

Índice

Introducción	i
I. Justificación	2
II. Descripción de la problemática	4
III. Descripción y fundamentación de las acciones tomadas	6
A. Planteamiento del proyecto “Taller de computación cognitiva”	11
1. Justificación.....	11
2. Metodología	11
3. Objetivos Generales	14
4. Evaluación.....	14
B. Planeación del proyecto “Taller de computación cognitiva”	16
1. Metas	16
2. Descripción.....	16
3. Análisis de la competencia	16
4. Tecnología.....	16
5. Equipo y recursos	16
6. Procedimientos	17
7. Calendario	17
C. Plan financiero del proyecto “Taller de computación cognitiva”	20
1. Información general	20
2. Estrategia financiera.....	22
3. Requisitos de recursos	23
4. Información complementaria.....	23
D. Planteamientos de la “Clase de computación cognitiva”	25
1. Presentación	25
2. Propósito	25
3. Estructura de la clase.....	26
4. Plan de trabajo.....	28
5. Desarrollo de la clase	29

6.	Medición cuantitativa	29
7.	Notas	30
IV.	Análisis y diseño del sistema Súperaprendizaje XXI	32
A.	Justificación de la estrategia para desarrollo por prototipos.....	34
1.	¿Qué es un prototipo?.....	34
B.	Primera fase del sistema prototipo	37
1.	Identificación de requerimientos conocidos.	37
2.	Desarrollo del modelo funcional.	38
3.	Utilización del prototipo.....	62
4.	Revisión del prototipo	65
C.	Segunda fase del sistema prototipo	67
1.	Identificación de requerimientos conocidos.	67
2.	Desarrollo del modelo funcional.	69
3.	Utilización del prototipo.....	94
4.	Revisión del prototipo	113
V.	Objetivos alcanzados	117
	Conclusiones	
	Recomendaciones	
	Bibliografía	
	Anexos	

INTRODUCCIÓN



Fotografía de alumnos del taller de cómputo, ciclo 1999-2000, Escuela primaria "Carlos Sandoval Sevilla", Propiedad INSCA (Información y Sistemas para el Cambio)

Introducción

Hoy en día, se llevan a cabo en las empresas como en los gobiernos, una mentalidad de inversión en recursos, tanto tecnológicos como humanos, citando como ejemplos: La actualización en sistemas informáticos y de nuevas técnicas para elevar la eficiencia del personal, sumando también, la modernización constante de los empleados y directivos en los programas (software) que utilizan. La necesidad de recurrir a empresas de tecnologías de la información es más grande día con día. La experiencia es un valor importante en la trayectoria ascendente dentro de un organismo, la cual se traduce en eficiencia al implementar sistemas computarizados, por eso es importante el liderazgo de empresas que van a la vanguardia y no temen innovar, ya que el conocimiento adquirido es algo que los respalda. Es así como se lleva a cabo un proyecto, el cual está respaldado en años de prácticas, implantando sistemas de muy alto nivel, los cuales tuvieron éxito en la industria privada como pública. El fin de este proyecto es colaborar en el ámbito público y en una de las ramas más importantes del país, como es la educación en su nivel básico, por el cual una nación cimienta su futuro.

Este documento se encuentra integrado por una parte; en la justificación de un proyecto, ante una problemática real en el ámbito educativo de nuestro país, definiendo acciones concretas y al margen de la ley, para contribuir de manera activa en el desarrollo nacional. Y por otra parte, se contempla todo el desarrollo de un sistema prototipo, que implementa las técnicas de súperaprendizaje a través de medios tecnológicos, teniendo como resultado del prototipo un esquema de trabajo real, medido y documentado.

Contiene técnicas innovadoras para el aprendizaje acelerado, empleando lo más nuevo en tecnología informática, como son el uso de multimedia y sistemas digitales computarizados. Este es un paso a una nueva era en la educación.

