**Fase III. Propuesta de Producto o Servicio.**

1. **Metodología Empleada en el desarrollo del Producto o Servicio.**

El diseño instruccional es una metodología de planificación pedagógica para la producción de material didáctico por medios de teorías de aprendizajes, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, los cuales deben estar orientado a las exigencias y necesidades  del alumnado, asegurándose así la calidad del aprendizaje.

Según Berger y Kam (1996), el diseño instruccional es “el desarrollo sistemático de los elementos instruccionales, usando las teorías del aprendizaje y las teorías instruccionales para asegurar la calidad de la instrucción. Incluye el análisis de necesidades de aprendizaje, las metas y el desarrollo de materiales y actividades instruccionales, evaluación del aprendizaje y seguimiento” (P.34).

Es decir, el diseño instruccional es el proceso de hacer un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y posteriormente diseñar e implementrar un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos.

Para el desarrollo de un diseño de la instruccional es necesaria la utilización de modelos que faciliten la elaboración y desarrollo de la instrucción. A continuación se presentan los modelos instruccionales mas utilizados:

* Modelo de Dick y Carey.
* Modelo ASSURE de Heinich y col.
* Modelo de Gagne
* Modelo de Gagné y Briggs
* Modelo de Jonassen
* Modelo ADDIE

Tras una exhaustiva investigación y análisis de los diferentes modelos intruccionales, se decidió aplicar el metodología ADDIE por ser un modelo descriptivo y  procesal (se enfocan en los ejemplos y práctica), tener un aspecto lineal (cada etapa del modelo es resultado de la etapa anterior), ser eficiente y simple de implementar y porque puede ser aplicado en diferentes contextos y se adapta con facilidad.

Además al ser un modelo genérico, es fácil encontrar información  y ejemplos para su construcción. No se tendrá inconvenientes en la documentación,  lo que permitirá ahorrar tiempo en la documentación del modelo y dedicar más tiempo al análisis e implementación.

La metodología ADDIE es el modelo básico de Diseño Instruccional, pues contiene las fases básicas del mismo. Según William y Schrum (2008), el modelo ADDIE “es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas” (P.22).

William y Schrum (2008) (P.24) define las fases del modelo ADDIE como:

Análisis. “El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas”.

En esta fase utilizo la información obtenida del diagnostico a la institución para determinar las características de la audiencia y su nivel de conocimientos, así como sus necesidades en el ámbito tecnológico. También se analizo el presupuesto de ejecución, los medios a utilizar y las posibles limitaciones que se puedan presentar y los temas de módulos a impartir, quedando conformados de la siguiente manera:

* La informática y el software libre, bajo un enfoque socio-productivo.
* Las TIC y el internet como medio de aprendizaje y difusión.
* Libre Office Writer: Aptitudes para la creación de un documento.
* Libre Office Impress: Introducción al Diseño y desarrollo de presentaciones.

Diseño. “Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido”.

En esta fase se selecciono el ambiente más adecuado para realizar la instrucción, se estableció los objetivos instruccionales y las estrategias pedagógicas a utilizar. También se definió el contenido a impartir en cada módulo y el diseño de los medios a utilizar.

Desarrollo. “La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño”.

En esta fase se realizo la creación de los medios (diapositivas, trípticos, test, etc.), según el diseño establecido en la fase anterior y a la planificación de las actividades.

Implementación. “Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos”.

En esta fase se procede a la ejecución de las actividades previstas para la jornada de alfabetización, también se plantean soluciones a problemas técnicos que puedan presentarse y planes alternativos.

Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa”.

En esta fase se aplica evaluaciones formativas mediante la observación, y sumativas con la realización de ejercicios prácticos y test, para determinar en qué grado la ejecución del proyecto ayudo a resolver la problemática presentada en la institución.

1. **Población beneficiada.**

La audiencia está enfocada hacia el personal docente, obrero y administrativo de la institución “Guayacán de la Flores”, en total se prevé alfabetizar a un aproximado de veinte (20) a treinta (30) individuos (hombres y mujeres) de edades comprendidas entre veinticinco (25) y cincuenta (50) años, con un muy variado nivel educativo (desde el bachillerato a la licenciatura) según los datos arrojados en la fase de diagnostico del proyecto.

