las competencias del bachillerato, las que, en el plano didáctico, constituyen un conjunto en el que se integran aquellos conocimientos, habilidades y valores con un alto grado de generalización requeridas para la solución de problemas determinados y no determinados.

Dichas competencias son derivadas de la tríada dialéctica que se forma en la configuración: problemas del bachiller, objeto del bachillerato y objetivos del bachiller sistematizadas en este nuevo modelo



### Relación de categorías en el Macrodiseño curricular

**Gráfico 8** Relación Categoría en el Macrodiseño curricular

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Los problemas del bachiller, son asumidos a partir de los problemas más generales que debe resolver el/a bachiller según su especialidad (en su carrera universitaria y laboral). Para determinar los problemas del bachiller se elabora un listado de los más comunes y frecuentes.

El objeto del bachillerato es derivado del objeto de la cultura, su determinación debe ser vista con la amplitud de asumir no solo los contenidos requeridos para resolver el problema del bachillerato, sino como los contenidos que permitan la formación de un bachiller capaz de resolver dichos problemas a la vez que desarrolla una cultura general integral. En el objeto del bachillerato se declara además el Perfil ocupacional que constituye los lugares donde puede desempeñarse el bachiller y el Modo de actuación del bachiller que son los métodos más generales y comunes con que actúa el/a profesional.

A partir de la determinación de las categorías antes mencionadas son derivados como expresión del resultado ideal los objetivos del bachiller como máxima aspiración de formar un bachiller comprometido, flexible y trascendente.

Esta tríada dialéctica permite la determinación de las competencias del bachiller.

## MESODISEÑO CURRICULAR



**Gráfico 9** Mesodiseño Curricular

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Plan de estudio determina el contenido general y secuencia en el estudio de las diferentes asignaturas. En el proceso de formación el plan de estudios está determinado en términos de competencias que pueden ser clasificadas como:

**Competencias generales:** Se plantea que cualquiera que sea la especialidad dentro de la educación media se requiere de la estructuración de una competencia general formativa que abarque la formación de capacidades sobre la cultura general e integral, que desarrolle aspectos de la comunicación, de forma oral, escrita y gráfica, que actúe con compromiso ante la sociedad, denotando cultura política y educación formal. Todo lo cual deberá prepararlo para actuar de manera consciente ante la sociedad, la familia y en particular en actividades relacionadas con su especialidad.

**Competencia básica informática:** Está vinculada al desarrollo tecnológico y asociada al uso de equipamientos y a la aplicación de software en la solución de problemas relacionados con la especialidad. Se deberá preparar entonces al futuro bachiller en el manejo de la computadora como cultura general en la aplicación de distintos paquetes de software relacionados con la especialidad.

**Competencias específicas:** Están relacionadas con la resolución de problemas propios de la especialidad.

Esta concepción del plan de estudios parte de determinar en el macrodiseño los aspectos más generales del bachillerato hasta llegar a la determinación de las competencias e incorpora la idea de llevar al microdiseño curricular a dichas competencias como expresión didáctico-integradora a través programas de competencia, de proyectos integradores y las unidades de competencia.

En la formación de competencias se debe seleccionar cuidadosamente los conocimientos, formar habilidades y formar valores.

### **ESTRUCTURA DE UNA COMPETENCIA**

La competencia debe tener la siguiente estructura:

La habilidad: Declarada como un verbo en presente y tercera persona (aplica, explica, resuelve, construye).

En la competencia se declara la habilidad generalizadora relacionada con los conocimientos y permite precisar posteriormente el sistema de habilidades. Cada habilidad de este sistema también estará relacionada con un conocimiento.

Para que el estudiante llegue a formar la habilidad generalizadora, deberá apropiarse antes de un conjunto de habilidades aplicables a múltiples conocimientos, a través de la resolución de problemas donde utilice estas habilidades, para lograr estructurar la habilidad de mayor grado de generalización. Además, para formar la habilidad esta debe ser ejecutada sobre contenidos bien diferentes, en particular a través de las asignaturas. Cuando las habilidades toman contacto con el medio ambiente, conocimientos, otras habilidades y situaciones problemáticas se interactúan y combinan formando habilidades más operacionales, por ejemplo: organizar, negociar, aplicar. (Gordon, 2007)

Los conocimientos: se debe seleccionar cuidadosamente los conocimientos invariantes y corresponden a leyes, principios, hechos, fenómenos, modelos, teorías, con los cuales se explica el objeto de estudio. (Ley de Newton, ADN, ecuaciones, funciones, hidrografía del Ecuador, etc.)

Los valores: son las guías de conducta que se desean desarrollar en la realización de una actividad. (Responsabilidad, solidaridad, orden criticidad, puntualidad.

Todo proceso educativo tiene una finalidad, pero actualmente no responde a los ideales del humanismo; existen muchos ejemplos en la historia de la civilización, como el fascismo, el consumismo y el individualismo, solo por poner algunos ejemplos. Los problemas económicos, políticos y sociales que atraviesa la humanidad son generados por sujetos “educados”.

En el proceso educativo se debe tomar en cuenta la formación por valores, para lo cual el docente deberá:

- Vincular el proceso educativo con la realidad, mediante lo socialmente significativo.
- Precisar los valores a formar según la especialidad
- Conocer particularmente al sujeto
- Determinar estrategias didácticas en donde el estudiante tenga una participación consciente, protagónica y comprometida.
- Valorar el método de aprendizaje no como un simple procedimiento, sino pensar además en la comunicación y relaciones interpersonales
- Integrar los valores al proceso educativo de manera intencionada y consciente significa pensar en el contenido, no solo como conocimientos y habilidades, sino en la relación que ellos poseen en lo afectivo.

## **MODULO (MICRODISEÑO)**

El módulo constituye una integración de capacidades, actividades y contenidos relativos a un "saber hacer reflexivo" que se aprende a partir de una situación problemática derivada de la práctica profesional. De esta manera, el módulo implica una modalidad de enseñanza considerada como la forma más adecuada de responder, desde la perspectiva de la formación.

Es de gran utilidad conocer el significado del módulo para ello consideramos algunos de ellos: "Es una estructura integradora multidisciplinaria de actividades de aprendizaje que, en un lapso flexible, permite alcanzar objetivos educacionales de capacidades, destrezas y actitudes que posibiliten al alumno/a desempeñar funciones profesionales... Cada módulo es autosuficiente para el logro de una o más funciones profesionales".

El módulo se define como la estructura básica de la organización del currículo, con metas claras y evaluables, aportan flexibilidad para en lo posible combinarlo de acuerdo a las necesidades o recursos del momento, a la vez que conservan su independencia y su propósito es formar un desempeño integral frente a un problema, en este caso el problema es obtener estudiantes competentes para la educación en el nivel medio.<sup>2</sup>

Los contenidos del módulo se establecen en base al aprendizaje basado en problemas para el desarrollo correcto de capacidades y resolución de nuevas situaciones basado en estas capacidades.

Se concluye que un módulo se caracteriza por la integración de todas sus dimensiones: capacidades; contenidos; actividades; teoría-práctica; formación-trabajo; modalidades de evaluación con la finalidad de:

- Desarrollar un saber hacer reflexivo y fundamentado relacionado con las unidades de competencia y evidenciado mediante los indicadores de logro dentro de los criterios de desempeño.
- Permitir al proceso enseñanza aprendizaje centrar las actividades en la solución de una situación problemática derivada de la práctica profesional.
- Seleccionar y organizar los contenidos en función de las situaciones planteadas y del aprendizaje propuesto.

Algunos de los parámetros a ser considerados durante la elaboración de un módulo pueden ser:

**Aspectos formales:** Es la identificación del módulo, en él se consideran aspectos como datos personales de los docentes, número de horas clase semanal, prerrequisitos y correquisitos.

**Ruta Formativa:** Es el trabajo del docente, que orienta al estudiante en base a las competencias que deseamos formar en él, aquí se considera el problema con el tiempo que le va tomar al docente desarrollar la competencia en el estudiante.

---

<sup>2</sup> Dra. Carolina San Lucas Evento: Diseño Curricular

**Metodología de formación:** Es la metodología a utilizar para formar la competencia, pudiendo ser esta el Aprendizaje Basado en Problemas.

**Metodología de evaluación:** Es el sistema de evaluación para determinar si se logró desarrollar determinada competencia en los estudiantes, considerando los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

**Guías instruccionales:** Es de utilidad para el estudiante, pues en él se establecen las actividades que tienen que desarrollar, las mismas que deben ser claras con el fin de que puedan ser llevadas a cabo por ellos sin mayor dificultad.

**Material de apoyo a la formación:** Es el material escrito, digital o multimedia en el que se observan o desarrollan los aspectos básicos de los saberes para nuestros estudiantes claro está que este material debe constar con la respectiva bibliografía.

### **Estrategias para el sistema modular**

#### **La enseñanza problémica**

Para la ejecución de la enseñanza **problemática hay que encontrar en la lógica de la ciencia sus contradicciones** y revelarlas en las clases

#### **Categorías de la enseñanza problemática**

##### **Situación problemática (lo desconocido)**

Produce un estado de tensión intelectual en el estudiante

El estudiante se enfrenta a las contradicciones del contenido

##### **Problema docente (lo buscado)**

Es la asimilación de la contradicción por parte del estudiante

Se formula en forma interrogativa

##### **Tareas y preguntas problemáticas**

Busca conocimientos y métodos de actuación para hallar soluciones a los problemas docentes. Las tareas problemáticas son aquellas actividades que conducen a encontrar lo buscado a partir de la contradicción que surgió durante la formación de la situación problemática en que se reveló la contradicción.

Para resolver las tareas problemáticas el estudiante determina lo conocido y lo vincula con lo desconocido, así encuentra que le faltan datos y a veces métodos de acción para lograr el objetivo

Las tareas problemáticas se relacionan con las preguntas problemáticas



**Gráfico 10** Tarea Docente  
**Fuente:** Marco Teórico  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

### 2.4.1.3 CURRÍCULO

Muchas son las acepciones dadas acerca del currículo, por ello partiremos revisando algunas definiciones:

- **Jhonson:** Conjunto de experiencias de aprendizaje, como resultado de la enseñanza
- **Arnaz:** Plan que norma y conduce el proceso de enseñanza-aprendizaje
- **Posner:** Mediador entre la teoría y la realidad de la enseñanza, es el plan específico que desarrolla el profesor con sus estudiantes en el aula

Es el modelo pedagógico que orienta, propone y regula el sistema de experiencias de aprendizaje que deben lograrse por los estudiantes en un proceso educativo, en función del desarrollo de conocimientos, habilidades y valores humanos, para promover sólidas competencias de actuación en correspondencia con las necesidades de la sociedad.

El concepto de diseño curricular reemplaza al clásico concepto de plan de estudios.



Mientras éste enuncia la finalidad de la formación en términos genéricos y a través de un ordenamiento temporal de las materias que se deben enseñar, el diseño curricular es un documento más amplio que incluye, además, los distintos elementos de la propuesta formativa. (Gordon, 2007)

Con la finalidad de orientar la práctica educativa en el ámbito de los centros de formación profesional, en el diseño curricular se especifican los distintos componentes pedagógico-didácticos:

Intenciones

Objetivos

Contenidos.

Metodologías.

Secuencia de contenidos.

Selección de materiales.

Criterios de enseñanza y de evaluación..

El currículo procura constituirse en uno de los medios que orientan la formación, para lo cual se propone articular las características, las necesidades y las perspectivas de la práctica profesional, con las del proceso formativo.

La elaboración del diseño curricular puede realizarse adoptando distintos enfoques, cada uno de los cuales responderá a las concepciones que se sustenten sobre la formación profesional, sobre el enseñar, sobre el aprender, y sobre el papel y la organización que, en la propuesta formativa, tendrán la teoría y la práctica. (Calzadilla, 2007)

El Currículo, es un documento elaborado a partir de la descripción del perfil profesional, de los desempeños esperados de una persona en un área ocupacional, para resolver los problemas propios del ejercicio de su rol dentro de la sociedad. Procura asegurar la pertinencia, en términos de empleo y empleabilidad, de la oferta formativa diseñada.

## **2.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

### **2.4.2.1 ENFOQUE POR COMPETENCIAS**

Cuando hablamos de competencias estamos hablando de un aprendizaje que combina aprendizajes de diversa naturaleza, supone la necesidad de actuar sobre la realidad de nuestro entorno y modificarla con la intencionalidad de resolver un problema o lograr un propósito requerido en la vida cotidiana, haciendo uso de variedad de saberes pertenecientes a contextos específicos, un enfoque por competencias no quiere decir que dejemos los conocimientos en un segundo plano, no se puede ser competente si no tiene algunos conocimientos.

Ser competente no implica solamente poseer saberes, se considera también habilidades de tipo cognitivas, habilidades axiológicas, técnicas y/o procedimientos, en la práctica ser competente implica trabajar en conjunto habilidades, conocimientos y valores.

Para ello hacemos uso de saberes diversos, conjunto de saberes que permite al bachiller ser competentes, usarlo de manera pertinente, la interrogante es que hacemos los docentes para desarrollar la competencia, para ayudar al desarrollo de competencias, usamos habilidades, conocimientos y valores, los conocimientos o capacidades son saberes delimitados que se ponen en acción para desarrollar una competencias, existe una sinergia, en un capacidad se incluye habilidades cognitivas y racionales, actitudes, conocimientos, etc. “Las competencias involucran resultados, desempeño y resolución de problemas, integración de conocimientos, habilidades y valores, como parte constituyente de un todo, pero que sirve para la vida, que se lo aplica, que se lo demuestra.” (Teodoro Barros, 2007, p. 15).

La política curricular está dando un giro en el país, venimos de un currículo amplio que muchos docentes no logran terminar de enseñar a lo largo de un año lectivo, el enfoque por competencias propone un conjunto de aprendizajes que puedan efectivamente ser enseñados y efectivamente aprendidos, respecto de los cuales se pueda hacer un seguimiento continuo, desde fines del siglo XX, la educación tradicional empieza a ser cuestionada, se empiezan a plantear

aprendizajes de otra naturaleza para las instituciones educativas, ahora lo que se espera es que las escuelas puedan enseñar competencias de carácter no rutinario, la capacidad para transferir saberes y utilizarlos en contextos diferentes, ello requiere otro tipo de docencia, esta debe estar enfocada en el desarrollo de capacidades.

Este enfoque, permite saber actuar en un contexto particular de una manera pertinente, y es correspondiente al mismo, con el problema u objetivo que se ha propuesto dentro del contexto en el que se desenvuelve, seleccionar y combinar saberes de distinta manera, satisfaciendo a cierto tiempo criterios de acción considerados esenciales.

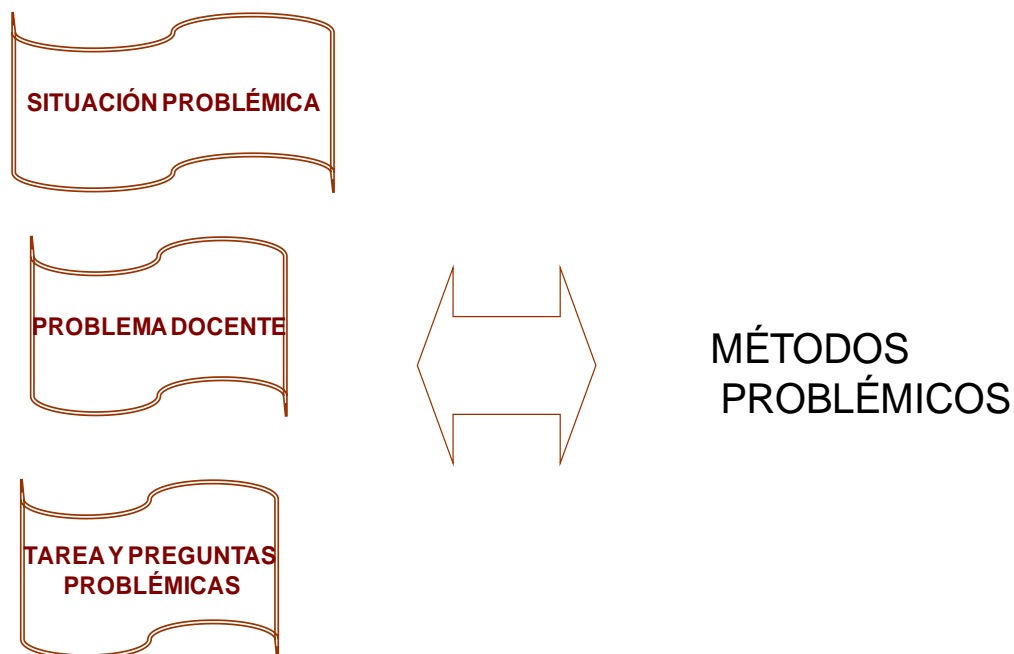
Con ello el aprendizaje por competencias pueden ofrecer un sinnúmero de posibilidades, el docente con ello puede generar sus propias actividades, y mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje. Este enfoque apuesta por la síntesis, una competencia es el conjunto de capacidades, la combinación de estas capacidades produce la acción competente.

#### **2.4.2.2 APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS**

Cuando entramos en la clase, parece que todo está dispuesto para seguir de manera habitual, generalmente el uso de la enseñanza directa, pero cuales son algunos de los efectos de la enseñanza directa: aprendizaje memorístico, de corta duración, reiterativo y acrítico, por lo cual un exceso del uso de la enseñanza directa, tiene efectos perjudiciales sobre la salud del aprendizaje, en esta sentido tenemos un amplio abanico de opciones dentro del aprendizaje activo, en este apartado nos centraremos en el aprendizaje basado en problemas.

#### **LO PROBLÉMICO**

Es el grado de complejidad de las preguntas y tareas docentes con el nivel de habilidad del estudiante preside todo el proceso, está presente desde la creación de la situación problemica.



**Gráfico 11** Creación de situaciones Problemicas

**Fuente:** Marco Teórico

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

## MÉTODOS PROBLÉMICOS

### Exposición problemática

No comunica conocimientos acabados, esboza problemas parciales, la exposición problemática presenta ventajas tales como:

- La exposición es realmente demostrativa.
- Colabora a la formación del razonamiento científico.
- Aumenta el interés de participación de los estudiantes.
- Posibilita el escenario para establecer un ambiente de libertad de acción y opinión, donde los/as estudiantes pueden plantear sus propias contradicciones.

Es favorable la utilización de este método de exposición problemática en la introducción de un contenido nuevo, teniéndose en cuenta la lógica de la asignatura en su coincidencia con la lógica de la ciencia.

### Búsqueda parcial

El estudiante realiza tareas que le conducen al hallazgo del conocimiento y solución de problemas búsqueda de conocimientos (libros, experimentos, otros lugares)

### **Ventajas del método búsqueda parcial:**

- Desarrolla la independencia cognoscitiva.
- Las tareas problemática que se orientan motivan a los/as estudiantes a buscar las fuentes del conocimiento. Facilita las relaciones necesarias y muy importantes para efectuar aprendizajes significativos entre los conocimientos asimilados anteriormente, y los nuevos que se descubren. Favorece la participación activa y consciente.

La utilización del método de búsqueda parcial depende no sólo del contenido del tema sino del nivel de la preparación y capacidad de los estudiantes.

### **Conversación heurística**

Busca la solución al problema de manera colectiva dialogo problémica.

Importancia del método de conversación heurística:

Alto valor educativo, enseña a los/as estudiantes a:

- Escuchar las opiniones de sus compañeros/as.
- Aceptar o refutar diferentes criterios.
- Aceptar las equivocaciones.
- Expresarse sin temor a equivocarse.



Gráfico 12 Métodos Problemáticos

**Fuente:** Marco Teórico  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

### **Método investigativo**

El método investigativo se caracteriza por una gran independencia cognoscitiva, disposición para la búsqueda y disciplina por parte de los/as estudiantes esto ocasiona un aumento en su actividad creadora. Se manifiesta no solo en la resolución de problemas por parte de los/as estudiantes, sino que ellos/as mismos/as planteen sus propias interrogantes en un momento establecido. Los resultados de la aplicación del método investigativo se pueden plasmar en un trabajo de curso o de diploma. (Gordon, 2007)

La función del/a docente en la aplicación de este método, consiste principalmente en el control del proceso de solución, reorientando el trabajo de los/as estudiantes en casos de desvíos.

El trabajo de hallar contradicciones en el contenido, para el docente puede resultar difícil en un momento inicial, pero debe ser logrado con un entrenamiento sistemático, para ello el docente debe dominar los conocimientos de las ciencias y contenidos de la asignatura. (Gordon, 2007).

### **2.4.2.3 PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Consideramos la enseñanza como un proceso por medio del cual el individuo se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores (Zabala, 1996).

Asimismo se reconoce como un proceso a través del cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, como resultado de la experiencia, la instrucción o la observación.