JUSTIFICACIÓN

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types li0056.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



I. Justificación

En los últimos años, se ha visto un avance agigantado en los medios tanto de comunicación como en los tecnológicos, esto implica un bombardeo mayor de información, tal es el caso de la televisión e Internet. Es el comienzo de una globalización, en donde la tecnología se pone al alcance de mucha gente, pero la cual no tiene la rapidez para adaptarse y digerir la información que se procesa en ella, tomando esto en consideración, varias áreas del conocimiento, han emprendido la labor de investigar formas más eficientes del aprendizaje, no solamente acelerando el proceso cognoscitivo, también buscando el beneficio fisiológico de los individuos; en esta búsqueda han surgido metodologías en las que los educandos se benefician, tanto en el tiempo de aprendizaje, como en la calidad de los programas de estudio. En sus formas más modernas de aprendizaje surge, el aceleramiento del mismo, creando formas de memorización, lectura, etcétera, más rápidos, utilizando multimedios tan poderosos como son el almacenamiento de datos, imágenes, sonidos y movimientos que se manipulan en discos compactos y cintas de vídeo. Podemos tener el acceso a computadoras que nos lleven de la mano en una forma agradable hacia el aprendizaje.

Siendo una de las razones más importantes la de evolucionar las formas de aprender, de una manera natural pero utilizando los mayores avances tecnológicos. Se necesitan vías nuevas y más eficaces, menos agotadoras para alcanzar esas potencialidades. Tenemos que aprender a aprender.

DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types wvsta097.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



II. Descripción de la problemática

Necesidades.:

Los tiempos modernos exigen herramientas más completas para el aprendizaje. El rezago educativo en México debido a las crisis económicas de las últimas décadas, no ha permitido que exista una modernización en los niveles básicos de la educación pública, ya que sólo el 10% de la educación en el país es sostenida por la iniciativa privada y el 90% son recursos del Estado.

Esto hace que se extienda el atraso para el empleo de mejores herramienta para la enseñanza. Por esto hoy, con la participación organizada de las autoridades, la comunidad de padres de familia y las empresas, se buscan nuevas alternativas para la mejora y apoyo del rendimiento escolar.



Matrícula total: 28,518.6 miles de educandos

¹Gráfica 1

¹ estimado: Dirección General de Planeación, Programación y Presupuesto (DGPPyP), SEP
Fuente <http://www.sep.gob.mx/documentosof2/programas/educativo/educativo.html>, 1999e (Año escolar).

DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE LAS ACCIONES

TOMADAS

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types gen20306.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



III. Descripción y fundamentación de las acciones tomadas

Objetivos: Integrarse de forma activa por medio del Comité de Participación Social Escolar que es la forma más apropiada de fungir como parte importante y responsable de promover actividades que fortalezcan el aprovechamiento de los programas de estudio y así mismo el desarrollo integral de los alumnos; Promueve la creación de un taller de cómputo para el apoyo académico, así como la introducción al manejo y la interacción con la microcomputadora como herramienta indispensable del aprendizaje.

A continuación se justifican las acciones tomadas para cada sector de la educación en México y exponiendo en su momento el fundamento.

Para la Secretaría de Educación Pública

“CONSEJO NACIONAL DE PARTICIPACIÓN SOCIAL EN LA EDUCACIÓN

Introducción:

Con la firma del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, las reformas al Artículo Tercero Constitucional y la promulgación de la Ley General de Educación se establecieron los fundamentos para mejorar la calidad de la educación y hacerla más equitativa.

El Acuerdo Nacional dio origen a que los servicios educativos de preescolar, primaria y secundaria fueran transferidos del Gobierno Federal a los gobiernos de las entidades federativas.

Este último cambio, ha favorecido una atención más eficiente y ha promovido una participación más amplia de los distintos sectores sociales en la educación. Con la federalización se han abierto oportunidades para que más personas, organizaciones sociales y comunidades en general participen de manera activa en la formación de las niñas, niños y jóvenes mexicanos de las próximas generaciones.