Por otra parte, también se beneficiaran de manera indirecta el proceso de enseñanza de la comunidad educativa de la escuela Guayacán de las Flores, el Centro de Gestión parroquial y los habitantes de los sectores adyacentes.

1. **Objetivo general.**

Dotar de destrezas informáticas al personal docente obrero y administrativo de la institución Guayacán de las Flores y lograr el óptimo funcionamiento de sus computadores.

1. **Objetivos específicos.**

* Desarrollar habilidades básicas en el uso y manejo del computador y del software libre en los participantes.
* Conocer las TIC, navegar en internet y utilizar las diferentes herramientas que brinda (correo, redes sociales, bibliotecas, consultas web, video llamadas, etc).
* Crear y desarrollar todo tipo de documentos (cartas, trabajos, invitaciones, informes, etc.), utilizando como media la herramienta de ofimática: libre office writer, de una manera rápida y sencilla.
* Manejar el entorno de trabajo de libre office impress y crear, modificar y ejecutar presentaciones.
* Ejecutar mantenimiento preventivo y correctivo a los computadores de la institución.

1. **Descripción del Servicio.**

El Diseño Instruccional implica una planificación sobre el curso que se desea impartir, a quien estará dirigido, que recursos y actividades serán necesarias, como se evaluara y como se mejorara, para lo cual se requiere organizar información y definir objetivos de aprendizaje claros y medibles, por tal motivo se concluye que el diseño instruccional es un método importante que se utiliza para determinar los contenidos que se impartirán en la comunidad o institución donde se llevara a cabo el proyecto, igualmente para el desarrollo de este proyecto se realizo un diseño instruccional, basado en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), el cual consiste en un proceso de diseño interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.

A continuación se describen cada una de las unidades que se aplicaran al personal docente, obrero y administrativo de la escuela “Guayacán de las Flores”:

* Unidad I La informática y el software libre, bajo un enfoque socio-productivo y Unidad II Las TIC y el internet como medio de aprendizaje y difusión.

En la primera unidad se impartirán los conceptos básicos de un computador, sus tipos y partes, así como los conceptos de software libre y privativo, su historia y sus ventajas y desventajas, teniendo como objetivo dejar en claro la importancia, uso y oportunidades de estos equipos en la vida cotidiana y en el campo laboral. Mientras que en la segundad unidad se profundizara en las Tics, el internet y el nuevo mundo de posibilidades que brindan estas herramientas, como lo son los correos electrónicos, las redes sociales, la banca electrónica, las bibliotecas virtuales, las video llamadas, entre otros. Estos módulos serán impartidos en el auditorio de la institución donde se utilizaran diapositivas y videos didácticos para lograr una mejor comprensión, así mismo se hará entrega de unos trípticos para reforzar dicho conocimiento. Finalmente se realizara la evaluación sumativa mediante la utilización de un test que los participantes deberán contestar.

* Unidad III Libre Office Writer: Aptitudes para la creación de un documento y Unidad IV Libre Office Impress: Introducción al Diseño y desarrollo de presentaciones.

En estas unidades se presentara el manejo adecuado de las aplicaciones ofimáticas de Software Libre, específicamente se les dará a conocer a los miembros de la escuela “Guayacán de las Flores” las más utilizadas, es decir, el procesador de textos Writer y el editor de presentaciones Impress, con el propósito de dotar a los participantes de las habilidades necesarias para desenvolverse libremente con estas herramientas y mejorar su desempeño laboral. Esta formación será impartida como un taller practico en el CGP de la comunidad, donde los participantes adquirirán con la práctica estas nuevas destrezas bajo la orientación del facilitador en turno.