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender.

El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio... de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar.

“La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje “. (Zabala, 2001:191).

Una consecuencia derivada de las características básicas de los actos de aprender y enseñar es atender a la diversidad de los alumnos que tiene el profesorado en su aula, y que se manifiesta en motivaciones, intereses, capacidades y estilos y ritmos de aprendizaje diversos.

La atención a la diversidad trasciende, por tanto, la ley educativa en vigencia, y tiene por objetivo posibilitar al alumnado alcanzar los objetivos de la etapa. Las investigaciones en el campo educativo permiten afirmar que educar en la diversidad implica adoptar un modelo de gestión del aula que haga más fácil y accesible el aprendizaje.

El aula es, sin lugar a dudas, el eje de la vida diaria de los centros escolares, en ella tienen lugar la mayor parte de las interacciones alumno-alumno y alumno-profesor, en ella ejercen fundamentalmente su profesión los docentes, y en ella acceden los estudiantes a lo que conocemos por currículo escolar explícito a través del proceso enseñanza-aprendizaje.

En el pensamiento pedagógico latinoamericano, han surgido críticas al paradigma didáctico de los objetivos conductuales, por los presupuestos teóricos de los que ellos parten, y se han rechazado algunas tendencias que han llegado a posturas extremas, que niegan o rechazan incluso el uso del término “objetivo” y prefieren apelar como ya se ha señalado a otras denominaciones como “finalidades”, “proyectos”, “propósitos” para designar el carácter dirigido a un fin que tiene la actividad humana.

Sin embargo, esta postura se contrapone a un hecho cierto: toda actividad se construye sobre la base de finalidades u objetivos que orientan las acciones humanas en pos de sus metas. De aquí que no sea posible prescindir o restar importancia a los objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se va configurando, y desarrollando mediante contradicciones dialécticas. Parte de los problemas que se dan en la realidad, en virtud de los cuales la escuela traza sus objetivos, para cumplirlos selecciona aquella parte de la cultura adecuada para resolver el problema (contenido) y los constata con la evaluación. Del análisis de las etapas por las que

debe transitar el egresado para resolver los problemas del bachiller en las diferentes áreas y el/a estudiante en el proceso docente educativo, se deduce que ambos deben seguir una lógica inductiva-deductiva, en tanto deben buscar y analizar las causas de los problemas, partiendo del conocimiento de los indicios necesarios y llegar a conclusiones sobre la solución al problema; y de abstracción-concreción, pues para poder resolver el problema, en ocasiones es preciso que aporten soluciones creativas, reflejando la realidad de forma activa, mediata y generalizada.

## **2.5 HIPÓTESIS**

### **HIPÓTESIS GENERAL**

La aplicación del diseño curricular por competencias en conjunto con el módulo por competencias, permitirá mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje para nivel propedéutico en el área de Informática en la Unidad Educativa Particular Experimental La Asunción.

## **2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **2.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

Planificación por Competencias

### **2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

Proceso Enseñanza Aprendizaje



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

**Enfoque cuali-cuantitativo:**

Porque la muestra es pequeña, el problema requiere investigación interna, sus objetivos plantea acciones inmediatas, plantea hipótesis lógica, requiere de un trabajo de campo con todos los participantes.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación por el tipo de estudio y objetivos es considerada pura, por el lugar se la denominará de campo y bibliográfica (Observación, entrevista, encuesta).

#### **3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **3.3.1 POR EL LUGAR**

**De Campo.-** Nos facilitó experimentar en el medio donde se encontró el objeto de investigación, donde está ocurriendo los hechos y fenómenos investigados en los campos de acción y objeto de estudio.

**Bibliográfica.-** Nos permitió realizar consultas en los diferentes libros acerca de los sujetos u objetos de investigación. Esta se utilizara en todos los capítulos del presente trabajo.

##### **3.3.2 POR LOS OBJETIVOS**

**Aplicada.-** Este tipo de investigación nos encaminó a la solución del problema, puesto que trata de modificar una realidad presente con alguna finalidad práctica.

### **3.3.3 POR LA NATURALEZA**

**De Acción.-** Porque nos permitió participar personalmente en la investigación y tratar de producir cambios dentro del lugar de los hechos.

**Descriptiva.-** Ayudó a estudiar la realidad presente y actual en cuanto a hechos, personas, situaciones y derecho de la realidad para detectar los aspectos a ser transformados.

**Explicativa.-** Al ser descriptiva también es explicativa en tanto que con argumentos relacionamos teorías hechos y fenómenos.

Los tres tipos de investigación se aplicaron durante el desarrollo del presente trabajo investigativo.

La presente investigación por los objetivos es Aplicada porque solucionará asuntos inmediatos, por el alcance es Descriptiva porque describe, analiza, interpreta a profundidad y se está en contacto con el contexto, por el lugar constituye una Investigación de Campo porque se realiza en el lugar mismo de los hechos, la propuesta será de pronta aplicación y dará paso a la comprobación de la misma

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La muestra fue seleccionada intencionalmente teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Los estudiantes que han recibido formación en la asignatura de informática en años anteriores

Aquellos docentes que imparten la asignatura de informática dentro del establecimiento

El universo de estudio de esta investigación estará formado por estudiantes y profesores del Colegio “La Asunción” acorde a lo siguiente:

### 3.4.1 MATRIZ

#### MATRIZ POBLACIONAL

POBLACION	FRECUENCIA	%
Estudiantes	240	100
Profesores	6	100

### 3.4.2 UNIVERSO

Debido al tamaño del universo se aplicó a la totalidad. Para obtener la muestra de los estudiantes se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

**n**= muestra  
**PQ**= constante (0.25)  
**N**= población o universo de estudio  
**E**= error admisible que fluctúa entre (0.01-0.1)  
**K**= constante (2)

Por lo tanto en esta investigación se trabajará conforme al siguiente cuadro:

POBLACION	FRECUENCIA	%	Muestra
Estudiantes	210	100	210
Profesores	6	100	6

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**Variable Independiente:** Diseño Curricular por Competencias.

### **3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

La investigación utilizará las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnica: Encuesta dirigida a docentes

Instrumento: Cuestionario

Técnica: Encuesta dirigida a estudiantes

Instrumento: Cuestionario

**Variable Dependiente:** Proceso Enseñanza Aprendizaje

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnica
Documento técnico en el cual se explicita los principios y rasgos esenciales de los fines, propósitos, contenidos y competencias a ser desarrolladas en una carrera	Documento Técnico	No existe continuidad	El profesor al inicio de un nuevo tema conversa sobre tus conocimientos y experiencias anteriores.	Encuesta
	Principios, fines y propósitos			
	Contenidos	Los estudiantes deben adaptarse al sistema	Las tareas propuestas por el Docente son variadas y propician el desarrollo de la comprensión de la asignatura.  Cuándo aplica los conocimientos adquiridos en la asignatura de informática.	Encuesta
	Capacidad Competencias	Proceso Complejo de pensamiento que	El docente te exige buscar información de	

		<p>permite evidenciarse en la aplicación de los mismos ante situaciones nuevas</p> <p>Transversal</p>	<p>diferentes fuentes cuando la asignatura lo requiere.</p> <p>El profesor te brinda oportunidades para participar con tus conocimientos, opiniones y experiencias.</p> <p>Las prácticas y actividades a desarrollar por el docente dentro de la clase de informática son planificadas.</p> <p>Lo aprendido te sirve para resolver problemas y aplicarlas en nuevas situaciones.</p> <p>El profesor se preocupa por fomentar valores durante el proceso enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p>
--	--	---	--	---

		Criterios de Desempeño	<p>Las relaciones interpersonales con tu profesor son satisfactorias.</p> <p>Las clases impartidas con prácticas y actividades dentro de la materia de informática han propiciado el desarrollo de competencias.</p>	<p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p>
--	--	------------------------	--	---

**Tabla 5** Operacionalización de Variable Dependiente

**Fuente:** Marco Teórico

Elaborado por: **Ing. Rodrigo Cabrera**





	<p><b>Competencias</b></p> <p><b>Problema</b></p> <p><b>Entorno Social</b></p>	<p>Saberes:</p> <p>Conocer</p> <p>Hacer</p> <p>Ser</p> <p>Desempeños</p>	<p>Utiliza metodologías que faciliten el razonamiento y búsqueda de soluciones por parte de sus estudiantes.</p> <p>Para impartir su cátedra aplica Ud. el ciclo de aprendizaje.</p> <p>Considera Ud. Que usar ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) mejorará el razonamiento en los estudiantes y el</p>	<p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p>
--	--	--	---	---

			<p>interés en la clase.</p> <p>Un aprendizaje basado en competencias propendería a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.</p>	Encuesta
			<p>Para propender un aprendizaje basado en competencias, considera que es necesaria una constante actualización docente.</p>	Encuesta

		Soluciones	<p>Toma en cuenta dentro de los contenidos lo relacionado a la parte procedimental y actitudinal, al momento de impartir la asignatura de informática.</p> <p>Para desarrollar las actividades dentro de su cátedra ejemplifica situaciones de la vida</p>	<p>Encuesta</p> <p>Encuesta</p>
--	--	------------	--	---------------------------------

			cotidiana para mejorar el desenvolvimiento de sus estudiantes.	
--	--	--	--	--

**Tabla 6** Operacionalización de Variable Independiente

**Fuente:** Marco Teórico

Elaborado por: **Ing. Rodrigo Cabrera**

### 3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la presente investigación se utilizará las técnicas de:

- Encuesta
- Observación directa, participante, estructurada, grupal y de campo

Se aplicará a estudiantes de nivel propedéutico y docentes del área de Informática para desarrollar las competencias del área y del nivel de educación, dicha información será tabulada, graficada y servirá de base para elaborar competencias generales y específicas.

Se trabajara en base a los siguientes instrumentos:

<b>TECNICA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Observación	Guía de observación
Encuesta	Cuestionario

Las mismas que serán aplicadas en una ocasión a docentes del área de informática y estudiantes de la institución, para así obtener información que contribuirá para la elaboración del diseño curricular basado en competencias en este nivel y en esta área

### 3.8 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Una vez aplicada la técnica correspondiente, los datos serán tabulados, graficados, interpretados para obtener así las conclusiones y recomendaciones para finalizar con la verificación de la hipótesis planteada en este trabajo de investigación.

#### **¿Qué se va a investigar?**

Se va a investigar la propuesta planteada en el presente proyecto y su factibilidad

#### **¿Para qué?**

Para despertar el interés en los estudiantes a trabajar en aprendizaje basado en competencias

#### **¿Quiénes participan?**

Estudiantes de nivel propedéutico y docentes de la Unidad Educativa “La Asunción”

**¿Como?**

Esta propuesta de investigación se basará en consultas bibliográficas y electrónicas; también se obtendrá información mediante la técnica de las encuestas; para posteriormente analizar, graficar y evaluar las mismas para comprobar la veracidad de la hipótesis de proyecto.

**¿Con qué y cuántas veces?**

Se realizará con los estudiantes, y el material necesario a utilizarse; las veces necesaria que sea posible para este tema de investigación.

**¿Dónde?**

El trabajo se desarrollará en la Unidad Educativa “La Asunción” de la ciudad de Cuenca.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

Se trabajarán con 2 grupos, de los cuales a un grupo se le dará clases con la forma tradicional sin evaluar sus competencias y sin involucrarles en actividades de competencias, a el otro grupo en cambio se les hará trabajar los mismos temas pero con la planificación correspondiente.

Los docentes y estudiantes seguirán la siguiente SECUENCIA de aprendizaje por competencias:

- Macro competencia
- Competencia especifica
- Unidad de Competencia
- Elemento de competencia
- Dinámica del Proceso de Aprendizaje por competencias
- Criterios de desempeño

#### **4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

##### **Encuesta a Estudiantes**

Con un predominio de preguntas abiertas con el objetivo de conocer sus vivencias, percepciones y sugerencias respecto al programa de la asignatura.

Las encuestas fueron aplicadas a estudiantes de nivel propedéutico de la Unidad Educativa, la misma fue estructurada con nueve preguntas encaminadas a conocer el ambiente dentro del aula y como se desarrolla el aprendizaje, luego del mismo ponemos a su consideración los resultados:

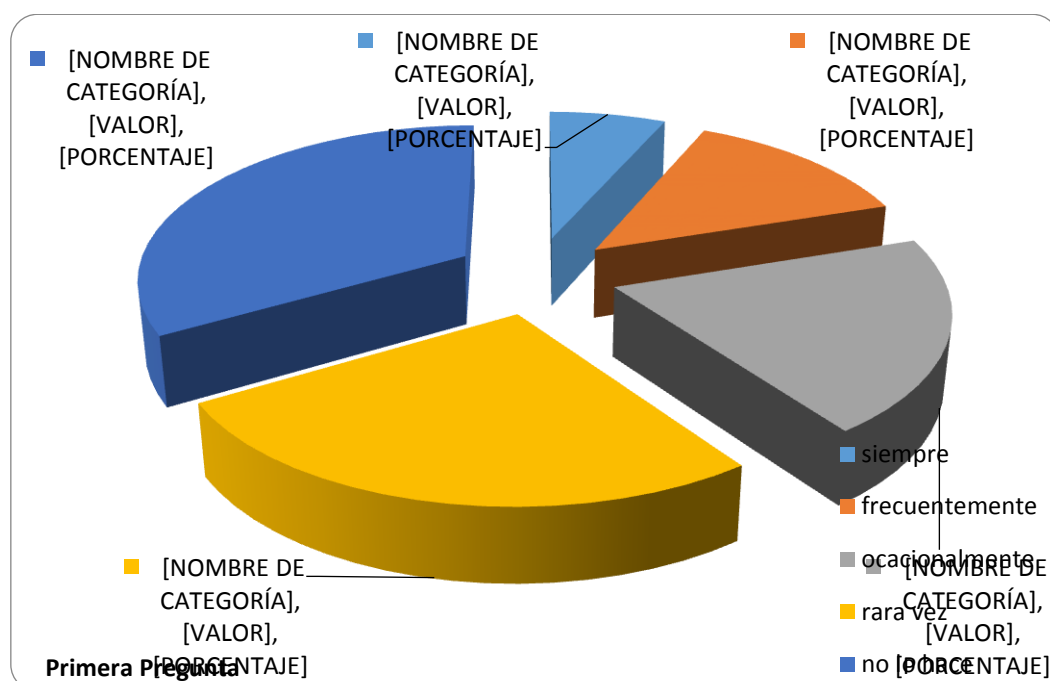
## 1 ¿El profesor al inicio de un nuevo tema conversa sobre tus conocimientos y experiencias anteriores?

**Tabla 6** Pregunta Nro. 1

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentement e	ocasionalment e	rara vez	no lo hace
9	15	15	45	126
7%	13%	20%	27%	33%



**Gráfico 13** Pregunta Nro. 1

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Como podemos apreciar en el gráfico, se evidencia que en su mayor porcentaje no existe exploración de conocimientos y experiencias anteriores, indicando que los contenidos de una misma asignatura no se encuentran vinculados en los años de estudio y que cada docente se preocupa solo por los contenidos que debe impartir para salir al paso de la materia.



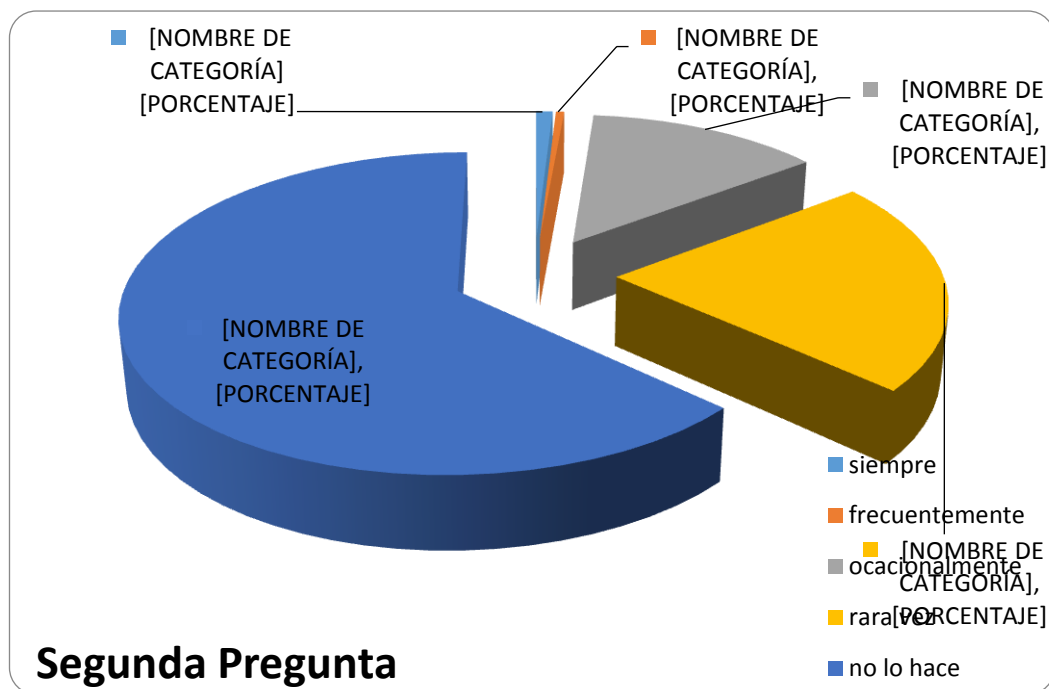
## 2 ¿Las tareas propuestas por el Docente son variadas y propician el desarrollo de la comprensión de la asignatura?

**Tabla 7** Pregunta Nro. 2

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
2	1	28	46	133
1%	1%	13%	22%	63%



**Gráfico 14** Pregunta Nro.2

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Uno de los aspectos primordiales que sigue la educación tradicional es regirse a lo que el docente aprendió e impartir sus clases en muchas ocasiones de la misma manera en la cual él fue educado; cerrando toda posibilidad a nuevas estrategias de intervención en el aula, otros de los aspectos fundamentales para este porcentaje en los encuestados es la falta de interés en el docente por actualizarse en materia de metodologías para intervención en el aula y lo relacionado a pedagogía.

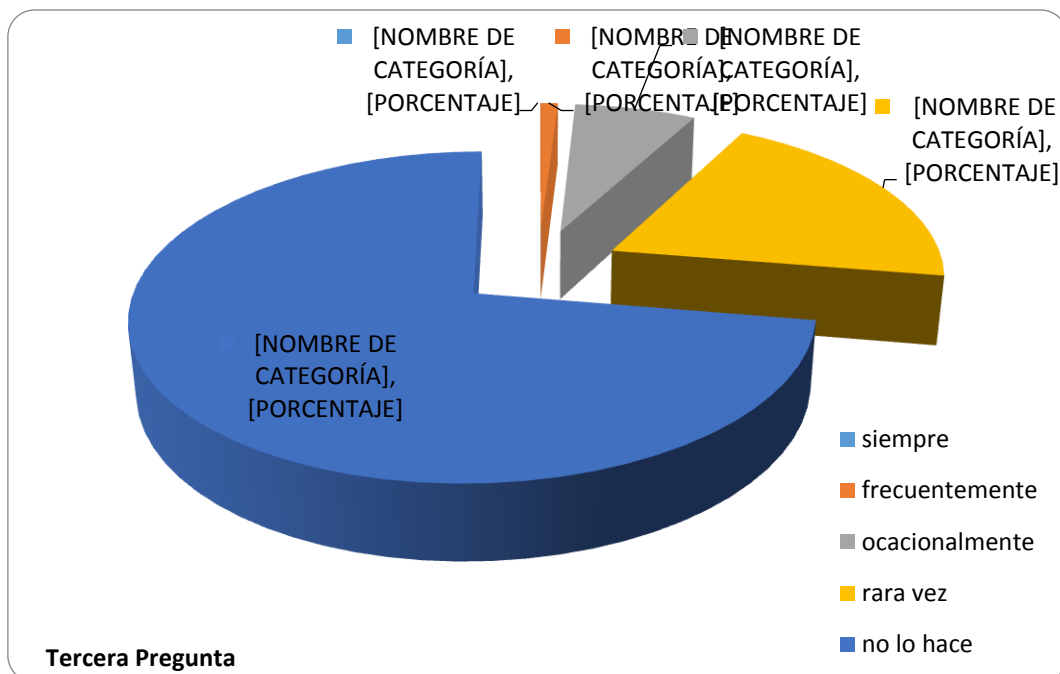
### 3 ¿Cuándo aplica los conocimientos adquiridos en la asignatura de informática?

**Tabla 8** Pregunta Nro. 3

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
0	2	14	40	147
0%	1%	7%	20%	72%



**Gráfico 15** Pregunta Nro. 3

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Por el porcentaje se puede evidenciar que no estamos permitiendo que los estudiantes tomen interés por la materia, sobre todo porque algunas de las actividades y clases impartidas son tediosas y no despiertan el interés por los estudiantes creando una nula aplicación de los conocimientos impartidos tanto dentro del aula como en su vida cotidiana.