En combinación con el apoyo del Estado, la participación de la sociedad mexicana en asuntos educativos ha sido fundamental para lograr objetivos y metas significativos.

En nuestro país, cerca de una tercera parte de la población total, participa directamente en la educación. A esta población se unen otros millones de madres y padres de familia que también colaboran en la vida de las escuelas y en la formación cotidiana de sus hijos.

Es por ello que el Gobierno de la República, por conducto de la Secretaría de Educación Pública, se ha propuesto alentar un trabajo más articulado y corresponsable entre las autoridades educativas en los estados, maestros, directivos, padres de familia y la sociedad en su conjunto.

Para lograrlo, según lo dispuesto en la Ley General de Educación, la Secretaría deberá promover la operación de consejos de participación social en la educación (nacional, estatales, municipales y escolares), de manera que se pueda tener más en cuenta el punto de vista de personas y organizaciones en los asuntos educativos.

La participación social en la educación es de la mayor relevancia. Padres de familia, maestros, alumnos, y ciudadanos pueden contribuir a que la práctica educativa se convierta en la esperanza de un país más justo y mejor preparado para afrontar nuevos retos. Una mayor participación social en la educación alienta el orgullo de la comunidad por sus escuelas, motiva a los maestros y a los alumnos y, en conjunto, es una de las claves para el mejoramiento de la calidad que el país desea y requiere.

Atendiendo a estas razones y según lo dispuesto en la Ley General de Educación, la Secretaría de Educación Pública, después de amplias consultas, promovió la instalación y puesta en funcionamiento del Consejo Nacional de Participación Social en la Educación”.²

“NECESARIO AMPLIAR LOS MECANISMOS DE APOYO ENTRE EMPRESAS DE COMPUTACIÓN Y ESCUELAS PARA FORTALECER LA EDUCACIÓN

Con la representación del Secretario de Educación Pública, Miguel Limón Rojas, el Subsecretario de Educación e Investigación Tecnológicas, Raúl Talán Ramírez, afirmó hoy, al inaugurar la tercera edición de Expo Mac 98, que es necesario implementar mecanismos que amplíen el apoyo de equipos y servicios informáticos que requieren las escuelas públicas, para reforzar el proceso de aprendizaje y de aplicación de los conocimientos.

Hoy por hoy, dijo, los equipos de cómputo son una herramienta indispensable en el aula moderna y es en ella donde se generan las futuras demandas de equipos y servicios, ya que sus egresados, como técnicos y profesionales insertos en las actividades productivas, construirán el mercado futuro.

Explicó que por ello son importantes las actividades complementarias que se desarrollarán en eventos como el inaugurado hoy, que incluyen cursos breves, demostraciones y conferencias, para que los alumnos y profesores, reciban la oportunidad de entrar en contacto con los adelantos de la tecnología

² Consejo Nacional de Participación Social en la Educación, SEP
Fuente: <http://www.sep.gob.mx/CNPSE/990810DocdeDifusión.htm>, 1999.

informática. Agregó que la SEP ha progresado significativamente en el equipamiento y uso didáctico de las herramientas informáticas aplicadas a la educación.”³

Para las direcciones escolares:

“Reforma a la Educación Básica y Normal

Diversos factores contribuyen a la calidad de la educación: planes y programas de estudio que correspondan a los fines que se persiguen, maestros mejor preparados; profesores, directivos y autoridades comprometidos con el proceso educativo, y materiales y apoyos didácticos orientados a fortalecer la enseñanza, entre otros.

Mediante la actualización de los maestros, se pretende mejorar la práctica educativa y con ello la calidad de los aprendizajes que realizan los alumnos. El Programa Nacional para la Actualización Permanente de los Maestros de Educación Básica en Servicio (ProNAP) que pone a disposición de los maestros opciones formativas que irán diversificándose a lo largo del tiempo, de tal manera que cada maestro o cada grupo de ellos pueda tomar la que mejor convenga a sus necesidades profesionales y a sus posibilidades personales.

