

**INFORME DE PRÁCTICA CENTRO EDUCATIVO COLEGIO GIMNASIO MAYOR
ANDINO**

JUAN CAMILO MILLÁN RIVERA

**UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS
NEIVA – HUILA
2015**

**INFORME DE PRÁCTICA CENTRO EDUCATIVO COLEGIO GIMNASIO MAYOR
ANDINO**



JUAN CAMILO MILLÁN RIVERA

**Informe de practica presentado para optar el título de
INGENIERO DE SISTEMAS**

**Asesor
Ing. FERNANDO ROJAS ROJAS**

**UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS
NEIVA – HUILA
2015**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Director

Firma del Coordinador

Firmad del calificador

Neiva, Julio de 2015

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	6
1. JUSTIFICACIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
2.1 OBJETIVO GENERAL	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3. DESARROLLO DE ACTIVIDADES	9
4. RECURSOS	14
4.1 TALENTO HUMANO	14
4.2 RECURSO FÍSICO	14
4.3 RECURSO TECNOLÓGICO	14
4.4 MATERIALES	15
5. ALCANCES	16
5.1 PARA EL ESTUDIANTE	16
5.2 PARA LA INSTITUCIÓN	17
6. REGISTRO FOTOGRÁFICO	18
BIBLIOGRAFÍA	19

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Planeación grado primero	9
Tabla 2. Planeación grado segundo	10
Tabla 3. Planeación grado tercero	11
Tabla 4. Planeación grado cuarto	12
Tabla 5. Planeación grado quinto	13

INTRODUCCIÓN

El perfil ocupacional de un ingeniero de Sistemas encierra la capacidad que éste debe tener para desempeñarse en la gestión de los sistemas informáticos que demanden el sector empresarial y productivo como gestor, gerente, administrador, consultor y emprendedor de proyectos desde la creación de software, sistemas de seguridad de información, centro de redes de datos, etc.

Por otra parte el profesional en Ingeniería de Sistemas¹ también debe estar preparado para a través de la docencia, ser un profesional activo y creativo para impartir las clases de informática a los estudiantes con miras a la adquisición de competencias, aplicando pruebas para el manejo de las herramientas Informáticas, capacitar en diversas temáticas a docentes y grupo de apoyo de las instituciones educativas, en los siguientes temas a docentes de informática nuevos en la Institución y brindar la asesoría específica sobre las TIC para enriquecer los procesos educativos

De igual forma es importante incursionar en otras áreas o campos específicos del programa de Ingeniería de Sistemas, como lo es la docencia, teniendo en cuenta el mundo en constante evolución tecnológica, lo cual requiere de una educación con mayor énfasis en tecnología desde la edad escolar, con el fin de estimular y fortalecer el pensamiento tecnológico que permita la formación de futuros ciudadanos críticos en el uso, apropiación y desarrollo de tecnología.

¹ UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA. Perfil profesional Ingeniero de Sistemas. Disponible en internet en <http://www.ucc.edu.co>

1. JUSTIFICACIÓN

La práctica realizada en la institución educativa Gimnasio Mayor Andino, permitió al estudiante de práctica de último nivel, fortalecer competencias específicas en el manejo de grupos escolares y aplicar de forma práctica y desde la docencia, los conocimientos adquiridos a lo largo del programa académico Ingeniería de Sistemas.

Para la institución educativa, la práctica del estudiante permitió ser herramienta de apoyo al docente titular de la asignatura informática, mediante el acompañamiento a los diferentes grupos de primero a quinto grado, en el logro de las competencias específicas de acuerdo a la edad del niño y a los planificadores estipulados para dicha área.

De igual manera la práctica se convierte en un espacio de fortalecimiento de procesos administrativos que aportan al crecimiento de la institución educativa que a través de un buen sistema de información como es la página web, puede reconocerse en el medio educativo y ejercer un mercadeo a través de las nuevas tecnologías de la información, requeridas de forma inmediata en el mundo actual.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar en el Gimnasio Mayor Andino, una estructura académica que incluya las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC'S como herramienta necesaria en el desarrollo de la comunidad educativa.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar búsqueda de contenidos pertinentes al área de sistemas utilizados en diferentes planteles educativos que permita analizar y orientar las temáticas a desarrollarse desde los grados primero a quinto.
- Diseñar de acuerdo a cada grupo las competencias y actividades que desde el área de tecnología e informática, deben lograr los estudiantes.
- Implementar diferentes estrategias pedagógicas de aprendizaje que permitan el logro de las competencias en los estudiantes.

3. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Las actividades desarrolladas en acompañamiento con la docente titular de la asignatura Informática² de la institución educativa, fueron basadas en la siguiente planeación, a la cual se le dio apoyo mediante el trabajo en el aula, reforzando temáticas allí establecidas:

Tabla 1. Planeación grado primero

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PRIMERO	<p>El computador: concepto y usos.</p> <p>Partes principales de un computador: monitor, CPU, mouse y teclado.</p> <p>Cuidados del computador y de la sala de informática.</p>	<p>Reconoce las partes básicas que conforman un computador e identifica sus funciones.</p> <p>Manipula correctamente el mouse, teclado, monitor y CPU.</p> <p>Aplica las reglas y normas de uso adecuado de los computadores.</p>	10 horas	<p>Definir qué es un computador, para qué se emplea y qué partes básicas lo componen.</p> <p>Conocer las funciones específicas de cada componente básico de un computador.</p> <p>Conocer y aplicar las normas de comportamiento en la sala de informática.</p>
SEGUNDO	<p>Accesorios de Windows: Calculadora, Paint y Bloc de notas.</p>	<p>Crea archivos de texto empleando el bloc de notas.</p> <p>Crea dibujos empleando paint.</p> <p>Realiza operaciones matemáticas empleando la calculadora.</p>	10 horas	<p>Crear y guardar archivos de texto del accesorio bloc de notas.</p> <p>Crear y guardar dibujos en el accesorio de paint utilizando todas las herramientas del programa.</p> <p>Realizar operaciones matemáticas básicas con la calculadora de Windows, empleando el mouse y el teclado.</p>
TERCERO	<p>Historia de los computadores : del ábaco a los portátiles, Tablet y teléfonos inteligentes</p>	<p>Describe la historia de los computadores y los cambios que han sufrido los computadores.</p>	10 horas	<p>Describir con sus términos la historia de los computadores.</p> <p>Dibujar como eran antes y cómo son ahora los computadores.</p>

² AGUDELO, Carolina. Planeación de actividades Asignatura Tecnología e informática. Gimnasio Mayor Andino. 2014.

Continuación Tabla 1

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CUARTO	El internet: concepto y usos.	Reconoce los programas del computador utilizados para navegar por internet. Ingresa a páginas web educativas para niños.	10 horas	Navegar en sitios educativos para niños por su propia cuenta. Investigar diferentes temas educativos en la web.

Fuente: El autor

Tabla 2. Planeación grado segundo

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PRIMERO	Hardware del computador: hardware externo básico, periféricos de entrada y salida, hardware interno principal.	Reconoce el hardware que conforma un computador e identifica sus funciones. Manipula correctamente el mouse, teclado, monitor, CPU, parlantes, impresora, micrófono, cámara, memorias USB, CD, DVD.	10 horas	Identificar cada parte hardware del computador. Conocer las funciones específicas de cada componente hardware de un computador.
SEGUNDO	El internet: ¿qué se necesita para navegar por internet?, equipo, programa navegador, conexión, módem.	Reconoce las diferentes maneras de navegar por internet. Utiliza diferentes programas navegadores para consultar sitios webs.	10 horas	Reconocer los equipos de última tecnología que cuentan con conexión a internet. Identificar y utilizar correctamente diferentes navegadores.
TERCERO	Técnicas de digitación. Wordpad.	Realiza ejercicios de mecanografía básicos aplicando correctamente las técnicas de digitación vistas. Crea documentos de texto sencillos en Wordpad.	10 horas	Realizar ejercicios de mecanografía básicos utilizando el programa Mecanet. Crear, guardar, cerrar y abrir documentos de texto del programa Wordpad.
CUARTO	Wordpad: herramientas de fuente, edición, insertar imágenes. Microsoft Word: entorno de trabajo, cinta de opciones, barras y menús.	Crea documentos de texto con diferentes formatos, insertando imágenes y figuras en Wordpad. Conoce la ventana principal de Microsoft Word.	10 horas	Crear y editar documentos de texto en el programa Wordpad aplicando todas las herramientas del programa. Crear, guardar, cerrar y abrir documentos de Microsoft Word.