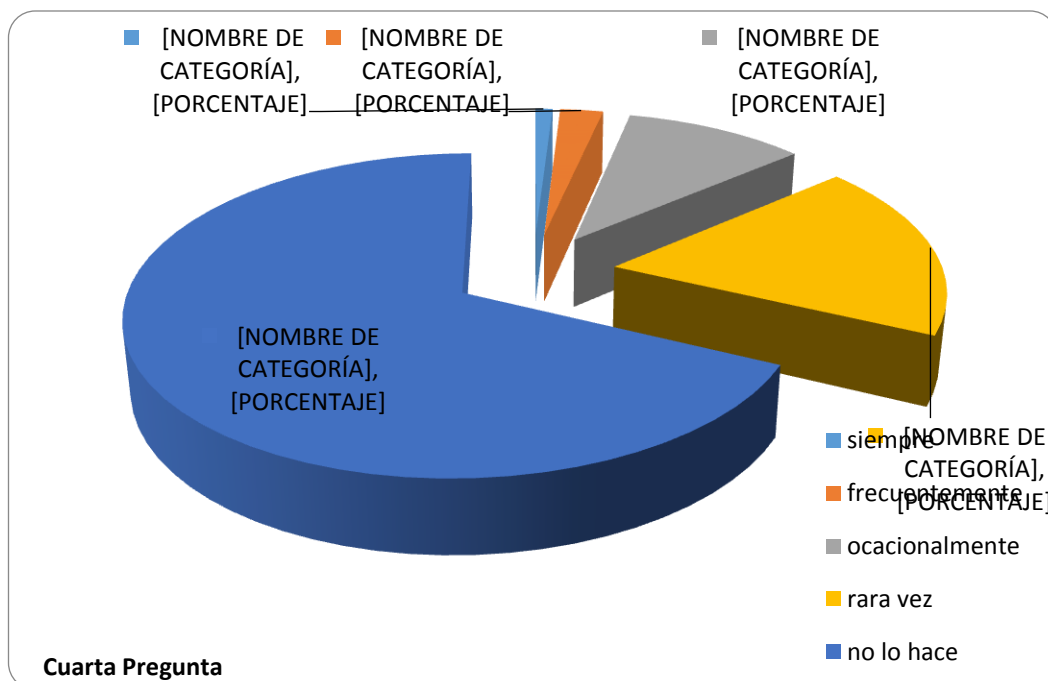
#### 4 ¿El docente te exige buscar información de diferentes fuentes cuando la asignatura lo requiere?

**Tabla 9** Pregunta Nro. 4

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
2	5	21	37	138
1%	3%	10%	18%	68%



**Gráfico 16** Pregunta Nro. 4

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

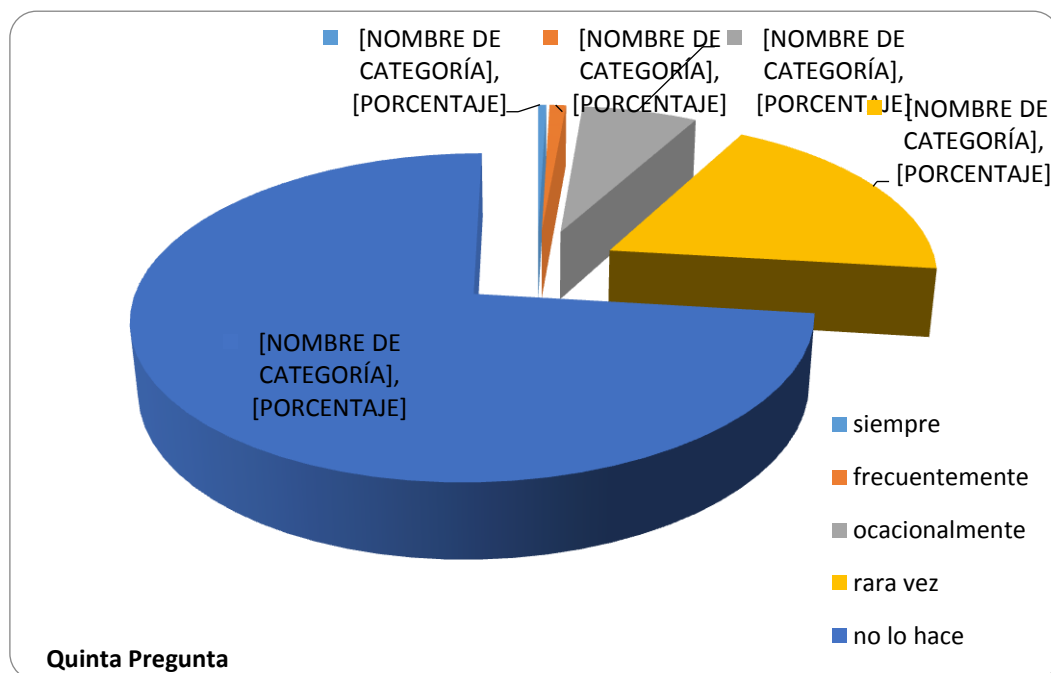
Al no exigir al estudiante remitirse a fuentes bibliográficas nos topamos con un aspecto de la educación tradicional referente a que el docente es dueño de la materia y que el lugar donde saca la información para impartir las clases son de uso exclusivo de él, sin tomar en cuenta que muchos de nuestros estudiantes son muy hábiles en el manejo de herramientas tecnológicas y ello puede volverse una

fortaleza antes de una debilidad dentro del aula al momento de impartir la cátedra o al realizar actividades propuestas.

**5 ¿El profesor te brinda oportunidades para participar con tus conocimientos, opiniones y experiencias?**

**Tabla 10** Pregunta 5  
**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	14	40	155
0%	1%	7%	19%	73%



**Gráfico 17** Pregunta 5  
**Fuente:** Encuesta  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Existe un 73% de los estudiantes encuestados que indican que no existe participación dentro del aula, al parecer debido a que el docente es el centro de atención, cuando la labro de un docente debería ser la da facilitador y guia del aprendizaje para volverlo mas practico y mas dinámico.

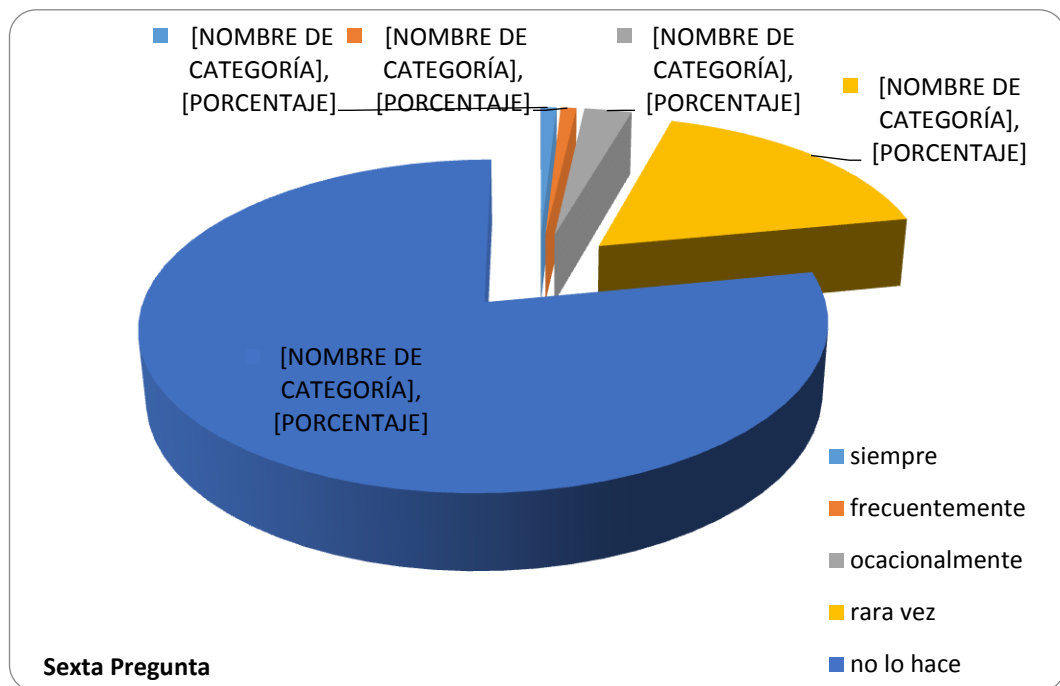
## 6 ¿Las prácticas y actividades a desarrollar por el docente dentro de la clase de informática son planificadas?

**Tabla 11** Pregunta Nro. 6

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	Ocasionalmente	rara vez	no lo hace
2	2	6	39	174
1%	1%	3%	17%	78%



**Gráfico 18** Pregunta Nro. 6

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Se puede evidenciar falta de planificación dentro de las actividades, improvisación por parte del docente al “ya conocer la materia” no existe micro planificación por lo cual no se delimitan de manera objetiva las metas a cumplirse en la materia durante el año lectivo , al realizar esta labor el docente podrá generar una verdadera retroalimentación de conocimientos.

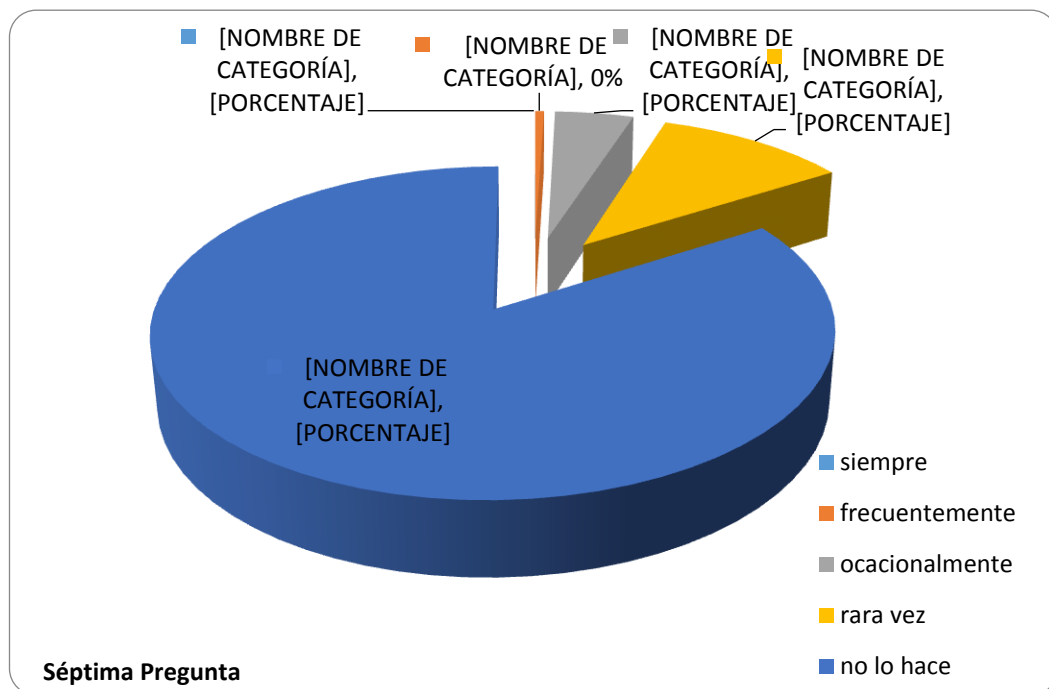
## 7 ¿Lo aprendido te sirve para resolver problemas y aplicarlas en nuevas situaciones?

**Tabla 12** Pregunta Nro. 7

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
0	1	9	22	168
0%	0%	5%	11%	84%



**Gráfico 19** Pregunta Nro. 7

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Los estudiantes evidencian que los contenidos impartidos en la asignatura de Informática, en poco o nada les permite resolver nuevas situaciones, o resolver problemas en su vida cotidiana, al hablar de informática, se hace imperativo un cambio en la manera de impartir y planificar las clases, pues este momento los resultados contrastan con la educación tradicional al no evidenciar avances

significativos; porque a lo largo de nuestra vida estudiantil y profesional nos encontramos con un sinnúmero de problemas que deben ser enfrentados y resueltos.

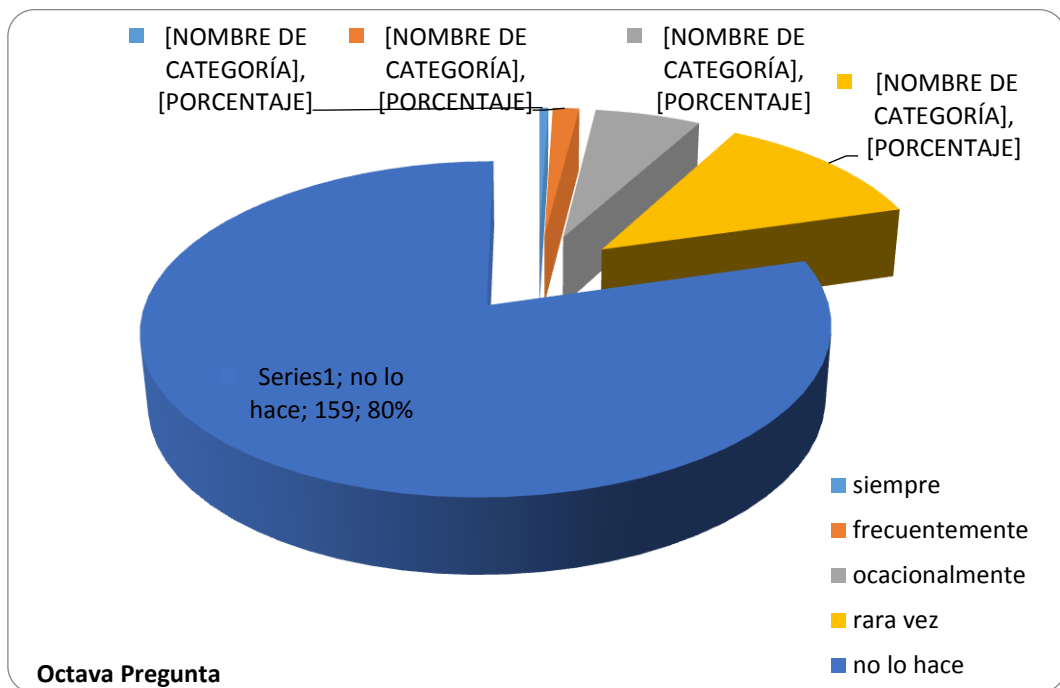
### 8 ¿El profesor se preocupa por fomentar valores durante el proceso enseñanza aprendizaje?

**Tabla 13** Pregunta 8

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	3	12	25	159
0%	1%	6%	13%	80%



**Gráfico 20** Pregunta 8

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

De acuerdo al gráfico podemos indicar que los estudiantes no están fomentando el “Aprender a ser”, pero esto no se les debe atribuir solamente a los docentes, en muchas ocasiones la institución propende a impartir clases centradas netamente

en los contenidos cognositivos por la perdida de horas clase o la conocida “carrera de notas”.

## 9 ¿Las relaciones interpersonales con tu profesor son satisfactorias?

Tabla 14 Pregunta 9

Fuente: Encuesta

Elaborado: Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5
0%	1%	4%	12%	83%

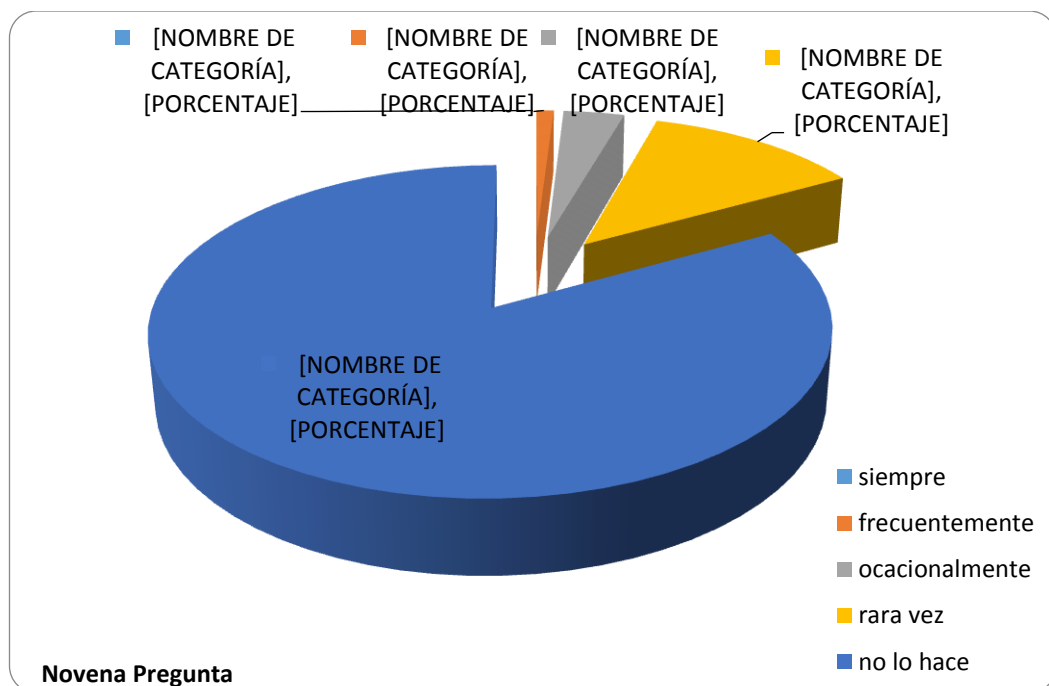


Gráfico 21 Pregunta Nro. 9

Fuente: Encuesta

Elaborado: Ing. Rodrigo Cabrera

En gran mayoría los estudiantes indican que no se sienten identificados con el docente, él debe tener una buena interrelación con sus educandos, en este caso se evidencia por parte de los estudiantes y docentes, indiferencia, apatía.



Este aspecto hace mucho más fácil adoptar una actitud de indiferencia de ambas partes provocando que las clases sean más tediosas y aburridas.

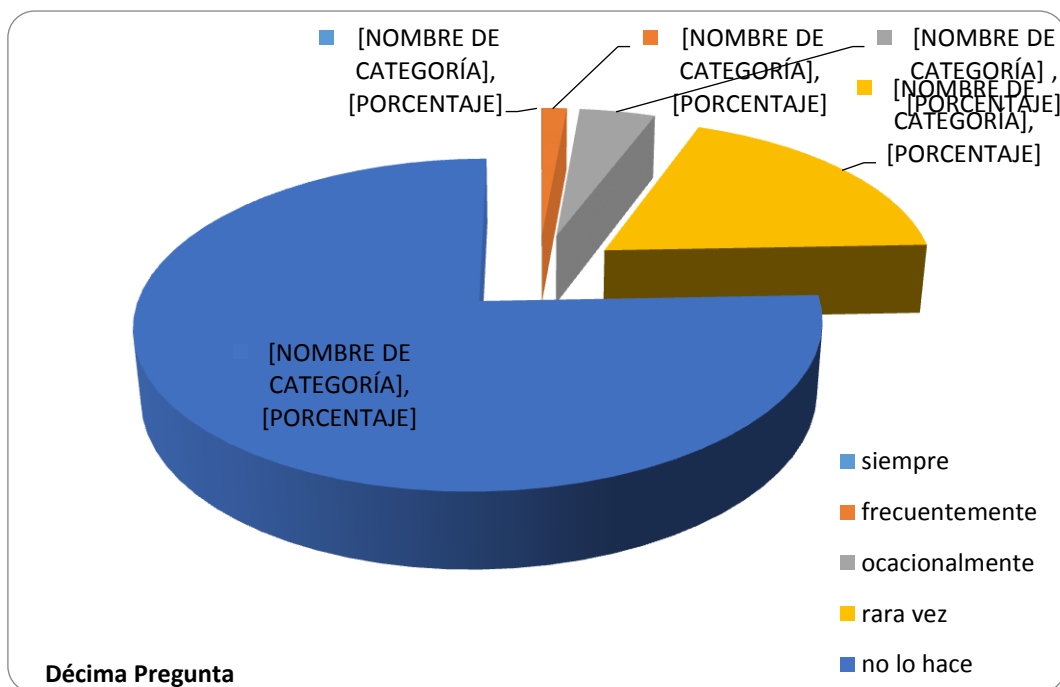
### 10 ¿Las clases impartidas con prácticas y actividades dentro de la materia de informática han propiciado el desarrollo de competencias?

**Tabla 15** Pregunta Nro. 10

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
0	3	9	39	158
0%	1%	4%	19%	76%



**Gráfico 22** Pregunta 10

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Un alto porcentaje de estudiantes consideran que las actividades llevadas a cabo no les han permitido el desarrollo de competencias, lo cual evidencia que dentro

de nuestra unidad educativa aún tenemos vigente la educación tradicional, la acumulación de conocimientos, indicando cada paso a los estudiantes; evitando que busquen alternativas por su parte y afronten nuevos desafíos.