También está a su alcance la posibilidad de adquirir nuevas herramientas didácticas que le permitan transformar el conocimiento adquirido en estrategias para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.”⁴

Para el magisterio:

“Material de Apoyo para el Maestro

Con el objeto de asegurar el conocimiento preciso del nuevo currículo, se elaboró el libro Plan y Programas de Estudio. Educación Básica, primaria.

En este documento se describen los propósitos y contenidos de la enseñanza, de cada asignatura y grado y del ciclo en su conjunto. Los libros y materiales para el maestro son un apoyo al trabajo docente y no tienen una finalidad directiva, ni es su pretensión indicar a los profesores, de manera rígida e inflexible, lo que tienen que hacer en cada clase o en el desarrollo de cada tema. Su contenido y presentación parten de reconocer la creatividad del maestro y la existencia de múltiples métodos y estilos de trabajo docente. Por

³ Secretaría de Educación Pública

Fuente: http://www.sep.gob.mx/csoc/comunica/19980826_000481.htm, 1999.

⁴ Ídem. Fuente: http://www.sep.gob.mx/reforma_a_la_educacion_basica.html, 1999

esta razón, las propuestas didácticas son abiertas y ofrecen amplias posibilidades de adaptación a las formas de trabajo del maestro, a las condiciones específicas en las que realiza su labor, y a los intereses, necesidades y dificultades de aprendizaje de los niños.”⁵

Para los padres de familia:

Los padres de familia están conscientes de la importancia de esta materia para sus hijos, ya que es la herramienta del presente, así como el dominio de otro idioma como es el Inglés.

Creemos que para mejorar nuestro nivel educativo, primero debemos atender la educación básica, porque es a partir de esto, que debemos conscientizarnos sobre el papel de cada uno de nosotros en la formación de las nuevas generaciones, y de los desafíos que enfrentamos, al formar parte de un Tratado de Libre Comercio (TLC), de un foro para la Cooperación Económica Asia-Pacífico (APEC) y, de una Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), retos que superaremos sólo a través de la educación.

⁵ Ídem. Fuente: http://www.sep.gob.mx/material_de_apoyo_para_el_maes.html,1999.

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

“TALLER DE COMPUTACIÓN COGNITIVA”



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types ge0817.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

A. Planteamiento del proyecto “Taller de computación cognitiva”

1. Justificación.

El aprendizaje de la computación y la informática se conciben en el marco de ambientes que propicien las interrelaciones en grupo y la responsabilidad individual, permitiendo la construcción de estrategias en la solución de los problemas y el planteo y desarrollo de proyectos. Esta concepción integral, le da a las tecnologías computacionales e informáticas un papel de apoyo en las tomas conscientes de decisiones transformadoras.

Asimismo, el carácter dialéctico le dará, tanto al proceso de incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones formadoras y actualizadoras de maestros como a sus procesos de aprendizaje y uso, las características de multilíneal, multicausal y complejamente mediado concebido en una realidad concreta.

En resumen, herramientas para un mejor futuro de nuestros hijos.

2. Metodología.

Definiremos histórica y científicamente la metodología de súperaprendizaje.

A través de los tiempos, nos hemos esmerado en desarrollar programas para la educación en diferentes ramas de la ciencia, en los últimos años la ciencia ha descubierto varias partes del cerebro, en donde se realiza el aprendizaje. Las complejas investigaciones llevadas a cabo en la última década sobre el mecanismo del pensamiento, han originado la conocida teoría “hemisferio izquierdo / hemisferio derecho” del cerebro simplificado al máximo, nos dice esta teoría que el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro es el pensamiento analítico, racional y lógico. Al hemisferio derecho le corresponden la intuición, la capacidad creadora y la imaginación, sea cual sea la materia, los métodos de enseñanza holísticos (ven siempre al individuo como un todo), persiguen que el individuo no quede desencarnado, ni con la mitad de su capacidad cerebral bloqueada. Pretenden que el hemisferio izquierdo, el cuerpo y el hemisferio derecho trabajen en conjunto y desplieguen su plena capacidad. Profundizando más, el aprendizaje holístico pretende que actúen los tres de modo coordinado, para que el individuo extienda todas su potencialidades. Cuando el individuo trabaja integralmente, da el salto de un aprendizaje a un súperaprendizaje.