Fuente: El autor

Tabla 3. Planeación grado tercero

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PRIMERO	Hardware interno del computador: tarjeta madre, disco duro, memorias, microprocesador. Software: Sistema Operativo.	Reconoce el hardware que conforma un computador internamente e identifica sus funciones. Conoce algunos de los sistemas operativos existentes.	10 horas	Identificar cada parte interna hardware del computador. Conocer las funciones específicas de cada componente hardware interno de un computador. Entender el concepto de software y sistemas operativos.
SEGUNDO	Los buscadores: Google, Bing, Yahoo. Correo electrónico	Busca información de diferentes tipos en internet utilizando los buscadores de google, bing y yahoo. Crea una cuenta de correo electrónico.	10 horas	Buscar información en google, yahoo y bing. Crear una cuenta de correo electrónico.
TERCERO	Microsoft Word: configuración de página, corrector de ortografía y gramática, marca de agua, bordes, color de página, numeración y viñetas.	Elabora documentos en Microsoft Word aplicando todas las herramientas vistas.	10 horas	Crear y modificar documentos en Microsoft Word poniendo en práctica la configuración de página, corrector de ortografía y gramática, marca de agua, bordes, color de página, numeración y viñetas.
CUARTO	Microsoft Word: interlineado y espaciado, encabezado y pie de página, columnas, portada, tablas, imágenes.	Elabora documentos en Microsoft Word aplicando todas las herramientas vistas.	10 horas	Crear y modificar documentos en Microsoft Word poniendo en práctica el interlineado y espaciado, encabezado y pie de página, columnas, portada, tablas, imágenes.

Fuente: El autor

Tabla 4. Planeación grado cuarto

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PRIMERO	Hardware y Software: diferencia en los conceptos, tipos de hardware, tipos de software.	Reconoce el hardware y el software en un computador.	10 horas	Identificar cada componente hardware y software del computador. Conocer las funciones específicas de cada componente hardware y software de un computador.
SEGUNDO	Correo electrónico: agregar contactos, enviar y recibir correos, adjuntar archivos, cambiar contraseña, organizar la bandeja de entrada, buscar mensajes.	Envía y recibe mensajes de correo electrónicos con documentos adjuntos.	10 horas	Enviar y recibir mensajes de correo electrónicos con documentos adjuntos.
TERCERO	Microsoft Power Point: creación de presentaciones, insertar, mover, dar formato y eliminar diapositivas, insertar texto, imágenes, formas, audio, video.	Elabora presentaciones en Microsoft Power Point aplicando todas las herramientas vistas.	10 horas	Crear y modificar presentaciones en Microsoft Power Point poniendo en práctica las herramientas vistas en clase.
CUARTO	Prezi: creación de cuenta, creación de presentaciones.	Elabora presentaciones con la aplicación de Prezi.	10 horas	Crear y modificar presentaciones en Prezi poniendo en práctica las herramientas vistas en clase.

Fuente: El autor

Tabla 5. Planeación grado quinto

PERIODO	TEMA	INDICADORES DE LOGROS O DESEMPEÑO	TIEMPO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PRIMERO	Software: sistema operativo, software controladores, software de aplicación. Software licenciado y software gratuito.	Reconoce los diferentes tipos de software en un computador.	10 horas	Reconocer los diferentes tipos de software en un computador.
SEGUNDO	Chat y redes sociales: normas y cuidados para niños. Youtube: buscar videos, crear cuenta, crear listas de reproducción, subir videos.	Utiliza chats, redes sociales y youtube, teniendo en cuenta los cuidados y las normas de seguridad aprendidas.	10 horas	Participar en chats acordes con la edad. Crear cuenta en youtube y elaborar listas de reproducción.
TERCERO	Microsoft Excel: concepto de libro, hoja de cálculo, celda, fila, columna. Entorno, barras y menús.	Maneja la terminología técnica de Microsoft Excel. Conoce y maneja correctamente el entorno de trabajo de Microsoft Excel.	10 horas	Crear libros de Microsoft Excel sencillos. Utilizar correctamente la terminología técnica de Microsoft Excel.
CUARTO	Microsoft Excel: combinar celdas, ajustar texto, orientación y alineación del texto, bordes de celda, formato de celda, sumas.	Elabora libros de Microsoft Excel aplicando las herramientas vistas.	10 horas	Elaborar diferentes libros de Microsoft Excel aplicando las herramientas vistas: celdas combinadas, ajuste de texto, orientación y alineación de texto diferente, bordes de celda, diferentes formatos, funciones sencillas como la suma

Fuente: El autor

Dentro de otras actividades realizadas en la práctica, se encontraron asesoría técnica, revisión, mantenimiento de equipos y asesoría docentes.