### **Cuestionario aplicado a los docentes de la institución**

Con la finalidad de conocer sus vivencias respecto a la formación de los estudiantes, así como solicitar sugerencias para el futuro desarrollo de la misma, a través de la entrevista se realizó un alcance sobre:

- Experiencias profesionales y personales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Recomendaciones para el perfeccionamiento de la planificación de la asignatura de informática.

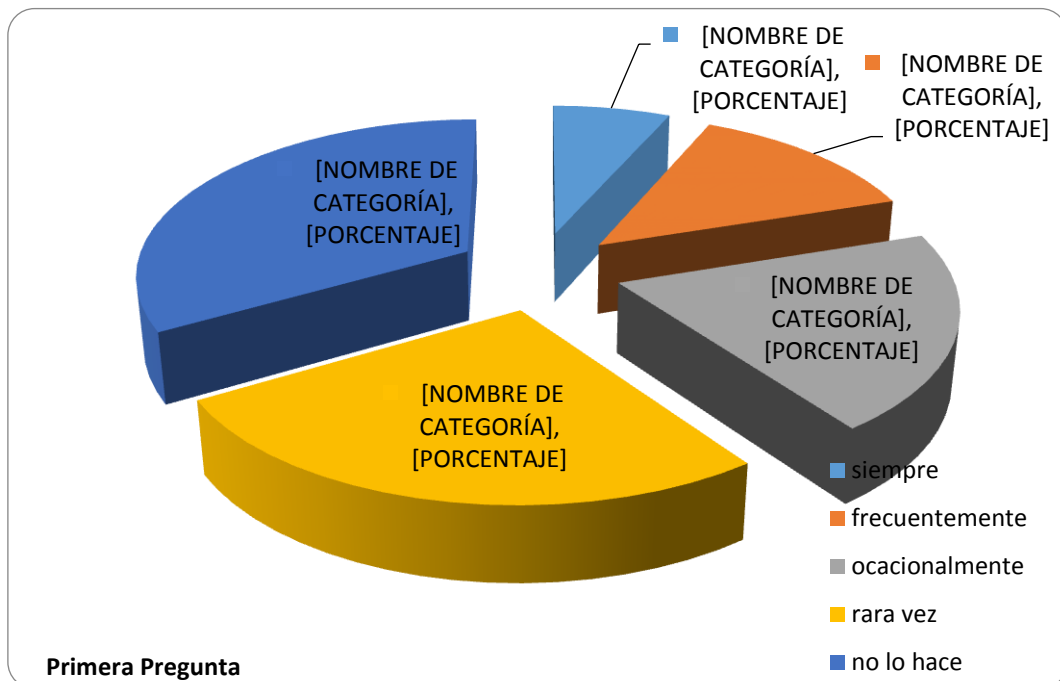
## 1 ¿Inicia el proceso enseñanza aprendizaje con técnicas como observación, lluvia de ideas, etc.?

**Tabla 16** Pregunta 1

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	1	2	0
7%	13%	20%	27%	33%



**Gráfico 23** Pregunta 1

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje el reforzamiento de conocimiento se hace imprescindible puesto que de no hacerlo, propendemos a dejar vacíos dentro del conocimiento adquirido por los estudiantes, en el gráfico podemos observar que hay un porcentaje considerable de compañeros docentes que no realiza este proceso, puede deberse a la carga horaria, a avanzar contenidos muy extensos que se programaron de manera incorrecta, etc.

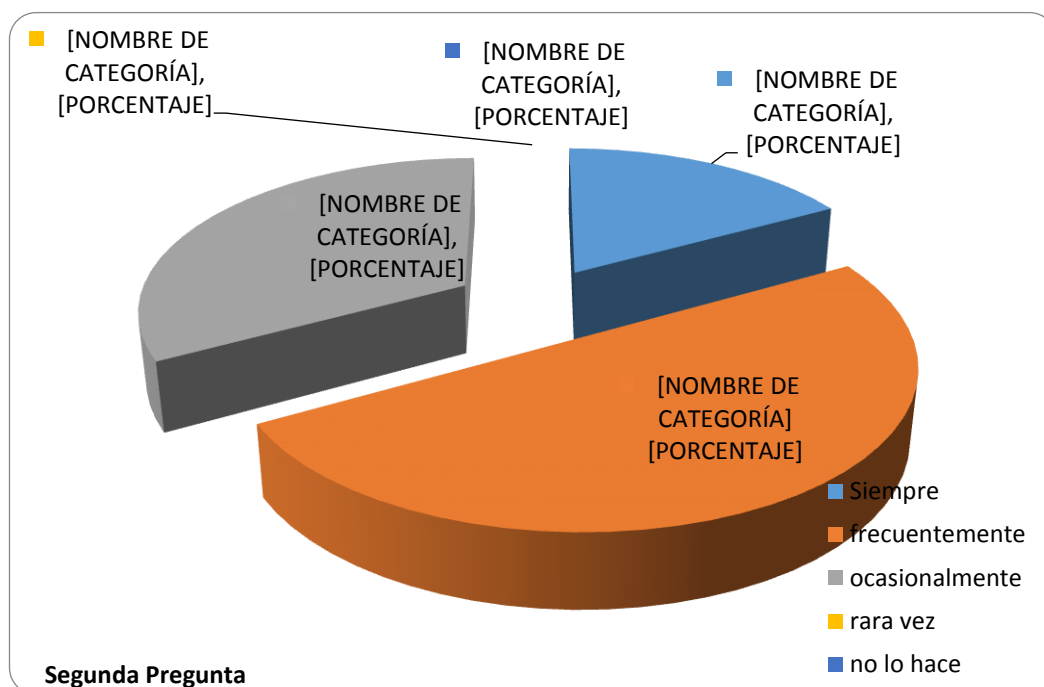
## 2 ¿En la planificación de la materia, Ud. prioriza los contenidos cognoscitivos?

**Tabla 17** Pregunta 2

**Fuente:** Encuesta a Docente

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	3	2	0	0
50%	33%	17%	0%	0%



**Gráfico 24** Pregunta 2

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

En la preparación académica de los profesionales que imparten las clases, se instituye la mentalidad de la importancia del tipo de conocimiento que se imparte en las aulas, llegando a considerar los más necesarios a los contenidos cognoscitivos, abrumar de conocimientos a nuestros estudiantes antes que saber qué fue lo que realmente entendió de todo ello.

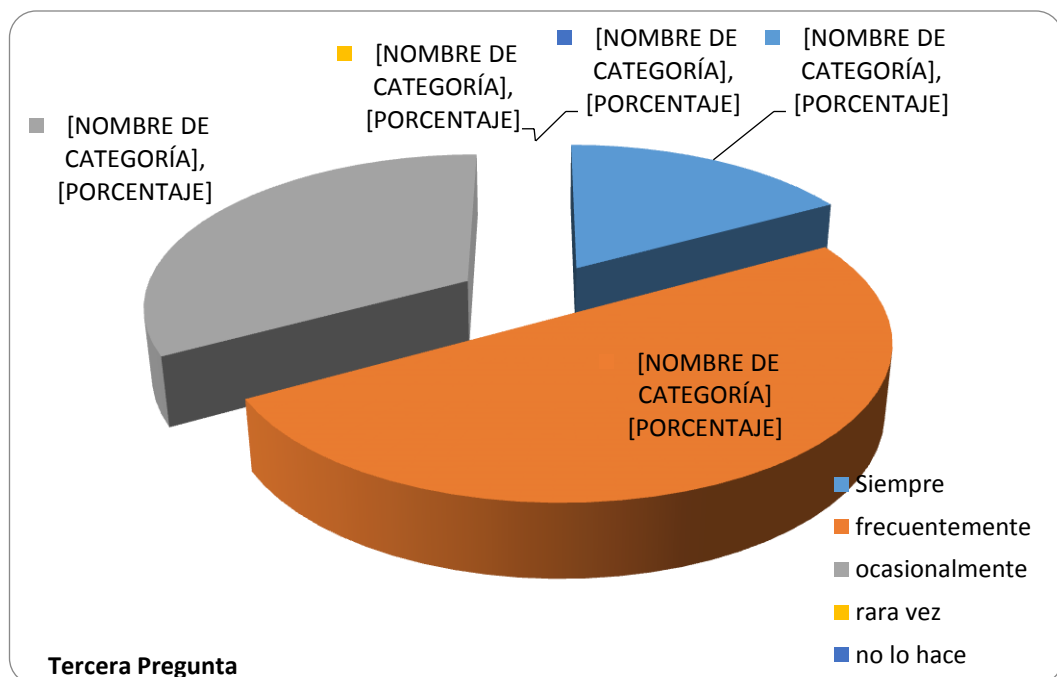
### 3 ¿Utiliza metodologías que faciliten el razonamiento y búsqueda de soluciones por parte de sus estudiantes?

**Tabla 18** Pregunta 3

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	Frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	3	2	0	0
50%	33%	17%	0%	0%



**Gráfico 25** Tercera Pregunta

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

De acuerdo a lo que se aprecia en el gráfico todos los docentes en algún momento han usado metodologías que propendan al razonamiento, pero de manera empírica sin seguir una estructura establecida.

Incentivar en nuestros alumnos a mejorar su razonamiento nos permitirá cultivar en ellos la importancia del aprendizaje, mejorar la manera como se imparten nuestras clases, etc.

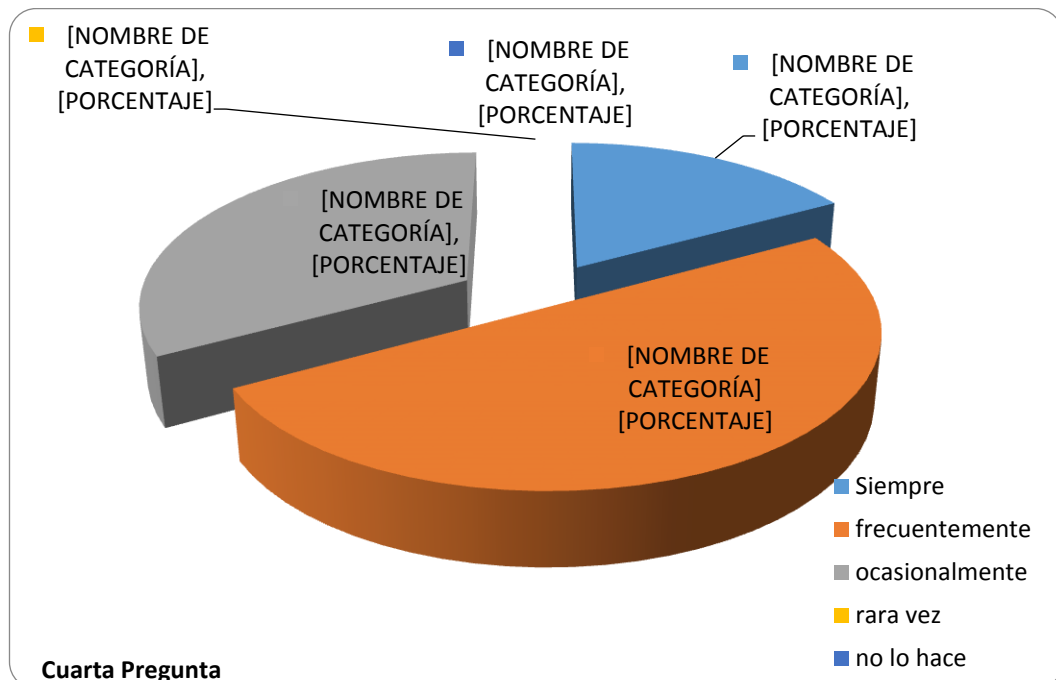
#### 4 ¿Para impartir su cátedra aplica Ud. el ciclo de aprendizaje?

**Tabla 19** Pregunta 4

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	3	2	0	0
17%	50%	33%	0%	0%



**Gráfico 26** Pregunta 4

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Aplicar el ciclo de aprendizaje dentro del Aula (Experiencia, Reflexión, Concpetualización, Aplicación ) se hace primordial si nuestro objetivo es el desarrollo de competencias en nuestros educandos, podemos observar que esto se encuentra muy disgregado entre los docentes en las opciones siempre, frecuentemente y ocasionalmente, si deseamos que la educación por competencias sea adecuada y eficaz debemos estandarizar y regularizar al ciclo de parendizaje dentro del proceso de enseñanza.

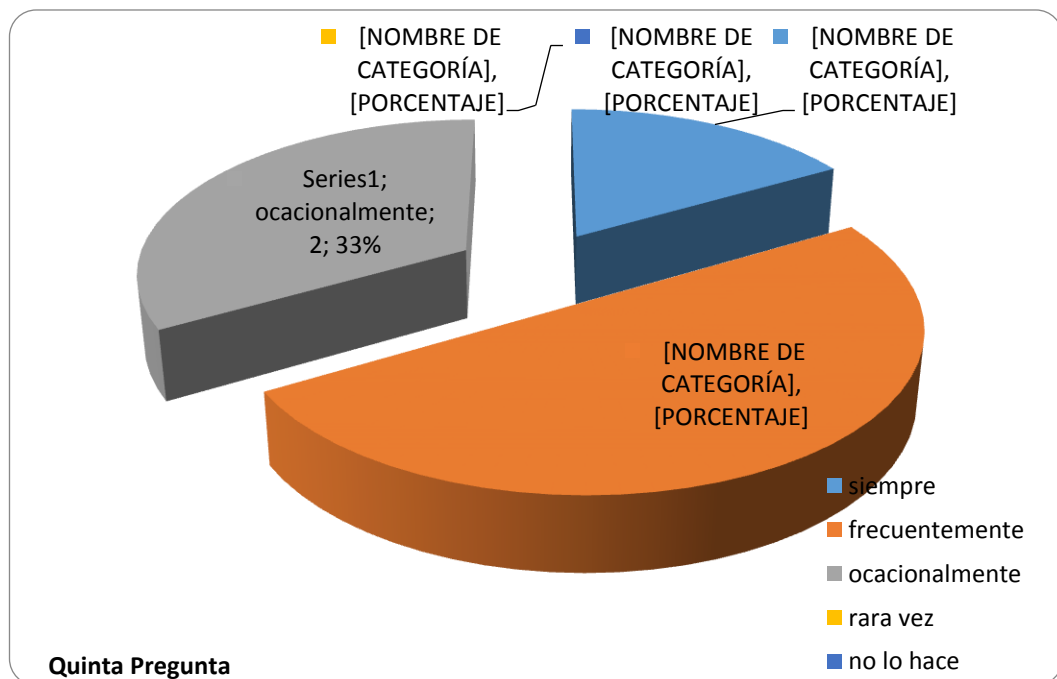
**5 ¿Considera Ud. Que usar ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) mejoraría el razonamiento en los estudiantes y el interés en la clase?**

**Tabla 20** Pregunta 5

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

	Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
	1	3	2	0	0
	17%	50%	33%	0	0



**Gráfico 27** Pregunta 5

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Uno de los procesos fundamentales para desarrollar educación por competencias es el mejoramiento de razonamiento para aplicarlo a situaciones nuevas y que los estudiantes puedan responder satisfactoriamente a situaciones y experiencias nuevas que les plantea el entorno en donde se desenvuelven.

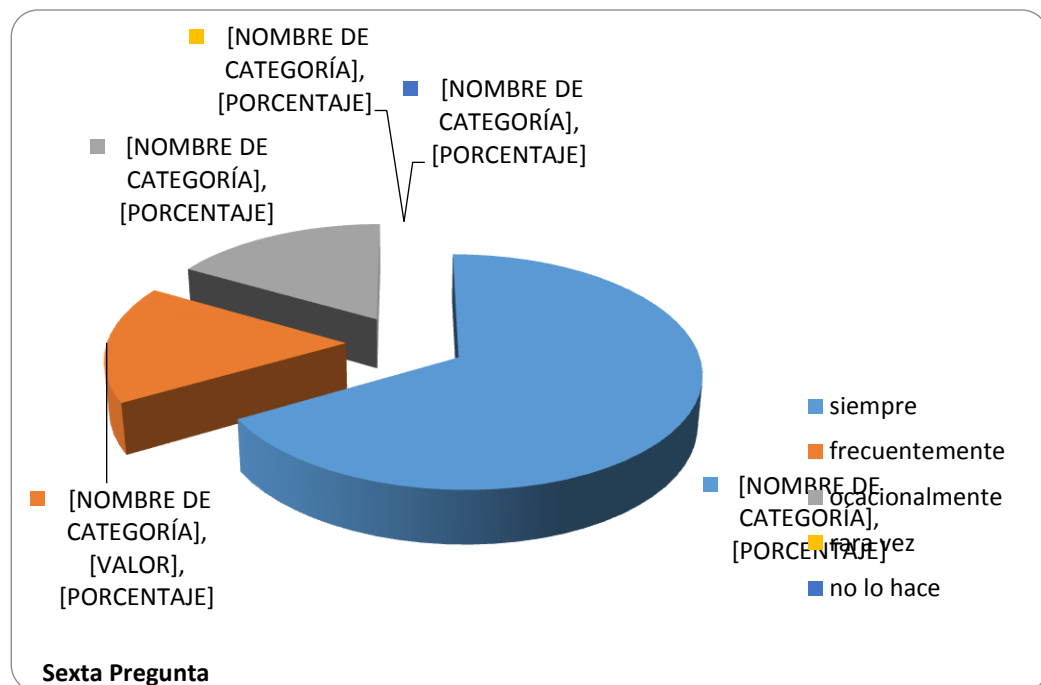
## 6 ¿Un aprendizaje basado en competencias propendería a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?

**Tabla 21** Pregunta 6

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
4	1	1	0	0
67%	16%	17%	0%	0%



**Gráfico 28** Pregunta 6

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

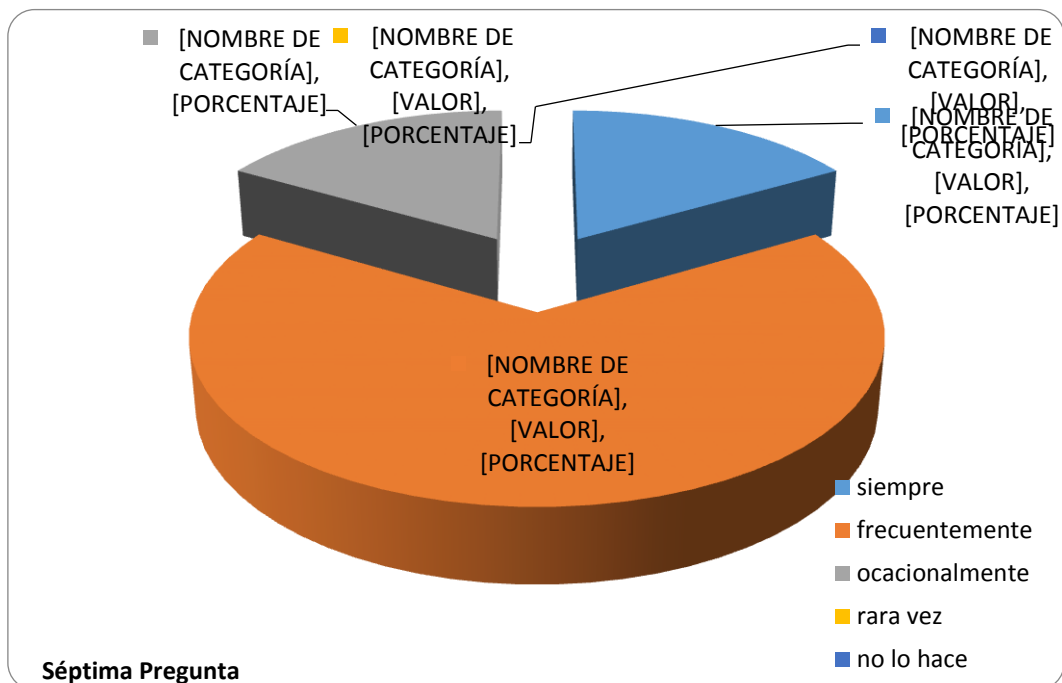
La educación en competencias es una de las metodologías que vela por la formación integral de los estudiantes, tomando como ejes principales habilidades, conocimientos y valores. Dándonos como resultado final Bachilleres preparados para el desafío que les presenta la sociedad, el mundo laboral, y el entorno en el cual se desenvuelve.