¿Qué es el súperaprendizaje?

Los métodos que “tradicionalmente” han sido conocidos como súperaprendizaje fueron desarrollados en primer lugar por un equipo interdisciplinario encabezado por el Dr. Georgi Lozanov, en la década del 50. Observaron que cierto tipo de personas tenía la capacidad de aprender a una velocidad asombrosa. Buscaron que había en común en ellas. Una vez que determinaron el conjunto de características físicas, emocionales y mentales, pasaron al siguiente planteamiento. Investigaron si era posible reproducir estas características en cualquier persona, y luego, si una vez reproducidas, estas personas quedaban en condiciones de aprender a gran velocidad también. Los resultados fueron afirmativos. Existen las técnicas nucleares del súperaprendizaje que aceleran ampliamente el aprendizaje y perfeccionan la actuación. Técnicas que pueden ayudar a hacerse cargo de los cambios.

Objetivo del método de superlearning o súperaprendizaje.

Un método para alcanzar excelencia en cualquier campo

Súperaprendizaje presenta una manera de liberar el estrés de una forma rápida para descubrir algunas de las capacidades casi ilimitadas de la mente.

Usando innovadas técnicas adaptadas a un programa, se muestra como combinar, cuerpo, mente y creatividad, brincar del aprendizaje al excelente aprendizaje para desarrollar súpermemoria y aprender de dos a diez veces más rápido, mejorar la salud y condición física, así como también tomar mejores decisiones. También incluye: ejercicios de la mente y el cuerpo para ayudar a potencializar una ultra realización para los negocios y los deportes. Sugerencias en cómo aprender hechos, figuras e idiomas con facilidad. Cómo mejorar la concentración y disolver bloqueos para el aprendizaje. Métodos de control del dolor, y las maneras en que la música puede ayudar a aprender y reducir el estrés.

Aplicación de la metodología en un taller de computación cognitiva para nivel primaria.

El estudiante, desde el primer grado hasta el sexto, entrará al taller de cómputo el cual estará integrado con equipos modernos multimedia para la interacción uno a uno computadora-alumno, pondrá atención al profesor en las indicaciones del uso del equipo; encendido de monitor, unidad central de proceso (CPU), uso de ratón y teclado, colocación y uso de audífonos, escuchará la relajación que lo llevará al estado óptimo para aprender.

Los siguientes pasos serán el procedimiento para la aplicación del material.

Para los estudiantes de 1º a 3º grado, se utiliza material didáctico.

- 1- Motivación interactiva con la computadora
 - Deshacer el estrés
 - Respiración rítmica profunda (oxigenación del cerebro)
 - Ejercicios de visualización
 - Traer al presente estados alegres y de júbilo

- 2- Práctica interactiva con material en disco compacto.

- 3- Evaluación.

Para los estudiantes de 4º a 6º grado, se divide en material didáctico y uso de programas de aplicación.

Material didáctico

- 1- Motivación interactiva con la computadora
 - Deshacer el estrés
 - Respiración rítmica profunda (oxigenación del cerebro)
 - Ejercicios de visualización
 - Traer al presente estados alegres y de júbilo

- 2- Presentación del contenido en forma rítmica

- 3- Retroalimentación del material con música de súperaprendizaje

- 4- Práctica interactiva con material en disco compacto.

- 5- Evaluación.