4. RECURSOS

4.1 TALENTO HUMANO

- Directora

Licenciada Gloria Yaneth Romero

- Docentes

Yuly Paola Quiza
Yuly Esmeralda Cárdenas
Yuly Stella Narvaez
Jenny Andrea Pedroza
Zuley Lorena Pedroza
Sandra Liliana Valderrama
Olga Lucia Pérez
María Segrera Páez
María Alejandra Melo
Juan Diego Martínez
Estefany Perdomo Rojas
Carolina Agudelo

- Estudiantes primero a quinto grado: con grupos promedio de 30 estudiantes
- Estudiante Ingeniería Sistemas

4.2 RECURSO FÍSICO

- 1 Sala de informática con capacidad para 30 estudiantes

4.3 RECURSO TECNOLÓGICO

- Veinte (20) computadores marca HP con procesador Intel Core 3, pantalla LCD de 18 pulgadas cada uno con su teclado y mouse HP
- 2 estabilizadores de energía, encargados del suministro eléctrico de 10 equipos.
- 20 Audífonos tipo diadema

4.4 MATERIALES

- Guías y talleres para el desarrollo de las temáticas de cada periodo.

5. ALCANCES

5.1 PARA EL ESTUDIANTE

Con el desarrollo de la práctica que en el Gimnasio Mayor Andino, además de permitirle al estudiante un acercamiento a un nuevo campo de acción como la docencia, permitió lo siguiente:

- Buscar y analizar desde diferentes fuentes bibliográficas las temáticas referentes al grado primero, como conocer la historia, partes, funciones, cuidados, accesorios y la internet.
- Establecer nuevas competencias que permitan el conocimiento sobre hardware interno, internet, técnicas de digitación y herramientas ofimáticas para el grado segundo.
- Fortalecer las temáticas en Hardware interno, software, navegadores y la herramienta Word a estudiantes de tercer grado.
- Lograr el conocimiento y la utilidad del correo electrónico, power point y prezi como herramientas de comunicación virtual y expositiva en estudiantes de cuarto grado.
- Afianzar competencias específicas en sistema operativo de software, chat y redes sociales y Excel para el grado quinto.

Además de lograr con la rotación por este sitio de práctica de lo siguiente:

- Lograr habilidades y destrezas en el manejo de grupos.
- Dominio práctico en el área de sistemas.
- Fomentar el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC's para grupos escolares.
- Participar dentro del equipo de trabajo del Gimnasio Mayor Andino y apoyar las actividades desde el área de Sistemas.
- Conocer, aportar y desarrollar la planeación de la asignatura mediante estrategias pedagógicas de aprendizaje que permitan una mejor comprensión para el logro de las competencias en el estudiante.

5.2 PARA LA INSTITUCIÓN

- Apoyo en el desarrollo de las actividades de la asignatura en los diferentes grados de Preescolar y Educación básica primaria.
- Ejercer control sobre grupos de trabajo y énfasis en la práctica.
- Apoyo a la docente titular para el trabajo práctico en sala de informática.
- Implementación de la página WEB del Colegio, que le permita visualizarse y brindar información amplia de todos los procesos desarrollados en el mismo.

6. REGISTRO FOTOGRÁFICO



Fuente: Facebook Gimnasio Mayor Andino.

BIBLIOGRAFÍA

AGUDELO, Carolina. Planeación de actividades Asignatura Tecnología e informática. Gimnasio Mayor Andino. 2014.

GONZÁLEZ SANMAMED, M. Necesidades formativas y aprendizaje de la enseñanza. Revista de Investigación Educativa, 25 91-108. Universidad Santiago de Compostela. E-mail: pablocesar.munozsc.es

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA. Perfil profesional Ingeniero de Sistemas. Disponible en internet en <http://www.ucc.edu.co/>