**7 ¿Para propender un aprendizaje basado en competencias, considera que es necesaria una constante actualización docente?**

**Tabla 22** Pregunta 7  
**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	4	1	0	0
16%	67%	17%	0	0



**Gráfico 29** Pregunta 7  
**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

La predisposición al cambio, nos hace reflexionar a todos los que trabajamos con material humano, que nosotros nos debemos a nuestros estudiantes, y así como podemos formar las grandes mentes del mañana de la misma manera podemos truncar muchos futuros exitosos por ello es importante conocer las nuevas

tendencias educativas y constantemente actualizarnos respecto a metodologías para intervención dentro del aula.

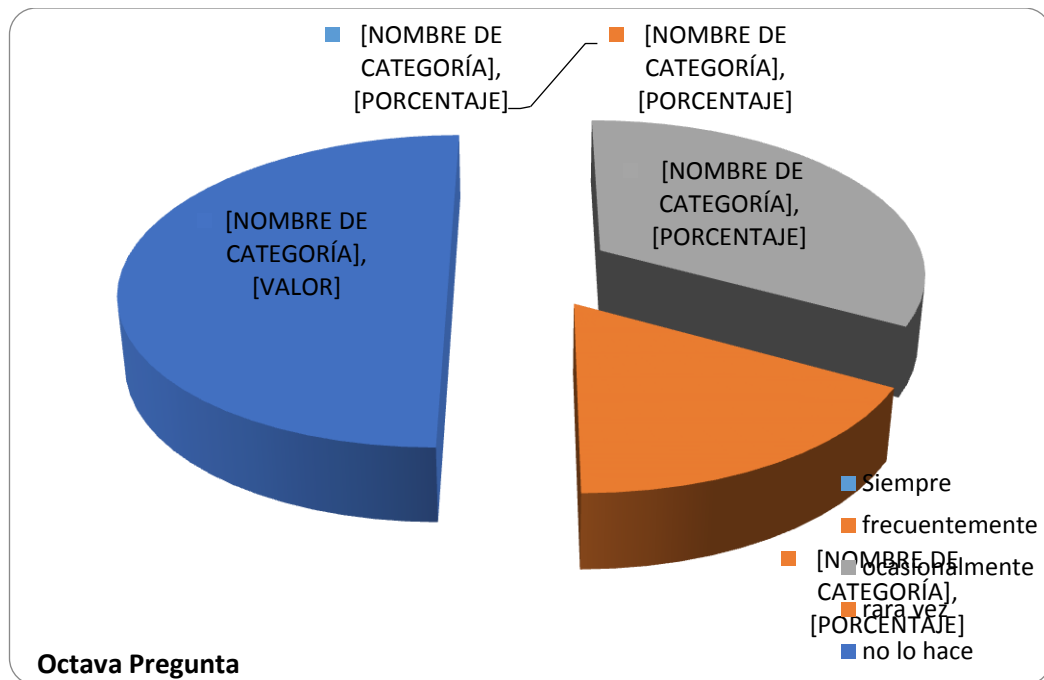
**8 ¿Toma en cuenta dentro de los contenidos lo relacionado a la parte procedimental y actitudinal, al momento de impartir la asignatura de informática?**

**Tabla 23** Pregunta 8

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	4	1	0	0
0%	0%	33%	17%	50%



**Gráfico 30** Pregunta 8

**Fuente:** Ing. Rodrigo Cabrera

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

La estructura de la educación dentro de la unidad, nos permite apreciar rezagos de la educación tradicionalista, la misma que de acuerdo al currículo actual se considera en vías de extinción, pero en la práctica aún se encuentra vigente en muchas instituciones educativas.

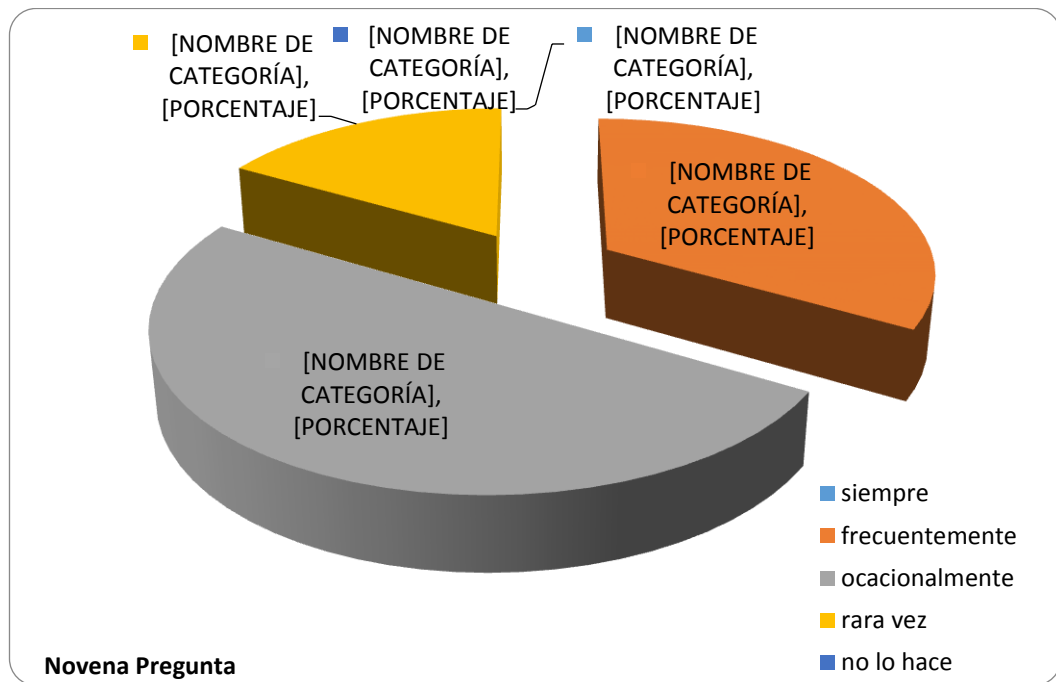
**9 ¿Para desarrollar las actividades dentro de su cátedra ejemplifica situaciones de la vida cotidiana para mejorar el desenvolvimiento de sus estudiantes?**

**Tabla 24** Pregunta 9

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
0	2	3	1	0
0	33%	50%	17%	0



**Gráfico 31** Pregunta 9

**Fuente:** Encuesta a Docentes

**Elaborado:** Ing. Rodrigo Cabrera

No podemos preparar bachilleres con metodologías del siglo XX para una sociedad del siglo XXI, al igual que no podemos incentivar en nuestros estudiantes desafíos para una época en la cual ellos no se desenvuelven, ya que fue nuestra época y en muchos casos la época de muchos de nuestros profesores.

## **4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

La aplicación de diseño curricular por competencias y módulo en informática en la Unidad Educativa Experimental “La Asunción” mejorará el proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de nivel propedéutico

Qué instrumento es factible para la construcción de competencias:

1. Diseño Curricular
2. Módulo
3. Unidad Didáctica
4. Proyectos de aula

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES**

En las encuestas aplicadas podemos observar que los contenidos no son actualizados, a más de no completarse y volverse tedioso para el estudiante antes que despertarle el interés por aprender e investigar.

Acorde a las encuestas realizadas podemos evidenciar que la mayoría de las clases de los docentes son magistrales en las cuales el estudiante tiene poca opción a participar, a opinar.

Tradicionalmente se ha supuesto que un currículo diseñado en torno de las disciplinas y áreas funcionales sería suficiente para formar a un buen bachiller. Pero los problemas de la vida real exceden los límites de las disciplinas individuales y requieren de una perspectiva interdisciplinaria y transdisciplinaria. La carencia de un modelo pedagógico que garantice la aplicación de procesos educativos de calidad ha traído como consecuencia la aplicación de un sistema curricular descontextualizado y la utilización de procesos asistemáticos de evaluación acompañados de una práctica educativa poco o nada innovadora, lo que se refleja en la relación inadecuada y sin pertenencia entre la educación superior y el ciclo diversificado (Bachillerato).

La función del docente no se limita a la enseñanza de su materia sino que, conjuntamente con el resto de docentes, debe enseñar a pensar y a aprender, a comunicar a vivir juntos, a ser uno mismo, a hacer y emprender; se trata de un cambio de visión de lo que es la educación y la enseñanza, que precisa cambios y ajustes en el pensamiento y en la práctica docente.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

Potenciar el Aprendizaje Basado en Problemas a través de capacitaciones constantes y actualización de contenidos para los docentes como estrategias de intervención en el aula

Dentro del plan de unidad utilizar el ciclo de aprendizaje ERCA (Experiencia Reflexión Conceptualización Aplicación) para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Propender la Planificación Curricular Basada en Competencias, puesto que existen muchos centros universitarios que ofertan carreras profesionales con el uso de esta metodología de enseñanza.

Brindar al personal capacitación permanente respecto a planificación, ejecución y evaluación de aprendizaje por competencias y por medio del aprendizaje basado en Problemas.

Al momento de aplicar una propuesta basada en competencias, se debe buscar material referencial al respecto, ya que muchas veces la que sirvió en una región puede servir también en otra con similares características y viceversa.

## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

##### **6.1.1 Título:**

“DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE INFORMÁTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE NIVEL PROPEDEÚTICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA ASUNCIÓN DE LA CIUDAD DE CUENCA”

##### **6.1.2 Institución ejecutora**

Unidad Educativa Experimental “La Asunción”

##### **6.1.3 Beneficiarios**

Estudiantes de nivel propedéutico (cuartos cursos)

##### **6.1.4 Ubicación**

Provincia: Azuay

Cantón: Cuenca

Parroquia: Bellavista

##### **6.1.5 Tiempo estimado para la ejecución**

200 días laborables

##### **6.1.6 Equipo Técnico responsable:**

Docentes de la asignatura de Informática

##### **6.1.7 Costo:**

(USD)\$500

#### **6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta tiene como finalidad ofrecer un compendio respecto al sistema educativo tradicional en donde el eje fundamental del proceso enseñanza aprendizaje es el maestro y es aquel quien tiene la última palabra y dar observaciones y-o sugerencias por parte del alumno en muchos de los casos es considerada una falta de respeto.

Se hace indispensable un cambio de rumbo dentro del sistema educativo, de ahí nace la propuesta del sistema de enseñanza por competencias, en el cual el protagonista del proceso enseñanza aprendizaje pasa a ser el alumno y el docente sin perder su función pasa a convertirse en un facilitador cuya misión es la de permitir al estudiante aprender a aprender

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Todas las sociedades en los diferentes contextos históricos se han preocupado, en particular, por preparar a las nuevas generaciones y a toda la población, en general, para que asimile la cultura anterior que le precedió y, sobre esa base, contribuya al mejoramiento constante de la calidad de vida. Esta actividad tan decisiva es la “educación”, proceso que numerosos autores han definido. Por ejemplo, en una dimensión amplia es él: **“Conjunto de influencias que ejerce toda la sociedad sobre el individuo”**; y si se considera sólo la dimensión escolarizada es él: **“Proceso organizado, con ajuste a una programación, para lograr el crecimiento humano en correspondencia con objetivos definidos por toda la sociedad o grupos sociales”**.

Podemos afirmar que en toda actuación humana, con objetivos definidos o no, se proyecta una acción educativa en la que se adquieren experiencias o se perfeccionan las ya adquiridas. Para que se dé el proceso de educación se requieren dos componentes personales: el educador y el educando; el primero orienta, guía, dirige las actividades que provocan influencias educativas, y el segundo, debe ser un participante activo de su crecimiento personal, al procesar las nuevas experiencias y trasladarlas a su modo de actuación personal.

Dentro del proceso de educación del ser humano, hay que destacar el desarrollo de su nivel de instrucción, al cual a través de la historia, se le ha dado el mayor énfasis. La instrucción expresa el nivel cultural del individuo; es decir, el dominio de conocimientos y habilidades en función de las capacidades del intelecto y para alcanzar una conducta instrumental en la vida.



Ahora bien, educar es mucho más que instruir, es preparar al hombre en un sentido más amplio, de forma integral, donde se incluya el desarrollo de los sentimientos y la voluntad, para lograr actuaciones correctas en constante perfeccionamiento y en correspondencia con las necesidades de la sociedad, como expresión de sólidos valores humanos.

## **6.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Propiciar en los estudiantes aprendizajes significativos, mediante la enseñanza por competencias a través del micro diseño para la asignatura de informática

### **6.4.2 OBJETIVO ESPECIFICO**

Elaborar el Diseño por Competencias para estudiantes de nivel propedéutico en la asignatura de Informática.

Aplicar y evidenciar el uso de Aprendizaje Basado en Problemas

Desarrollar la asignatura de Informática como eje transversal de las demás cátedras.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

En la asignatura de informática se estructuran los contenidos acorde las necesidades de los estudiantes, padres de familia y sociedad, pero no existe una estructuración de la metodología, del cómo llegar al estudiante, para que tome en cuenta la importancia de la misma en su vida cotidiana, razón por la cual en muchas ocasiones le es indiferente la asignatura muchas veces gracias a él docente o al contenido que ha sido preparado para el año escolar.

La Unidad Educativa “La Asunción” por su carácter de experimental tiene la posibilidad de aplicar alternativas de educación y mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes las mismas que podrán ser revisadas por las instituciones pertenecientes al A.N.P.E.E.

La preparación académica de los estudiantes permitirá formar bachilleres competentes acorde a las necesidades de la época actual formar profesionales del

siglo XXI con estrategias y metodologías del siglo XXI, potenciar sus capacidades, volverlos competitivos para el entorno en el cual se desarrollarán.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN**

Utilizar enseñanza por competencias parte de las necesidades educativas dentro de nuestro entorno almo poder evidenciar más que los contenidos teóricos del aula, los cuales generalmente se dan en la evaluación, pero no se conoce si se desarrolló o no esta habilidad o si logramos que el estudiante aprenda a aprender.

Está inmersa la estructura curricular, los perfiles del docente y los estudiantes, el objetivo es posibilitar que los estudiantes puedan desenvolverse en las instituciones de tercer nivel (Universidades, Institutos) y en su vida diaria.

## **6.7 METODOLOGÍAS**

### **6.7.1 FASES**

Los pasos para poner en marcha esta propuesta serán los siguientes:

- Diseño de la planificación curricular por competencias (modulo) para propedéutico de la asignatura de informática.
- Aplicación de Unidades de Competencia, Dinámicas de Proceso de Aprendizaje dentro del Aula
- Evaluación de los resultados para determinar el impacto y su factibilidad para la aplicación

### **6.7.2 ETAPAS**

Para la propuesta debemos seguir los siguientes lineamientos: Metodología de la formación, Metodología para ABP, evaluación, fichas, para proceder luego a aplicar las unidades de competencia a los estudiantes conjuntamente con las Dinámicas del Proceso de Formación de Competencias; en cuanto a la etapa de evaluación se tomara como punto de partida los resultados obtenidos por los criterios de evaluación de cada una de las unidades de competencias, encuestas, para validar o no la propuesta.

### **6.7.3 METAS**

Las principales metas que pretendemos alcanzar es la aplicación de la enseñanza por competencias en los estudiantes de nivel propedéutico para la asignatura de informática para determinar si mejora la apropiación y retención de conocimientos por parte de ellos por medio de la aplicación de los mismos en la resolución de nuevas situaciones.

### **6.7.4 ACTIVIDADES A REALIZARSE**

Encuestas a los estudiantes, docentes, Elaboración del Perfiles, Elaboración de Macro competencia del Área de Informática, Elaboración de la Competencia Especifica del Curso, Elaboración de las Unidades de Competencia, Elementos de Competencia, Dinámicas del Proceso de Formación de Competencias (ABP), y Lineamientos de los Criterios de Evaluación.

### **6.7.5 RECURSOS**

**Talento Humano:** Autoridades del Plantel, Docentes, Estudiantes de propedéutico

**Materiales:** Laboratorio de Computo, Proyector, Material de Oficina, didáctico, bibliográfico.

### **6.7.6 PRESUPUESTO**

El que fue estipulado dentro del Marco administrativo

### **6.7.7 RESPONSABLES**

Ing. Rodrigo Cabrera, Dr. Carlos Guayas

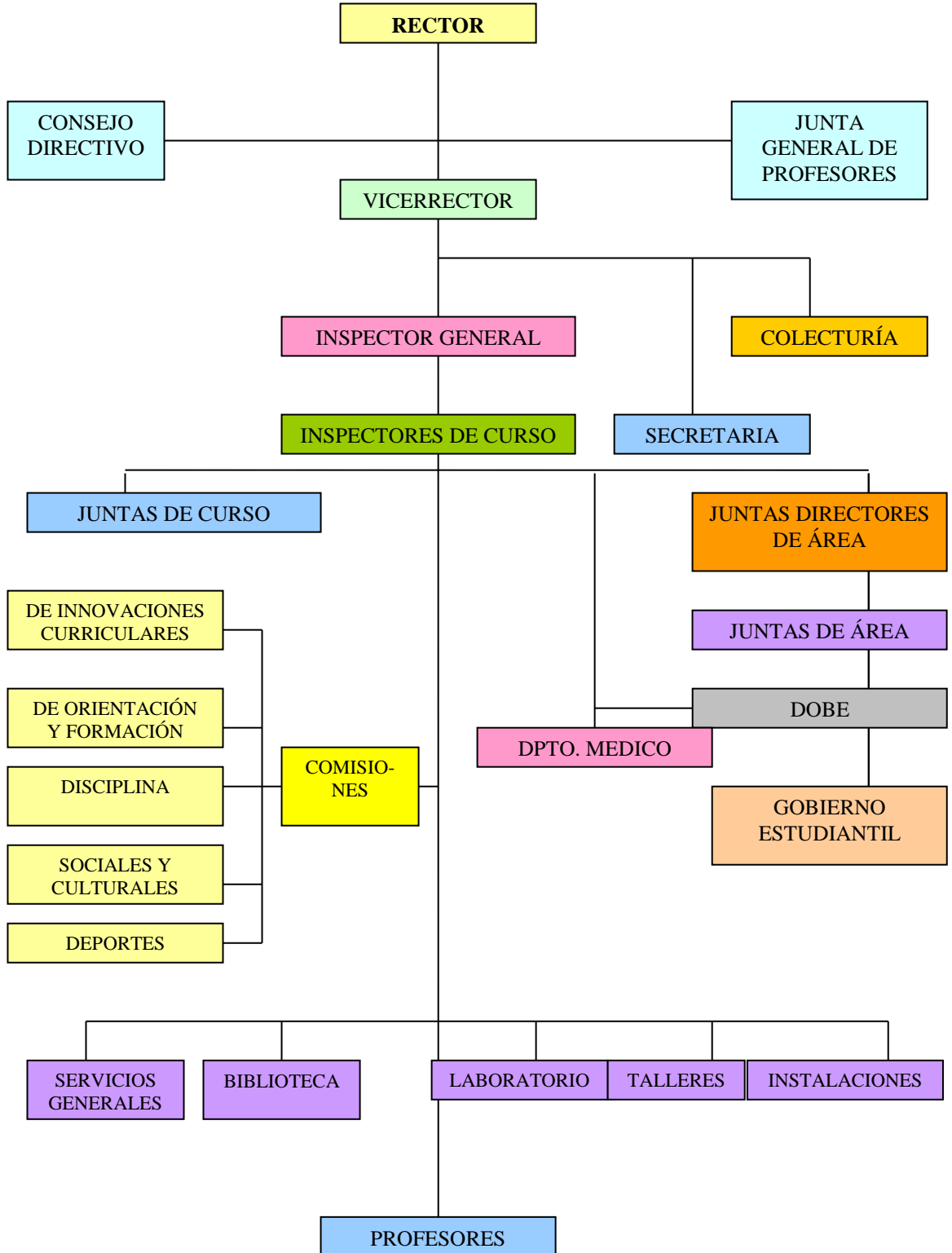
### **6.7.8 TIEMPO**

Un año lectivo, separado en dos periodos quimestrales

## **6.8 ADMINISTRACIÓN**

La propuesta será analizada y revisada por la junta de área de informática, quien tiene como director al Lcdo. Pablo Sarmiento.

## ORGANIGRAMA ESTRUCTURAL



## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

<b>Pregunta</b>	<b>Referente</b>
¿Quiénes solicitan la evaluación?	Autoridades Comisión Pedagógica Comisión Experimental
¿Porque evaluar?	Para determinar la incidencia que se ha tenido en el estudiantado en su proceso de formación
¿Para qué evaluar?	Para mejorar continuamente en el proceso de formación de nuestros estudiantes
¿Qué evaluar?	Competencias desarrolladas, Unidades, Elementos y Dinámicas de Formación
¿Quién evalúa?	Comisión Experimental Jefe de Área
¿Cuándo?	Al terminar la Unidad de Competencia (Jefe de Área, Responsable) Una vez por quimestre(Comisión Experimental)
¿Con que evaluar?	Mediante instrumentos en los cuales se evidencie los criterios de desempeño

## **6.10 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA**

La propuesta responde a un problema de investigación educativa, pues, busca mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje eliminando las prácticas tradicionales basadas en el memorismo, en un comportamiento de estímulo respuesta, y buscando que el estudiante sea el creador de su propio conocimiento.