1. **Presentación del Producto o servicio.**

A continuación se presenta el bosquejo del Servicio a realizar y se anexa en el CD adjunto, el desarrollo de toda la metodología empleada para la aplicación de este proyecto de alfabetización en la escuela “Guayacán de las Flores”.

|  |  |
| --- | --- |
| **Unidad I:**  **La informática y software libre, bajo un enfoque socio-productivo.** | **Horas:**  **05 Horas** |
| **Objetivos Instruccionales**  Al finalizar la lección los participantes estarán en capacidad de:   * Conocer que es una computadora. * Identificar las diferencias entre hardware y software. * Reconocer los diferentes tipos de computadoras. * Identificar las partes de una computadora. * Encender correctamente un computador. * Reconocer las diferencias entre un sistema operativo y un programa. * Identificar y protegerse de los virus informáticos. * Conocer que es el soporte técnico, el mantenimiento del computador y cuando realizarlo. * Identificar la diferencia entre el software libre y el software propietario. * Conocer las ventajas y desventajas del software libre y propietario. * Conocer el plan Canaima como instrumento de desarrollo nacional. * Reconocer en el entorno de escritorio de un sistema operativo libre. * Conocer las aplicaciones y ventajas de la informática y el software libre como instrumento de desarrollo socio-productivo y personal. | |
| **Contenido**   * La computadora. * Componentes de la computadora. * Hardware. * Software. * Tipos de computadores. * Partes del computador. * Encendido del computador * Sistemas operativos * Programas * Virus informáticos * Medios de infección * Antivirus * Importancia de la seguridad informática. * Soporte técnico y mantenimiento del computador * Software libre y propietario. * Ventajas y desventajas del software libre. * Ventajas y desventajas del software propietario. * Plan Canaima * Entorno de trabajo de un sistema operativo libre. | |
| **Estrategias de aprendizaje**  Exposición multimedia, lluvia de ideas, ejercitación práctica. | |
| **Ambiente Educativo**  Auditorio y CGP de la Escuela Bolivariana “Guayacán de las Flores” | |
| **Estrategia de Evaluación**  Evaluación practica en la computadora, lluvia de Ideas, test. | |
| **Recursos Utilizados**  Computadoras, proyector, equipo de sonido, material multimedia, trípticos. | |
| **Referencias**  https://www.aprendelibre.org  https://www.enticonfio.gov.co  https://www.libreoffice.org  https://www.fsf.org | |
| **Facilitadores**  Integrantes del Proyecto “Tecnología a Tu Alcance”. | |
| **Perfil de los Facilitadores**  Cursantes del Primer año del PNF en Informática de la Universidad Politécnica Territorial de Paria “Luis Mariano Rivera”. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Unidad II:**  **Las TICs y el internet, como medio de aprendizaje y difusión.** | **Horas:**  **05 Horas** |
| **Objetivos Instruccionales**  Al finalizar la lección los participantes estarán en capacidad de:   * Conocer que son las TICs y sus ventajas. * Aplicar el uso de las Tic en la educación. * Conocer las diferentes herramientas educativas que ponen a disposición las TICS y el internet. * Conocer que es el internet. * Identificar los tipos de redes. * Conectar un equipo a la red. * Reconocer el entorno de un navegador web. * Navegar por internet. * Crear y utilizar un correo electrónico. * Conocer el funcionamiento de la nube. * Realizar video llamadas. * Identificar las diferentes redes sociales. * Conocer los nuevos avances y tendencia tecnológica. | |
| **Contenido**   * Las TICs. * Herramientas educativas. * Internet. * Aplicaciones del internet. * Tipos de redes. * Conexión a la red. * Navegador web. * Buscadores. * Navegación en internet. * Correo electrónico. * Creación de un correo electrónico. * Enviar y recibir mensajes. * La nube. * Almacenamiento en la nube. * Ventajas de la nube. * Video llamada. * Realizar video llamadas. * Redes sociales. * Registro en las redes sociales. * Nuevas tecnologías. | |
| **Estrategias de aprendizaje**  Exposición multimedia, lluvia de ideas, ejercitación práctica. | |