Este trabajo es inédito, otras planificaciones basadas en módulos por competencias, lo que se ha tratado es de tener una visión general sobre las competencias y su importancia en la estructura social, económica y política actual, pero sin profundizar el tema.

La base del trabajo de módulo por competencias está en la aplicación del ciclo del aprendizaje y de la metodología basada en la solución de problemas, esta visión conlleva un enfoque holístico de la realidad que nos circunda por eso sin temor a equivocarnos esta propuesta permitirá que los estudiantes sean competentes en el nivel siguiente al que fue desarrollado.

Esta propuesta tiene bases científica en los proyecto Tuning, y Alpha Tuning, que buscan convertir al profesional en un ser competente sin límite de titulación, con el apoyo de una segunda lengua y el manejo de la NTIC's, que o harán social y culturalmente aceptado en un porcentaje mayor.

Para la realización de la propuesta contamos con recursos humanos, técnicos y materiales de alta calidad, eficacia y eficiencia, además la tendencia a considerar a la educación como un todo integrado en constante cambio y evolución, por ello jamás puede permanecer estático o indiferente a los cambios de las estructuras y súper estructuras.

El Colegio “La Asunción” al pertenecer al grupo de experimentales, tiene la opción de aplicar propuestas educativas nuevas, para incorporarles luego al sistema, sin perder la Ética del comportamiento individual en beneficio grupal, y manteniendo la cultura de la evaluación como un proceso necesario de mejora continua. En pro del beneficio de la clase educativa de la región austral.

## 6.11 CRONOGRAMA

Periodo lectivo 2007 -2008

ACTIVIDAD	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación	X	X																		
Aprobación del diseño de tesis			X																	
Investigación Bibliográfica y de campo			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
Elaboración del informe									X	X	X	X	X	X						
Presentación de informe											X		X				X			
Corrección del informe																	X			
Presentación del informe final																		X	X	
Corrección final																	X	X		
Empastar y presentar tesis																			X	
Sustentar tesis																			X	
Graduación																				X

**UNIDAD EDUCATIVA  
PARTICULAR EXPERIMENTAL  
“LA ASUNCIÓN”**



**AREA DE COMPUTACIÓN  
NIVEL PROPEDÉUTICO  
DISEÑO CURRICULAR POR  
COMPETENCIAS**

**“INFORMÁTICA”**

**AÑO LECTIVO  
2007 - 2008**



## **DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS PARA EL AREA DE INFORMÁTICA, NIVEL PROPEDEÚTICO**

### **Competencias del área de Informática que apuntan al Perfil de Bachiller COLOCAR EN RECUADRO**

- Correcto uso del Internet.
- Búsqueda de material de referencia y consulta idóneos y aplicables en un segundo idioma
- Capacidad de comunicación oral y escrita
- Capacidad creativa
- Aplicación de tecnologías.
- Elaboración de material digital como apoyo
- Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación
- Capacidad para actuar ante nuevas situaciones
- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.  
Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas
- Capacidad de trabajo en equipo
- Capacidad para formular y gestionar proyectos
- Compromiso con la preservación del medio ambiente
- Capacidad de investigación

### **MACROCOMPETENCIA DEL ARÉA DE INFORMÁTICA:**

Aplica software y tecnología vigente, para la resolución de problemas de su entorno, con ética y responsabilidad social.

**PROGRAMA CURRICULAR INSTITUCIONAL POR  
COMPETENCIAS**

**1. DATOS INFORMATIVOS**

<b>NIVEL:</b>	<b>LÍNEA CURRICULAR:</b>	<b>ÁREA:</b>		
PROPEDEUTICO	MATEMÁTICAS Y TECNOLOGÍA	INFORMÁTICA		
<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ASIGNATURA:</b>	<b>CURSO:</b>	<b>GRUPO(S):</b>	
-----	INFORMÁTICA	1RO. BACHILLERATO	1,2,3,4,5 Y 6	
<b>PROFESOR:</b>			<b>AÑO LECTIVO:</b>	
ING. RODRIGO CABRERA, DR. CARLOS GUAYAS			2007-2008	

**2. CÁLCULO DEL TIEMPO**

INTENSIDAD HORARIA	NRO. DE SEMANAS DE TRABAJO	IMPREVISTOS	TOTAL DE SEMANAS CLASE	TOTAL ANUAL DE PERÍODOS
3	40 SEMANAS	7 SEMANAS	33	99

**3. MACROCOMPETENCIA:**

Aplica software y tecnología vigente, para la resolución de problemas de su entorno, con ética y responsabilidad social

**4. COMPETENCIA ESPECÍFICA DE CURSO:**

Aplica las reglas para diseño y elaboración de documentos, presentaciones y hojas de cálculo, mediante utilitarios informáticos con Autenticidad y responsabilidad

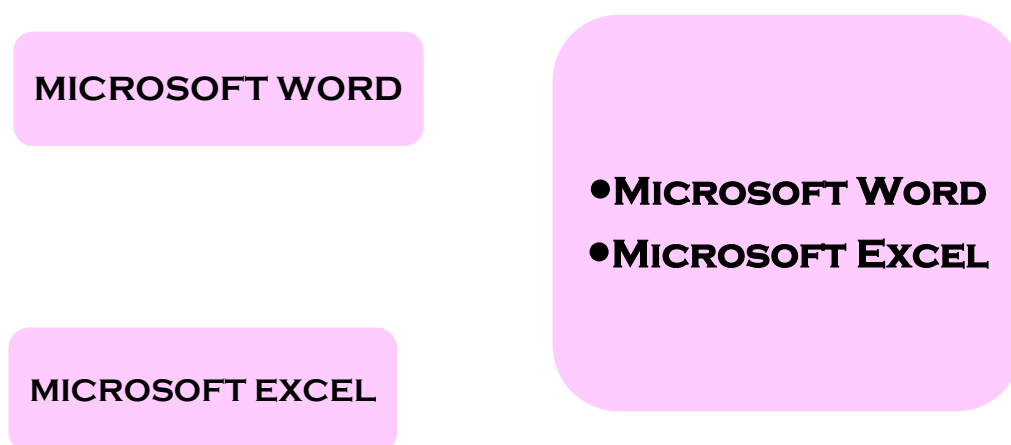
**5. OBJETIVO DEL PCIC (PROGRAMA CURRICULAR INSTITUCIONAL POR COMPETENCIAS):**

Aplicar las reglas para la elaboración de documentos, Presentaciones y Hojas de cálculo intermedio - avanzado, a nivel creativo con el uso de Microsoft Word, Microsoft Power – Point y Microsoft Excel mediante la elaboración de prácticas y proyectos integradores con responsabilidad.

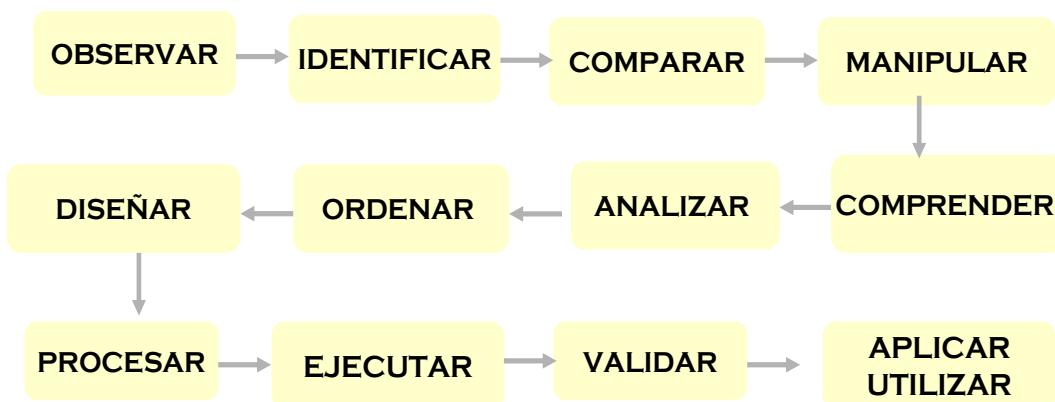
## 6. UNIDADES DE COMPETENCIA

No.	UNIDADES DE COMPETENCIA
UC1	Resuelve problemas usando Microsoft Word con Autenticidad y responsabilidad
UC2	Utiliza el presentador de diapositivas Con responsabilidad y crítica constructiva
UC3	Aplica la hoja de cálculo con coherencia, Creatividad y autenticidad

## 7. SISTEMA DE CONOCIMIENTOS DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA



## 8. SISTEMA DE HABILIDADES DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA



- Identificar las herramientas con las que cuenta Microsoft Word, Microsoft Power - Point y Microsoft Excel
- Comparar los diferentes formatos posibles de Microsoft Word, Microsoft Power - Point y Microsoft Excel
- Analizar las ventajas del uso de Microsoft Word, Microsoft Power - Point y Microsoft Excel

- Diseñar documentos, Presentaciones y hojas de cálculo
- Procesar correctamente la información proporcionada para los documentos, presentaciones y hojas de cálculo
- Ejecutar prácticas y trabajos extraescolares
- Aplicar las normas para elaboración de documentos, presentaciones y hojas de cálculo.

## **9. SISTEMA DE VALORES DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA**

- Creatividad cuando el estudiante puede resolver nuevas situaciones, ayudándose de los temas estudiados
- Responsabilidad al momento que el estudiante cumple con sus tareas y trabajos dentro y fuera del aula
- Crítica constructiva al momento que el estudiante cuestiona de manera positiva el trabajo del maestro y suyo propio, en el proceso de enseñanza - aprendizaje
- Autenticidad cuando el estudiante realiza sus propios proyectos

## **10. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

- Ciclo de Aprendizaje ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación).
- Aprendizaje basado en problemas para las sesiones académicas prácticas.
- Control de Ortografía.
- Prácticas dirigidas por el profesor.
- Elaboración de proyectos integradores.

## **11. RECURSOS**

- Laboratorio de Computación
- Software especializado (Microsoft Word, Microsoft Access)
- Pen Drive (USB)
- Proyector
- Materiales propios del aula

## **12. EVALUACIÓN**

### **Registros de las actividades prácticas**

Se evalúan las destrezas de los estudiantes en las áreas manuales, de seguridad, observación y colaboración

Prueba de ejecución (Guía de actividades a realizar)

### **Auto evaluación**

### **Trabajos del estudiante**

Son los ejercicios, tareas, actividades llevadas a cabo por los estudiantes en las aulas o fuera de ellas en situación de aprendizaje escolar.

Que pueden ser los siguientes:

- a) Textos escritos.
- b) Trabajos de investigación.
- c) Proyecto integrador.

### **13. BIBLIOGRAFÍA / PÁGINAS ELÉCTRONICAS**

WORD 2003 BIBLE Walkenbach, John

MICROSOFT OFFICE Mc Graw Hill

Microsoft Encarta 2007

Prácticas y actividades elaboradas por el docente

<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTE:</b>  <b>NOMBRE:</b> <b>ING.RODRIGO</b> <b>CABRERA,</b> <b>DR. CARLOS GUAYAS</b>	<b>JEFE DE ÁREA:</b>  <b>NOMBRE:</b> <b>LCDO. PABLO</b> <b>SARMIENTO</b>	<b>VICERRECTORA:</b>  <b>NOMBRE:</b> <b>LDCA. ROSARIO TOBAR</b>
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:





	<p><b>EC1.2</b>  Utiliza objetos, tablas de ilustración, contenidos e índices con orden y coherencia  <i>Al momento de elaborar su trabajo de tesis Lorena elaboro 180 páginas, al terminar de imprimir para la revisión al momento de la entrega no pudo encontrar de manera rápida los títulos de los temas y gráficos que deseaba presentar</i></p> <p><i>¿Por qué no pudo encontrar el tema que necesitaba si ella fue la que elaboro la tesis?</i></p> <p><b>EC1.3</b>  Aplica tablas y formulas con orden y responsabilidad  <i>Al momento de trabajar con datos numéricos referentes a rol de pagos dentro de Microsoft Word, a Juan le pidieron que ordene estos datos, sume los totales pagados y los presente al gerente, a pesar de que maneja el programa adecuadamente, inserto los datos elaborando columnas e hizo las operaciones usando calculadora; el gerente tomo los datos pero al percatarse que las sumas estaban erróneas, realizo las</i></p>	<p>DC1.1.2  <b>Objetos:</b> Archivo, Objeto(repaso), Marcador, Comentarios, Marcas e Hipervínculos  <b>Referencia:</b> Nota al Pie , Titulo, Referencia Cruzada  <b>Índices:</b> Tabla de contenido, Ilustraciones, Índice</p> <p>DC1.1.3  <b>Tablas :</b> Formatos para tablas , Formulas en tablas</p>	<p>15</p>
--	--	--	-----------



	<p><i>operaciones directamente desde el Procesador de Textos</i>  <i>¿Por qué no utiliza la calculadora como Juan?</i></p>		
	<p><b>OBJETIVOS DE ELEMENTOS DE COMPETENCIA</b></p> <p>Aplicar formatos avanzados para la elaboración de documentos, mediante las herramientas de formato a nivel creativo a través de trabajos, proyectos integradores con responsabilidad y autenticidad</p> <p>Utilizar comandos para elaborar índices de texto y de ilustración mediante la aplicación de comandos, a nivel reproductivo a través de prácticas y tareas extraescolares con orden y claridad</p>		

	Utilizar tablas y formulas dentro de documento, mediante comandos y menú tabla, a nivel creativo por medio de actividades y proyectos integradores con ética y responsabilidad		
--	--	--	--

Fecha de presentación:

<b>ELABORADO</b>	<b>VALIDADO</b>	<b>VISTO BUENO</b>
<b>DOCENTE:</b> <i>Ing. Rodrigo Cabrera Dr. Carlos Guayas</i>	<b>JEFE DE ÁREA:</b> <i>Lcdo. Pablo Sarmiento</i>	<b>VICERRECTORA:</b> <i>Lcda. Rosario Tobar C.</i>
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

OBSERVACIONES DEL(A) JEFE DE ÁREA:

<p>Fecha _____ de _____ la _____ observación:</p>
---

## DINÁMICA DEL PROCESO DE FORMACION POR COMPETENCIAS

<b>NIVEL:</b> PROPEDEÚTICO	<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ÁREA:</b> COMPUTACIÓN	
<b>ASIGNATURA:</b> INFORMÁTICA	<b>CURSO:</b> CUARTO(PROPEDEÚTICO)	<b>GRUPOS:</b> 1,2,3,4,5,6	<b>AÑO LECTIVO</b> 2007-2008
<b>DOCENTE(S):</b>			
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica Microsoft Word intermedio-avanzado con orden y responsabilidad</i>			
<b>ELEMENTO DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica formatos avanzados a documentos con Flexibilidad y autenticidad</i>			
<b>TEMA:</b> <i>Formatos avanzados</i>			

PREPARACIÓN Y MOTIVACIÓN	
DIAGNÓSTICO Y ACTUALIZACIÓN	ORIENTACIÓN AL APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;"><b>SE FORMULARÁN PREGUNTAS COMO:</b></p> <p style="text-align: center;">¿CONOCE COMO USAR FORMATOS DENTRO DE MICROSOFT WORD?</p> <p style="text-align: center;">¿IDENTIFICA LOS PRINCIPALES ELEMENTOS SUCEPTIBLES A FORMATO DENTRO DE MICROSOFT WORD?</p> <p style="text-align: center;">¿PARA QUE SIRVE DAR FORMATOS A DOCUMENTOS?</p> <p style="text-align: center;">¿ES POSIBLE CREAR DIFERENTES TIPOS DE FORMATOS, EN MICROSOFT WORD?</p>	<p>Utilizar, los formatos más comunes dentro de Microsoft Word, y los diferentes tipos de documentos que se pueden elaborar, a nivel de reproducción, mediante la utilización de un documento de apoyo y actividades preparadas por el docente, con orden y coherencia.</p>

EXPLORACIÓN
TAREAS DOCENTES PARA SOLUCIONAR EL PROBLEMA
<p style="text-align: center;"><b>TAREA 1: FORMATOS DE MICROSOFT WORD</b></p> <p>Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el docente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar individualmente el archivo entregado por el docente (Actividad 1), con preguntas referentes al tema, al</li> </ul>

<p>mismo tiempo realizar los procesos que se indican</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ante cualquier duda pregunte al docente</li> </ul> <p><b>TAREA 2: OBJETOS DENTRO DE MICROSOFT WORD</b></p> <p>Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el Docente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contestar individualmente el archivo facilitado por el docente(Actividad 2), con preguntas referentes al tema</li> <li>• Ante cualquier duda pregunte al docente</li> </ul>
---

APLICACIÓN	
APLICACIÓN EN NUEVAS SITUACIONES	IDENTIFICACIÓN DEL VALOR DE LA CLASE
<p>SE VERIFICARÁ LO APRENDIDO POR LOS ESTUDIANTES MEDIANTE UN PROYECTO INTEGRADOR EN EL CUAL APLICARA LOS FORMATOS ESTUDIADOS</p> <p>LOS ESTUDIANTES DARÁN SOLUCIÓN AL PROBLEMA DOCENTE PLANTEADO AL INICIO DEL ANÁLISIS DEL TEMA.</p> <p>LOS ESTUDIANTES COMENZARAN A IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR DE MICROSOFT WORD</p>	<p><i>Claridad y Respeto</i> : Al momento de realizar las actividades, de acuerdo al documento de contenido, los diferentes tipos de documentos a los que podemos dar formato dentro de Microsoft Word</p>

ELABORADO	VALIDADO	VISTO BUENO
<p><b>DOCENTE:</b> Ing. Rodrigo Cabrera Dr. Carlos Guayas</p>	<p><b>JEFE DE ÁREA:</b> Lcdo. Pablo Sarmiento</p>	<p><b>VICERRECTORA:</b> Lcda. Rosario Tobar C.</p>
<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>
<p>Fecha: (de entrega al jefe de área)</p>	<p>Fecha: (De revisión )</p>	<p>Fecha:</p>

<b>NIVEL: BÁSICO</b>	<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ÁREA: COMPUTACIÓN</b>	
<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA</b>	<b>CURSO/AÑO E.B.: CUARTOS (PROPEDEÚTICO)</b>	<b>GRUPOS/PARALELOS: 1,2,3,4,5,6</b>	<b>AÑO LECTIVO 2008-2009</b>
<b>DOCENTE(S): DR. CARLOS GUAYAS – ING. RODRIGO CABRERA</b>			
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica Microsoft Word intermedio-avanzado con orden y responsabilidad</i>			
<b>ELEMENTO DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica formatos avanzados a documentos con Flexibilidad y autenticidad</i>			
<b>TEMA:</b> <i>Formatos avanzados</i>			

**NÚMERO DE LA DINÁMICA:** Dinámica de Competencia 1.

<b>PREPARACIÓN Y MOTIVACIÓN</b>	
<b>DIAGNÓSTICO Y ACTUALIZACIÓN</b>	<b>ORIENTACIÓN AL APRENDIZAJE</b>
<p>¿CONOCE LOS COMANDOS PARA MANIPULAR FUENTES DENTRO DE MICROSOFT WORD?</p> <p>¿IDENTIFICA LAS VENTANAS DE COMANDO FUENTE Y ESTILOS DE FORMATO?</p> <p>¿COMO PODEMOS CONFIGURAR NUESTRO DOCUMENTO PARA REALIZAR UN TRABAJO DE INVESTIGACION?</p> <p>¿PARA QUE SE UTILIZAN LOS ENCABEZADOS Y PIES DE PAGINA?</p> <p>¿ES POSIBLE CREAR VARIOS TIPOS DE ENCABEZADO Y PIES DE PÁGINA DENTRO DE MICROSOFT WORD?</p> <p>¿QUÉ ES UNA SANGRIA Y COMO SE LA APLICA DENTRO DE UN DOCUMENTO?</p>	<p>Utilizar, las configuraciones de documento y sus diversas opciones dentro de Microsoft Word, conjuntamente con los diferentes tipos de alineaciones, encabezados y pies de página que es posible generar dentro de un documento como elemento base para la correcta realización del trabajo dentro de Microsoft Word, a nivel productivo, mediante la utilización de un documento de apoyo y actividades en clase, con claridad y flexibilidad</p>

<b>EXPLORACIÓN</b>
<b>TAREAS DOCENTES</b>
<p><b>TAREA 1: IDENTIFICACIÓN DE LAS PARTES DE LA VENTANA DE COMANDO CONFIGURAR PAGINA</b></p> <p>Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el Profesor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir crear dentro del documento encabezados y pies de página diferentes</li> <li>• Realizar lo indicado en la Actividad 1(Captura pantalla y hable sobre cada elemento)</li> </ul>

- En practica 1 cambiar los márgenes acorde a lo solicitado en la actividad

**TAREA 2: Manejo de Sangrías dentro de párrafos**

Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el Profesor

- Elaborar la actividad propuesta en la practica 1.1:
- Elaborar un carnet personal acorde a la vista previa de la practica
- Imprimir la ficha para ser entregada al docente para su revisión, los mejores trabajos se exoneran de una tarea

Ante cualquier duda pregunte al Profesor

<b>APLICACIÓN</b>	
<b>APLICACIÓN EN NUEVAS SITUACIONES</b>	<b>IDENTIFICACIÓN DEL VALOR DE LA CLASE</b>
Se verificará lo aprendido por los estudiantes mediante una lección personal a cada uno, que se realizará con la revisión de la actividad 1.1, tanto en la parte teórica como en lo concerniente a la práctica.	<b>Claridad y Flexibilidad:</b> Al momento de realizar las actividades, de acuerdo al documento de contenido, y al momento de utilizar: configuración de documento, encabezados y pies de página, sangrías, etc.

<b>ELABORADO</b>	<b>VALIDADO</b>	<b>VISTO BUENO</b>
<b>DOCENTE:</b> Ing. Rodrigo Cabrera - Dr. Carlos Guayas	<b>DIRECTOR(A) DE ÁREA:</b> Lcdo. Pablo Sarmiento	<b>VICERRECTORA/SUBDIRECTORA:</b> Lcda. Rosario Tobar
Firma: Fecha: 03 Octubre 2008	Firma: Fecha: (De revisión )	Firma: Fecha:

OBSERVACIONES: DEL(A) DIRECTOR(A) DE ÁREA:

Observar que:

Fecha de la observación:

<b>NIVEL: BASICO</b>	<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ÁREA: COMPUTACIÓN</b>	
<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA</b>	<b>CURSO/AÑO E.B.: CUARTOS (PROPEDEÚTICO)</b>	<b>GRUPOS/PARALELOS: 1,2,3,4,5,6</b>	<b>AÑO LECTIVO 2007-2008</b>
<b>DOCENTE(S): DR. CARLOS GUAYAS – ING. RODRIGO CABRERA</b>			
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica Microsoft Word intermedio-avanzado con orden y responsabilidad</i>			
<b>ELEMENTO DE COMPETENCIA:</b> <i>Aplica formatos avanzados a documentos con Flexibilidad y autenticidad</i>			
<b>TEMA:</b> <i>Formatos avanzados</i>			

**NÚMERO DE LA DINÁMICA:** Dinámica de Competencia 1.2

<b>PREPARACIÓN Y MOTIVACIÓN</b>	
<b>DIAGNÓSTICO Y ACTUALIZACIÓN</b>	<b>ORIENTACIÓN AL APRENDIZAJE</b>
<p><b>¿ES POSIBLE CREAR VARIOS TIPOS DE ENCABEZADO Y PIES DE PÁGINA DENTRO DE MICROSOFT WORD?</b></p> <p><b>¿CÓMO ELABORÉ UN DOCUMENTO CON CONFIGURACION LIBRO PLEGADO?</b></p> <p><b>¿CUÁNTOS METODOS EXITEN PARA COLOCAR SANGRIA A UN DOCUMENTO?</b></p> <p><b>¿CÓMO PUEDO DESPLAZARME POR EL DOCUMENTO UTILIZANDO TANTO EL MOUSE COMO EL TECLADO?</b></p> <p><b>¿CÓMO PUEDO SELECCIONAR PARRAFOS DENTRO DE UN DOCUMENTO UTILIZANDO TANTO EL MOUSE COMO EL TECLADO?</b></p>	<p>Utilizar, las configuraciones de documento y sus diversas opciones dentro de Microsoft Word, conjuntamente con desplazamiento y selección de párrafos dentro del documento, a nivel productivo, mediante la utilización de un documento de apoyo y actividades en clase, con orden y claridad</p>

<b>EXPLORACIÓN</b>
<b>TAREAS DOCENTES</b>
<p><b>TAREA 1: IDENTIFICACIÓN DE LAS TECLAS DE DESPLAZAMIENTO Y COMBINACIONES DE TECLA PARA MOVERNOS POR EL DOUMENTO</b></p> <p>Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el Profesor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar la configuración del documento acorde a los solicitado en la primera actividad</li> <li>• Leer detenidamente las combinaciones para desplazarnos con el Mouse</li> </ul> <p><b>TAREA 2: Selección de párrafos con uso del Teclado y Mouse</b></p> <p>Analizar en grupos detenidamente el documento entregado por el Profesor</p>

- Elaborar la actividad propuesta en la practica 1.2:
- Elaborar el oficio indicado en la actividad 1.2 con la resolución de sus respectivos comentarios
- Elaborar en un archivo nuevo en dos páginas en formato libro plegado su autobiografía

Ante cualquier duda pregunte al Profesor

<b>APLICACIÓN</b>	
<b>APLICACIÓN EN NUEVAS SITUACIONES</b>	<b>IDENTIFICACIÓN DEL VALOR DE LA CLASE</b>
Se verificará lo aprendido por los estudiantes mediante una lección personal a cada uno, que se realizará con la revisión de la actividad 1.2, tanto en la parte teórica como en lo concerniente a la práctica.	<b>Orden y Claridad:</b> Al momento de realizar las actividades, de acuerdo al documento de contenido, y al momento de utilizar: configuración de documento, selección de párrafos, sangrías, etc.

<b>ELABORADO</b>	<b>VALIDADO</b>	<b>VISTO BUENO</b>
<b>DOCENTE:</b> Ing. Rodrigo Cabrera - Dr. Carlos Guayas	<b>DIRECTOR(A) DE ÁREA:</b> Lcdo. Pablo Sarmiento	<b>VICERRECTORA/SUBDIRECTORA:</b> Lcda. Rosario Tobar
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: 03 Octubre 2008	Fecha: <i>(De revisión)</i>	Fecha:

OBSERVACIONES: DEL(A) DIRECTOR(A) DE ÁREA:

Observar que:

Fecha de la observación:

## UNIDAD N° 1

Aplica Microsoft Word intermedio-avanzado con orden y responsabilidad

### ELEMENTO DE COMPETENCIA 1.1

#### Título:

Aplica formatos avanzados a documentos con Flexibilidad y autenticidad

#### Sistema de Conocimientos:

**Formatos avanzados:** Letra Capital, Dirección Texto, Tabulaciones , Marcos, Columnas, Estilo Periodístico

Uso de autoformatos, Plantillas

#### Situación problemica:



Revisando un periódico podemos observar, que a pesar de tener el mismo tipo de letra, a lo largo del artículo cambian los colores, márgenes, el tamaño de la letra e imágenes incrustadas, cuando el docente pregunta como se denomina dentro del procesador de textos estas funciones el estudiante no puede dar respuesta al mismo pero usa los comandos con relativa facilidad

**Problema docente:**

¿Cómo pueden cambiarse estos aspectos dentro de un mismo documento si debería tener el mismo formato?

**Objetivo:**

Aplicar formatos avanzados para la elaboración de documentos, mediante las herramientas de formato a nivel creativo a través de trabajos, proyectos integradores con responsabilidad y autenticidad.

## UNIDAD N° 1

Aplica Microsoft Word intermedio-avanzado con orden y responsabilidad

### ELEMENTO DE COMPETENCIA 1.2

**Título:**

Utiliza objetos, tablas de ilustración, contenidos e índices con orden y coherencia

**Sistema de Conocimientos:**

**Objetos:** Auto texto, archivo, Objeto (repass), Marcador, Comentarios, Marcas e Hipervínculos

**Referencia:** Nota al Pie, Titulo, Referencia Cruzada

**Índices:** Tabla de contenido, Ilustraciones, Índice

**Situación problemática:**

Al momento de elaborar su trabajo de tesis para obtener su título universitario. Lorena elaboro 180 páginas, al terminar de imprimir para la revisión por parte de su director no pudo encontrar de manera rápida los títulos de los temas y gráficos que deseaba presentar para su corrección

**Problema docente:**

¿Por qué no pudo encontrar el tema que necesitaba si ella fue la que elaboro la tesis?

**Objetivo:**

Utilizar comandos para elaborar índices de texto y de ilustración mediante la aplicación de comandos, a nivel reproductivo a través de prácticas y tareas extraescolares con orden y claridad

<b>NIVEL:</b>	<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ÁREA:</b>
<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA</b>	<b>CURSO: CUARTO (PROPEDEÚTICO)</b>	1,2,3,4,5,6
<b>AÑO LECTIVO 2008-2009</b>		
<b>DOCENTE(S): DR. CARLOS GUAYAS, ING. RODRIGO CABRERA</b>		
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA: Aplica Formatos Avanzados</b>		
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA: UTILIZA MICROSOFT WORD BÁSICO CON ORDEN Y CONFIANZA</b>		
<b>ELEMENTO DE COMPETENCIA: Identifica el entorno y tipos de documentos de Microsoft Word con coherencia.</b>		
<b>PLAN DE EVALUACIÓN N°.</b>	<b>ELEMENTO DE COMPETENCIA</b>	<b>NÚMERO DE DINÁMICAS DE LA CLASE: 2</b>
1.1		

<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>DE</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>TECNICA Y/O INSTRUMENTO</b>
-------------------------------	-----------	------------------	--------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatos avanzados</li> <li>• Encabezados y pies de página</li> <li>• Letra Capital</li> <li>• Columnas</li> </ul>	<p><i>Utiliza formatos de texto y crea nuevos estilos y formatos</i></p> <p><i>Número de formatos correctamente aplicados de Microsoft Word.</i></p> <p><i>Configura tipos de documento y aplica normas para el diseño de los mismos</i></p> <p><i>Configura diversos tipos de encabezados y pies de página dentro de un documento</i></p>	<p><i>Actividad 1, Cuestionario</i></p> <p><i>Actividad 1. 2 Práctica</i></p> <p><i>Prueba de fin de elemento.</i></p>
---	--	--

ELABORADO	VALIDADO	VISTO BUENO
<b>DOCENTES:</b> <i>Dr. Carlos Guayas, Ing. Rodrigo Cabrera</i>	<b>JEFE DE ÁREA:</b> <i>Lcdo. Pablo Sarmiento</i>	<b>VICERRECTORA/SUBDIRECTORA:</b> <i>Lcda. Rosario Tobar C.</i>
Firmas: Fecha: octubre 13 de 2008	Firma: Fecha:	Firma: Fecha:

OBSERVACIONES DEL(A) JEFE DE ÁREA:

Fecha de la observación:

**UNIDAD EDUCATIVA  
PARTICULAR EXPERIMENTAL  
“LA ASUNCIÓN”**



**AREA DE COMPUTACIÓN  
NIVEL PROPEDEÚTICO  
MÓDULO DE ENSEÑANZA POR  
COMPETENCIAS  
“INFORMÁTICA”**

**AÑO LECTIVO  
2007 - 2008**

## MÓDULO POR COMPETENCIAS

**DOCENTE 1:**

**Nombre:** Ing. Rodrigo Cabrera

**Teléfono de Contacto:** 072884177

<b>UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR EXPERIMENTAL UNIVERSITARIA “ASUNCIÓN”</b>			
<b>MÓDULO POR COMPETENCIAS (MPC)</b>			
<b>NIVEL: BÁSICO</b>	<b>ESPECIALIDAD:</b>	<b>ÁREA: COMPUTACIÓN</b>	<b>AÑO LECTIVO</b>
<b>ASIGNATURA: INFORMÁTICA</b>	<b>CURSO: CUARTO(PROPEDÉUTICO)</b>	<b>GRUPOS: 1,2,3,4,5,6</b>	<b>2007 - 2008</b>
<b>DOCENTE(S): ING. RODRIGO CABRERA, DR. CARLOS GUAYAS</b>			

**Correo Electrónico:** [rodrigocabrera@laasunción.edu.ec](mailto:rodrigocabrera@laasunción.edu.ec)

**DOCENTE 2:**

**Nombre:** Dr. Carlos Guayas

**Teléfono de Contacto:** 090677101

**Correo Electrónico:** [carlosguayas@laasunción.edu.ec](mailto:carlosguayas@laasunción.edu.ec)

### DATOS BÁSICOS DEL MÓDULO

<b>CÓDIGO:</b>	<b>PRERREQUISITOS:</b>
<b>TIPO DE COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer el entorno de trabajo de Microsoft Word</li> <li>- Conocer los comandos básicos para edición y formato dentro de Microsoft Word</li> <li>- Realizar operaciones con archivos: abrir, guardar, guardar como...</li> </ul>
<b>GENÉRICA:</b> (    )	
<b>ESPECÍFICA:</b> ( x )	
<b>CRÉDITOS:</b> 2 horas semanales	<b>AÑO:</b> Cuartos Cursos (Propedéutico)

## II RUTA FORMATIVA

<b>TIPO DE COMPETENCIA: ESPECIFICA</b>	
<p><b>NODO PROBLEMATIZADOR</b> FALTA DE CONOCIMIENTO E INADECUADO MANEJO DE UTILITARIOS DENTRO DE INFORMATICA, LO QUE OCACIONA QUE LOS ESTUDIANTES NO APROVECHEN LAS VENTAJAS DE LA NUEVA TEGNOLOGIA</p>	<b>RUTA</b>          <b>FORMATIVA</b>
<p><b>MACROCOMPETENCIA (COMPETENCIA GLOBAL)</b> Aplica software y tecnología vigente, para la resolución de problemas de su entorno; con ética y responsabilidad social</p>	
<p><b>COMPETENCIA ESPECIFICA</b> ca normas para el diseño y elaboración de documentos mediante el uso de utilitarios informáticos con objetividad y responsabilidad.</p>	

<b>Nro.</b>	<b>ELEMENTOS DE LA COMPETENCIA</b> (Acciones sistémicas que construyen la competencia)
1.	Conceptualiza los reglas para el manejo de formato y diseño avanzado de documentos dentro de un procesador de textos
2.	Reconocer objetos, tablas de ilustración, contenidos e índices con orden y coherencia (Teórico avanzado Reconocer)
3.	Aplicar formatos avanzados a documentos con Flexibilidad y autenticidad
4.	Ejemplificar los comandos aprendidos para realizar las prácticas y actividades Propuestas y establecer su relación con actividades cotidianas que requieren uso de la tecnología.
5.	Interiorizar el conocimiento para su posible aplicación frente a nuevas situaciones planteadas

<b>Trabajo interdisciplinar:</b>
TIC's
Trabajo en equipo
Transdisciplinario
Método Problémico



### III. METODOLOGÍA DE FORMACIÓN:

**ENFOQUE DIDÁCTICO:**( Metodología pertinente a la formación de competencias)

Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas

Uso de organizadores gráficos.

Simulaciones. Mediación sobre la base de las inteligencias Múltiples.

Estudio de casos. Ciclo experiencial y aplicación a problemas nuevos

ELEMENTOS DE COMPETENCIA	CONTENIDOS COGNOSCITIVOS ¿Qué saberes?	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES ¿Cómo aplicarlos?	CONTENIDOS AFECTIVO MOTIVACIONALES ¿Con qué actitudes?	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Estrategias, métodos y técnicas
<p>Conceptualiza las normas y reglas para el manejo de formato y diseño avanzado de documentos dentro de un procesador de textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Repaso:</b> Utilitarios</li> <li>- Entorno de Trabajo de Microsoft Word</li> <li>- <b>Consideraciones para diseño de documentos:</b> Tipos de letra, colores, tamaño de fuente, manejo de los tipos de papel</li> <li>- <b>Tipos de Formatos:</b> Tipo de archivos, tipos de imágenes, pancartas, folletos, periódicos, etc.</li> </ul>	<p>Imprima el entorno de Word con sus principales elementos Genere la tarea con bordes, orientación Horizontal</p> <p>Realice una ficha personal utilizando diversos tipos de letra</p> <p>Investigue los tipos de documentos impresos que podemos realizar</p>	<p><i>Claridad y Respeto</i> : Al momento de realizar las actividades, de acuerdo al documento de contenido, los diferentes tipos de documentos a los que podemos dar formato dentro de Microsoft Word</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilización</li> <li>- Motivación</li> <li>- Lluvia de Ideas</li> <li>- Rejilla</li> <li>- Situación Problemática expuesta en clase</li> <li>- Conversación</li> <li>- Heurística,</li> <li>- Dinámica del</li> <li>- Proceso de</li> <li>- Aprendizaje</li> </ul>



ELEMENTOS DE COMPETENCIA	CONTENIDOS COGNOSCITIVOS ¿Qué saberes?	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES ¿Cómo aplicarlos?	CONTENIDOS AFECTIVO MOTIVACIONALES ¿Con qué actitudes?	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Estrategias, métodos y técnicas
Reconoce formatos, objetos, tablas de ilustración, contenidos e índices con orden y coherencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Formatos Avanzados</b></li> <li>- <b>Encabezados y pies de página:</b> Configuración, Autotextos, Barra Encabezado y Pie de Página</li> <li>- <b>Editor de Ecuaciones:</b> Opciones, uso del editor</li> <li>- <b>Tablas de Contenido:</b> Creación de Títulos, Marcar Títulos, Creación de Tablas de Contenido, Formato</li> <li>- <b>Tablas de Ilustración:</b> Insertar Ilustración, Creación de Títulos, Marcar Títulos, Creación de Tablas de Ilustración, Formato</li> <li>- <b>Índices:</b> Crear entradas, marcar entradas, crear índice</li> </ul>	<p>Tomar un recorte de la prensa y realizarlo de manera idéntica dentro de Microsoft Word.</p> <p>Realizar su autobiografía con ayuda de pies encabezados y pies de página, configuración de documento “Libro plegado” aplique todo lo revisado hasta el momento</p> <p>Resolver 5 ejercicios de casos de factoreo dentro de Microsoft Word con la herramienta editor de ecuaciones</p> <p>Inserte imágenes dentro de su autobiografía, genere una tabla de ilustración y una tabla de contenido con formato personalizado por Ud.</p>	<p><b>Orden y Coherencia:</b> Al momento de realizar las actividades, elaborar los trabajos extraescolares de acuerdo al documento de contenido. En el uso correcto de los comandos para realizar las actividades propuestas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilización</li> <li>- Motivación</li> <li>- Situación Problemática expuesta en clase</li> <li>- Conversación</li> <li>- Heurística, Dinámica del Proceso de Aprendizaje</li> </ul>

ELEMENTOS DE COMPETENCIA	CONTENIDOS COGNOSCITIVOS ¿Qué saberes?	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES ¿Cómo aplicarlos?	CONTENIDOS AFECTIVO MOTIVACIONALES ¿Con qué actitudes?	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Estrategias, métodos y técnicas
Aplica Índices, tablas y formulas con orden y responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tablas:</b> Dibujar tabla, Insertar Tablas, Formato de Tablas, Formulas dentro de Tablas en Microsoft Word</li> <li>- <b>Combinar Correspondencia:</b> Uso de base de datos de contactos, generar correspondencia, distribuir correspondencia.</li> <li>- <b>Macros:</b> Automatizar tareas dentro de Microsoft Word, Formularios</li> </ul>	<p>Realice una factura con los respectivos cálculos dentro de Microsoft Word.</p> <p>Envíe una invitación para su fiesta de cumpleaños para todos sus compañeros de aula, con la ayuda de diseño de documentos para la invitación y el email para el envío de la misma.</p>	<p><i><b>Orden y Respeto:</b> Al momento de utilizar los comandos, en la realización de las tareas extraescolares, con respecto a sus compañeros y profesores</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situación Problemática expuesta en clase</li> <li>Conversación</li> <li>Heurística, Dinámica del Proceso de Aprendizaje</li> <li>- <b>EXPOSICIÓN PROBLEMÁTICA</b></li> <li>Conversación dialogada acerca del problema, procedimientos para resolver el problema</li> <li>Actividad científica del estudiante siguiendo la lógica</li> <li>Formulación de hipótesis, preguntas problemáticas y análisis</li> <li>Dar solución a la situación problemática propuesta por el docente</li> </ul>

ELEMENTOS DE COMPETENCIA	CONTENIDOS COGNOSCITIVOS ¿Qué saberes?	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES ¿Cómo aplicarlos?	CONTENIDOS AFECTIVO MOTIVACIONALES ¿Con qué actitudes?	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Estrategias, métodos y técnicas
Ejemplificar los comandos aprendidos para realizar las prácticas y actividades propuestas y establecer su relación con actividades cotidianas que requieren uso de la tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diversos usos de los procesadores de Textos</li> <li>- Características propias de un documento con la aplicación de diseño y formato por parte del usuario</li> </ul>	Realice un documento dentro de Word que permite observar el uso de todo tipo de Formatos avanzados	<i>Orden y Respeto: Al momento de utilizar los comandos, en la realización de las tareas extraescolares, con respecto a sus compañeros y profesores</i>	<p><b>ESTUDIO DE CASOS (de actuación)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar la situación problemática</li> <li>- Determinar causas y efectos</li> <li>- Diagnosticar</li> <li>- Plantear soluciones</li> <li>- Debatir</li> <li>- Argumentar</li> <li>- Demostrar sistemáticamente los enfoques</li> </ul> <p><b>CICLO DE APRENDIZAJE (transferencia de actuación y cooperación, de la información de actuación)</b></p>