| **Ambiente Educativo**  Auditorio y CGP de la Escuela Bolivariana “Guayacán de las Flores” | |
| **Estrategia de Evaluación**  Evaluación practica en la computadora, lluvia de Ideas, test. | |
| **Recursos Utilizados**  Computadoras, proyector, equipo de sonido, material multimedia, trípticos. | |
| **Referencias**  https://www.aprendelibre.org  https://www.enticonfio.gov.co  https://www.libreoffice.org  https://www.fsf.org | |
| **Facilitadores**  Integrantes del Proyecto “Tecnología a Tu Alcance”. | |
| **Perfil de los Facilitadores**  Cursantes del Primer año del PNF en Informática de la Universidad Politécnica Territorial de Paria “Luis Mariano Rivera”. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Unidad III:**  **Writer: Aptitude para la creación de un documento.** | **Horas:**  **05 Horas** |
| **Objetivos Instruccionales**  Al finalizar la lección los participantes estarán en capacidad de:   * Conocer el entorno de trabajo de writer. * Identificar los diferentes menús y accesos directos. * Crear y guardar un documento. * Copiar, cortar y pegar. * Insertar y eliminar texto * Revisar la ortografía. * Modificar la fuente, estilos, formatos y diseños de página. * Insertar y modificar una tabla. * Insertar imágenes. * Exportar a PDF un documento. | |
| **Contenido**   * Introducción al ambiente de trabajo. * Menús y accesos directos. * Creación de un documento. * Guardar documento. * Cortar, copiar y pegar. * Inserción y eliminación de texto. * Diccionario y revisión ortográfica. * Visualización. * Fuentes, estilos y formatos. * Diseño de pagina. * Tablas. * Alineación. * Viñetas y numeraciones. * Inserción de imágenes. * Encabezado y pie de página. * Exportación a PDF. | |
| **Estrategias de aprendizaje**  Exposición multimedia, Taller, ejercitación práctica. | |
| **Ambiente Educativo**  CGP de la Escuela Bolivariana “Guayacán de las Flores” | |
| **Estrategia de Evaluación**  Evaluación practica en la computadora. | |
| **Recursos Utilizados**  Computadoras, proyector, material multimedia. | |
| **Referencias**  https://www.aprendelibre.org  https://www.enticonfio.gov.co  https://www.libreoffice.org  https://www.fsf.org | |
| **Facilitadores**  Integrantes del Proyecto “Tecnología a Tu Alcance”. | |
| **Perfil de los Facilitadores**  Cursantes del Primer año del PNF en Informática de la Universidad Politécnica Territorial de Paria “Luis Mariano Rivera”. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Unidad IV:**  **Impress: Introducción al diseño y desarrollo de una presentación.** | **Horas:**  **05 Horas** |
| **Objetivos Instruccionales**  Al finalizar la lección los participantes estarán en capacidad de:   * Crear una presentación. * Modificar el fondo y diseño. * Identificar las diferentes barras de herramientas. * Animar la aparición de elementos. * Ordenar la aparición de la diapositiva. * Utilizar las diferentes vistas de presentación. * Guardar la presentación. | |
| **Contenido**   * Presentaciones con Impress. * Creación de una presentación. * Elección y diseño de fondos. * Introducir elementos en la diapositiva. * Animar la aparición de elementos. * Animar la aparición de diapositivas. * Orden de aparición de diapositivas. * Formas de visualizar las diapositivas. * Guardar la presentación. * Recomendaciones. | |
| **Estrategias de aprendizaje**  Exposición multimedia, Taller, ejercitación práctica. | |
| **Ambiente Educativo**  CGP de la Escuela Bolivariana “Guayacán de las Flores” | |
| **Estrategia de Evaluación**  Evaluación practica en la computadora. | |
| **Recursos Utilizados**  Computadoras, proyector, material multimedia. | |
| **Referencias**  https://www.aprendelibre.org  https://www.enticonfio.gov.co  https://www.libreoffice.org  https://www.fsf.org | |
| **Facilitadores**  Integrantes del Proyecto “Tecnología a Tu Alcance”. | |
| **Perfil de los Facilitadores**  Cursantes del Primer año del PNF en Informática de la Universidad Politécnica Territorial de Paria “Luis Mariano Rivera”. | |