ELEMENTOS DE COMPETENCIA	CONTENIDOS COGNOSCITIVOS ¿Qué saberes?	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES ¿Cómo aplicarlos?	CONTENIDOS AFECTIVO MOTIVACIONALES ¿Con qué actitudes?	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Estrategias, métodos y técnicas
<p>Interiorizar el conocimiento para su posible aplicación frente a nuevas situaciones planteadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia del uso correcto del procesador de Textos</li> <li>- Características propias que se debe considerar al momento de elaborar documentos dentro de Microsoft Excel</li> </ul>	<p>Realice un documento dentro de Word : Tutorial Proyecto para ser expuesto en la semana del estudiante en base a los siguientes temas: En formato Libro plegado y usando todo lo referente a formatos avanzados elaborar:  Recetario de comidas típicas de Cuenca.</p> <p>Revista las iglesias y lugares Turísticos de Cuenca</p> <p>Música propia de la Ciudad de Cuenca</p>	<p><i>Creatividad, Responsabilidad y Honestidad: Al momento de realizar el proyecto integrador, muchos de los aspectos del trabajo como son la pasta, anillado , adornos de las hojas, deben ser hechas por el propio estudiante</i></p>	<p><b>PRÁCTICA EMPRESARIAL Y SOCIAL.</b>  (actuación, transferencia, propuesta, competencia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar la competencia</li> <li>- Argumentar y criticar</li> <li>- Valorar</li> </ul> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilización</li> <li>- Análisis comparativo de casos</li> <li>- Sublimación de ideales</li> </ul> <p>Ejecución de propuestas de acción</p>

#### IV. PLAN DE EVALUACIÓN

##### ESCALA DE VALORACIÓN

(Nivel ponderado de aspiración)

1-12 Inicio

12.1-17.9 Avance

18-20 Domínio

##### Competencia Específica

Aplicar normas para el diseño y elaboración de documentos mediante el uso de programas informáticos con objetividad y responsabilidad.

uso de

NIVEL DE LOGRO	INDICADORES DE LOGROS (PERTINENTES A LOS NIVELES)
1.INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce el entorno de trabajo de Microsoft Word</li> <li>- Utiliza comandos básicos para la edición de documentos</li> </ul> <p><i>(Copiar exactamente lo de contenidos procedimentales cambiando el verbo de infinitivo a tercera persona ar,er,ir)</i></p>
2. AVANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera documentos aplicando normas básicas de diseño dentro de Microsoft Word</li> </ul>
3.DOMÍNIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora estilos y formatos dentro de Microsoft Word</li> <li>- Usa objetos dentro de Microsoft Word</li> <li>- Resuelve nuevas situaciones propuestas, elaborar un documento a partir de un formato dado (periódico, libro, revista, etc.)</li> </ul>
4. CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza una revista de entretenimiento lógico matemático (adivinanzas, sopas de letras, crucigramas, resolución de problemas en base a figuras, etc.),</li> </ul>

	que debe ser resuelto por los compañeros de otro curso previo a las indicaciones dadas por los estudiantes
<b>PRODUCTO FINAL:</b>	Presentar para la semana estudiantil su proyecto integrador <b>AUTOBIOGRAFIA, LEYENDAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, IGLESIAS DE CUENCA, COMIDAS TIPICAS</b> con el uso de las herramientas usadas en clase de informática

## V. MATRIZ DE GUÍAS INSTRUCCIONALES PARA TRABAJO AUTÓNOMO

<b>PROCESO DE VALORACIÓN</b>		
<i>Aplicación de la auto-evaluación, co-evaluación, hetero-evaluación a partir de evidencias, con el empleo de técnicas e instrumentos de valoración de las competencias.</i>		
<b>Evaluación Diagnóstica</b> <b>Indicadores de logro</b> <b>( prerequisites)</b>	<b>Evaluación Formativa</b> Evidencias de contenidos procedimentales- actitudinales	<b>EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO DE PROMOCIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar el nivel de conocimiento sobre utilitarios, procesador de textos: definición, características.</li> <li>- Determinar el nivel de asimilación de la aplicación dado y su incidencia en la vida cotidiana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y manipula los comandos para edición dentro de Microsoft Word</li> <li>- Aplica reglas para diseño y elaboración de documentos dentro de Microsoft Word</li> <li>- Operativiza el conocimiento con la resolución de problemas de la vida real.</li> <li>- Aporta con resúmenes de temas revisados, experiencias propias respecto al uso de unitarios, etc.</li> <li>- Elabora conclusiones, recomendaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distingue entre los diversos tipos de utilitarios existentes actualmente al igual que la importancia de las TICS dentro del proceso educativo así como su uso cotidiano y laborar</li> <li>- Aplica comandos y formatos avanzados para dar forma a documentos de diversa índole dentro de un procesador de textos</li> </ul>
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS (sugeridas): Organizadores gráficos, informes de investigación, Portafolios, Carpetas...</b>		
Observación		
Test	Cuestionarios	

# GUÍA	ELEMENTOS	INSTRUCCIONES (INDICACIONES)	RECURSOS	PRODUCTO
1	<p><b>Elemento 1</b></p> <p>Conceptualiza las normas y reglas para el manejo de formato y diseño avanzado de documentos dentro de un procesador de textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lea detenidamente los contenidos sobre: Utilitarios, Conceptos básicos de Microsoft Word, normas para diseño del archivo Práctica Repaso proporcionado por el docente</li> <li>- Elabore un resumen con las ideas principales del archivo</li> <li>- Investigue que tipos de Utilitarios existe para usar dentro de Informática</li> <li>- Investigue las ventajas y desventajas de usar un procesador de texto</li> <li>- Realiza un reporte indicando para que utilizan las personas de su alrededor Microsoft Word en el mundo Laboral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios Audiovisuales</li> <li>- Material Bibliográfico</li> <li>- Practicas Dirigidas elaboradas por el docente</li> </ul>	<p>Con la información elaborará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro sinóptico</li> </ul>
2	<p><b>Elemento 2</b></p> <p>Reconoce formatos, objetos, tablas de ilustración,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lea detenidamente los contenidos sobre: Formatos, Índices y Tablas de la práctica proporcionada por el docente</li> <li>- Con la ayuda de las herramientas de Word, subraye las ideas más sobresalientes de esta lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios Audiovisuales</li> <li>- Material Bibliográfico</li> <li>- Prácticas</li> </ul>	<p>Con la teoría elaborará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maquetas</li> <li>- Gráficos</li> </ul>



	<p>contenidos e índices con orden y coherencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capture la ventana de Comandos Estilos y Formato y con ayuda de auto formas indique para que se utiliza cada elemento</li> <li>- Elabore la Actividad proporcionada por el docente en la cual tiene que aplicar estilos y formatos, columnas, letra Capital y saltos de página.</li> <li>- Prepare una exposición para un curso inferior: Octavo , Noveno sobre la importancia del uso de Microsoft Word y realice ejemplos de sus argumentos</li> <li>- Investigue las diferencias respecto a Formatos entre su ejecución en Microsoft Word 2003 y Microsoft Word 2007</li> </ul>	<p>elaboradas por el docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un archivo de repaso</li> <li>- Investigación</li> </ul>
<p><b>3</b></p>	<p><b>Elemento 3</b></p> <p>Aplica Índices, tablas y formulas con orden y responsabilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lea detenidamente los contenidos sobre: Índices, Tablas de Contenido, Tablas de Ilustración, Formulas y Tablas de la Práctica proporcionada por el Docente</li> <li>- Capture la Ventana de Comandos para elaborar Tablas dentro de Microsoft Word e indique con la ayuda de autoformas cual es la función de cada uno de los componentes.</li> <li>- Enumere los pasos para poder dibujar y dar formato a una tabla dentro de Microsoft Word.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios Audiovisuales</li> <li>- Material Bibliográfico</li> <li>- Práctica y Actividades preparadas por el Docente</li> </ul>	<p>Con la teoría elaborará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factura</li> <li>- Microdiseño de Monografía</li> <li>- Mapa Conceptual</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabore las actividades propuestas por el docente con el uso de formatos, índices y tablas y la incorporación de tablas dentro de Microsoft Word en el archivo de Actividades</li> <li>- Busque en internet como utilizar fórmulas básicas dentro de Tablas en Microsoft Word</li> <li>- Utilizando autoformas elabore un mapa conceptual de los tipos de índices y tablas</li> <li>- Consulte con su profesor de computación la forma de incorporar a su trabajo elementos del Editor de Ecuaciones</li> </ul>		
<b>4</b>	<p><b>Elemento 4</b></p> <p>Ejemplificar los comandos aprendidos para realizar las prácticas y actividades y Propuestas y establecer su relación con actividades cotidianas que</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lea detenidamente los contenidos sobre: Objetos Insertables, Refuerzo índices y tablas dentro de Microsoft Word</li> <li>- Subraye las ideas más sobresalientes de esta lectura</li> <li>- Busque en internet lecturas exegéticas mínimo 10 y coloque formatos, tabla de Contenido y Dibuje Tablas alrededor de cada Lectura, aplique diseño de documento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios Audiovisuales</li> <li>- Material Bibliográfico</li> <li>- Prácticas y Actividades dirigidas</li> </ul>	<p>Con la teoría elaborará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica Lecturas Exegéticas , impreso en Formato Libro Plegado</li> </ul>

	requieren uso de la tecnología.			
<b>5</b>	<b>Elemento 5</b> Interiorizar el conocimiento para su posible aplicación frente a nuevas situaciones planteadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lea detenidamente los contenidos sobre: Objetos, Fórmulas dentro de Microsoft Word</li> <li>- Subraye las ideas más sobresalientes de esta práctica</li> <li>- Averigüe temas relacionados con la ciudad de cuenca, aquellos cuyos productos van a ser parte de su proyecto integrador para la semana del estudiante</li> <li>- Con su profesor de Dibujo prepare la portada para su trabajo</li> <li>- Consulte en su casa sobre los temas a ser tratados en su proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios Audiovisuales</li> <li>- Material Bibliográfico</li> <li>- Prácticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto Integrador para la semana del estudiante</li> </ul>

### **Bibliografía**

- MICROSOFT OFFICE 2003 JOSE RODRIGUEZ
  - MICROSOFT WORD 2003 GRUPO EDITORIAL MACRO
  - [www.microsoft.com/office](http://www.microsoft.com/office)
- <http://aulaclinic.es/word2003.html>

### **Recursos Didácticos**

- Prácticas y actividades entregados por el docente
- Bibliografía consultada en Internet
- Laboratorio de Computo

<b>ELABORADO</b>	<b>VALIDADO</b>	<b>VISTO BUENO</b>
<b>DOCENTE:</b> Ing. Rodrigo Cabrera Dr. Carlos Guayas	<b>JEFE DE ÁREA:</b> Lcdo. Pablo Sarmiento	<b>VICERRECTORA:</b> Lcda. Rosario Tobar C.
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: <i>(de entrega al jefe de área)</i>	Fecha: <i>(De revisión )</i>	Fecha:

## BILIOGRAFIA

REY, Bernard. *De las Competencias Transversales a una Pedagogía de la Intención*. Santiago de Chile: DOLMEN, 1999; p13.

DÍAZ, Mario de Miguel, MODALIDADES DE ENSEÑANZA CENTRADAS EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. ORIENTACIONES PARA PROMOVER EL CAMBIO METODOLOGICO E EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACION SUPERIOR. Universidad de Oviedo. España. 2005

MERTENS, Leonard. Competencia Laboral: sistema, surgimiento y modelos. CINTERFOR/ OIT, 1996.

GUY LE Boterf. Ingeniería de las Competencias. Barcelona, Ediciones Gestión S.A. 2001.

CARRETERO Mario, “Constructivismo Mon Amour” en Baquero et Al. Debates Constructivistas.; p58.

GORDON, Raúl, Evaluación de competencias en el proceso de formación 2007, Quito Ecuador

GONZALES Jorge Alberto, Aprendizaje basado en problemas, Docente Diplomado Gestión del Aprendizaje Universitario, ESPE Quito-Ecuador

GARDNER, H. (1995) *Inteligencias múltiples*. España: Paidós.

JIMÉNEZ, M. (2000) *Competencia social: intervención preventiva en la escuela*. Universidad de Alicante.

ADDINE, F. F., et al. (1998): Didáctica y optimización del proceso de enseñanza aprendizaje. IPLAC. Impresión ligera. C. de La Habana.

LLANTADA, M. M. (1998): Calidad educacional. Actividad pedagógica y creatividad. Editorial Academia. C. de La Habana.

UNESCO, “Estándares de Competencias en TIC para Docentes”

## **LINKOGRAFIA**

Programa de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe  
archivo digital

<http://tuning.unideus.to.org/tuningal/>

<http://www.mecesup.cl/tuning/tuning.html>

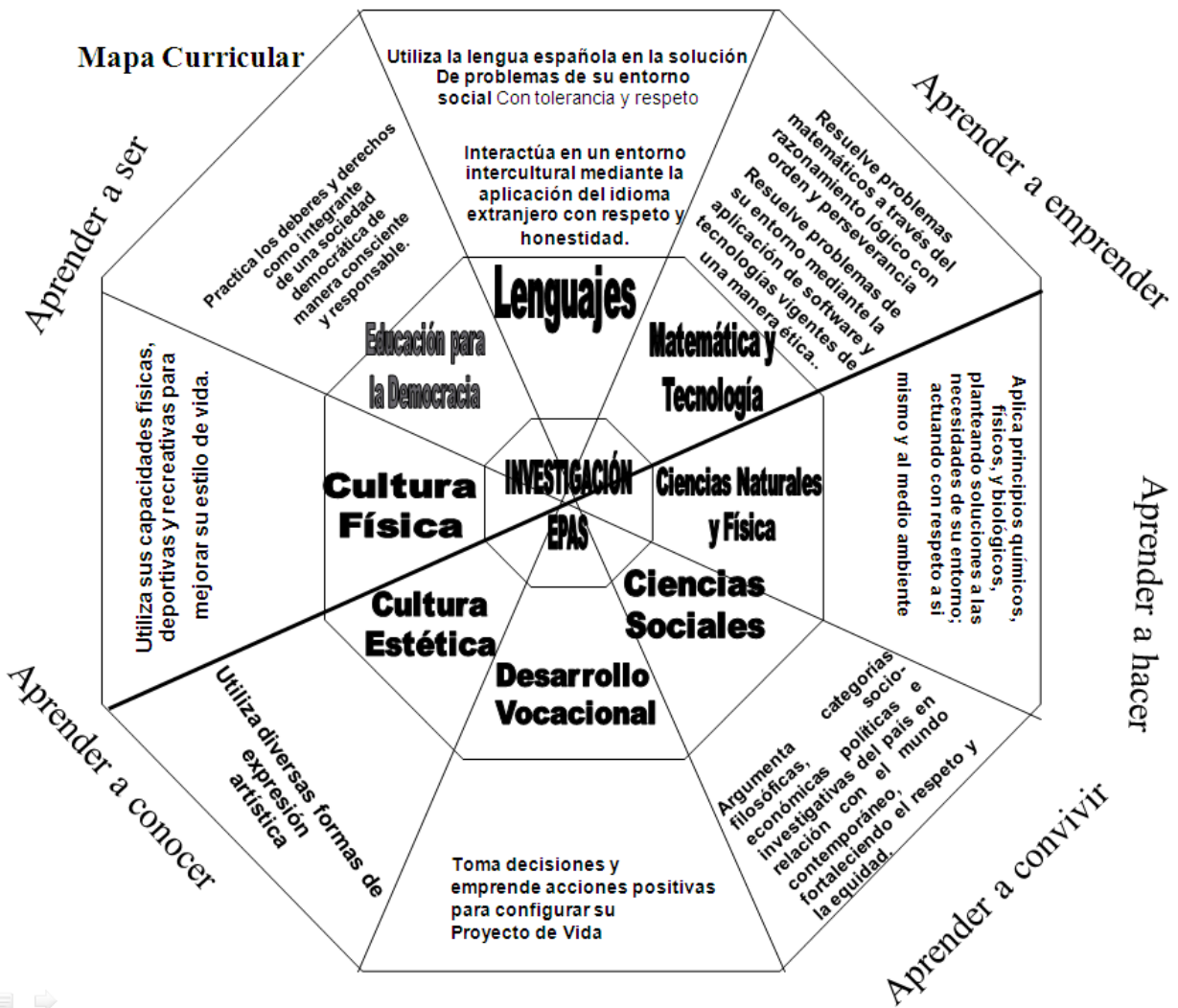
<http://www.mecesup.cl/links/links.html>

[http://www.otalca.cl/htm/rediseño\\_curricular/rediseño\\_curricular.htm](http://www.otalca.cl/htm/rediseño_curricular/rediseño_curricular.htm)

<http://tuning.uni.deusto.org/tuningeu/>

Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)

# ANEXOS



## Cuestionario Aplicado a Estudiantes

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION  
MAESTRIA EN EDUCACION Y DISEÑO DE CURRÍCULUM**

**Objetivo:** determinar la incidencia de la aplicación de la formación basada en competencias con aplicación de dinámicas de proceso de aprendizaje basado en ABP

**Instrucciones:**

**La encuesta es anónima, por lo cual pedimos la mayor honestidad posible**

**Lea detenidamente las preguntas**

**Marque sus respuestas de acuerdo a la siguiente tabla**

Siempre	Frecuentemente	Ocasionalmente	Rara vez	No lo hace
1	2	3	4	5

- 1) **¿El profesor al inicio de un nuevo tema conversa sobre tus conocimientos y experiencias anteriores?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 2) **¿Las tareas propuestas por el Docente son variadas y propician el desarrollo de la comprensión de la asignatura?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 3) **¿Cuándo aplica los conocimientos adquiridos en la asignatura de informática?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 4) **¿El docente te exige buscar información de diferentes fuentes cuando la asignatura lo requiere?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 5) **¿El profesor te brinda oportunidades para participar con tus conocimientos, opiniones y experiencias?**



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 6) **¿Las prácticas y actividades a desarrollar por el docente dentro de la clase de informática son planificadas?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 7) **¿Lo aprendido te sirve para resolver problemas y aplicarlas en nuevas situaciones?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 8) **¿El profesor se preocupa por fomentar valores durante el proceso enseñanza aprendizaje?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 9) **¿Las relaciones interpersonales con tu profesor son satisfactorias?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- 10) **¿Las clases impartidas con prácticas y actividades dentro de la materia de informática han propiciado el desarrollo de competencias?**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

## Encuesta Aplicada a Docentes

### UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION MAESTRIA EN EDUCACION Y DISEÑO DE CURRÍCULUM

#### Instrucciones:

La encuesta es anónima, por lo cual pedimos la mayor honestidad posible

Lea detenidamente las preguntas

Marque sus respuestas de acuerdo a la siguiente valoración para los ítems

Siempre	Frecuentemente	Ocasionalmente	Rara vez	No lo hace
1	2	3	4	5

- 1) ¿Inicia el proceso enseñanza aprendizaje con técnicas como observación, lluvia de ideas, etc.?

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5

- 2) ¿En la planificación de la materia, Ud. prioriza los contenidos cognoscitivos?

Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5

- 3) ¿Utiliza metodologías que faciliten el razonamiento y búsqueda de soluciones por parte de sus estudiantes?

	Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 4) **¿Para impartir su cátedra aplica Ud. el ciclo de aprendizaje? (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación)**

	Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 5) **¿Considera Ud. Que usar ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) mejoraría el razonamiento en los estudiantes y el interés en la clase?**

	Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 6) **¿Un aprendizaje basado en competencias propendería a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?**

	Siempre	frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 7) **¿Para propender un aprendizaje basado en competencias, considera que es necesaria una constante actualización docente?**

	Siempre	Frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 8) ¿Toma en cuenta dentro de los contenidos lo relacionado a la parte procedimental y actitudinal, al momento de impartir la asignatura de informática?

	Siempre	Frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

- 9) ¿Para desarrollar las actividades dentro de su cátedra ejemplifica situaciones de la vida cotidiana para mejorar el desenvolvimiento de sus estudiantes?

	Siempre	Frecuentemente	ocasionalmente	rara vez	no lo hace
1	2	3	4	5	

**GRACIAS POR SU COLABORACION**