Programas de aplicación

- 1- Relajación interactiva con la computadora
 - Deshacer el estrés

- Respiración rítmica profunda (oxigenación del cerebro)
 - Ejercicios de visualización
 - Traer al presente estados alegres y de júbilo
- 2- Presentación del contenido en forma rítmica
 - 3- Retroalimentación del material con música de súperaprendizaje
 - 4- Práctica interactiva
 - 5- Evaluación

3. Objetivos Generales.

Conocer los componentes principales de una computadora personal.

Manejar e interactuar con el equipo de cómputo como una herramienta indispensable en el proceso educativo.

Hacer uso del material didáctico como refuerzo del conocimiento adquirido dentro del aula.

Conocer las herramientas básicas de los programas de aplicación más comunes para la realización de tareas sencillas que mejoren el desempeño de los alumnos.

4. Evaluación.

Material didáctico:

Los puntos para evaluar el material didáctico, están sujetos a las indicaciones que los maestros de cada grupo aprecien en cada uno de estos programas, para así apegar cada material al aprendizaje obtenido dentro del salón de clases. El método de evaluación será con prácticas, de forma oral y escrita.

De los programas de aplicación:

De acuerdo a la metodología de súperaprendizaje, la forma de evaluar será teórica y práctica.

PLANEACIÓN DEL PROYECTO

“TALLER DE COMPUTACIÓN COGNITIVA”



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types li0010.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

B. Planeación del proyecto “Taller de computación cognitiva”

1. Metas.

- Fundamentar el método de súperaprendizaje, para la creación de centros de capacitación.
- Apoyar con el fundamento, el desarrollo de un disco compacto interactivo.
- Inicio de proyecto 25 de enero de 1999
- Inicio de capacitación 1° de febrero de 1999
- Término 1er año 3 de diciembre de 1999

2. Descripción.

Capacitación para 480 alumnos en escuela primaria “Carlos Sandoval Sevilla” con ubicación en Río Mixteco S/n Esquina Soto la Marina, Col. Paseos de Churubusco.

3. Análisis de la competencia.

Competencia: Por ser el súperaprendizaje un sistema nuevo, no existe competencia real.

Puntos fuertes: al iniciar la capacitación se cuenta con una población de 480 alumnos.

Puntos vulnerables: Plantearse los riesgos sobre la inversión; Habiendo sido previstos y cubiertos con una póliza de seguro y garantías.

4. Tecnología.

- Equipos personales multimedia
 - Beneficios: alto rendimiento para material sonoro y vídeo
- Computadoras Intel Pentium.
 - Beneficios: mayor tiempo de vida útil al tener equipos modernos.

5. Equipo y recursos.

Descripción de recursos humanos y tecnológicos.

- 2 Instructores de súperaprendizaje
- PC Pentium II 300 mhz. , 32mb RAM, 3.2 GB disco duro, CD-ROM 32x, audífonos.

- Audio cassettes con metodología de súperaprendizaje.
- Programas interactivos, Office Microsoft, Windows 98.

6. Procedimientos.

Solicitud del Comité de Participación Escolar y Asociación de padres de familia por escrito, del permiso correspondiente para la instalación de un taller de cómputo, asignando un lugar específico para realizar las instalaciones correspondientes de recepción de los equipos. Ver anexo 1.

Aceptación por escrito de la dirección escolar. Ver anexo 2

Reglamento interior para el uso del equipo de cómputo. Ver anexo 4

7. Calendario.

El calendario se plantea en dos etapas, ciclo escolar 1999-2000 y 2000-2001.

Cursos de Capacitación en Computación para Escuela Primaria

AÑO ESCOLAR FEBRERO 99 - JULIO 99

horario	MARZO				ABRIL - MAYO				MAYO - JUNIO			
	sem1	sem2	sem3	sem4	sem5	sem6	sem7	sem8	sem9	sem10	sem11	sem12
	Mar. 1 al 5	Mar 8 al 12	Mar. 15 al 19	Mar. 22 al 26	Abr. 12 al 16	Abr. 19 al 23	Abr. 26 al 30	May. 3 al 7	May. 10 al 14	May. 17 al 21	May. 24 al 28	May 31-Jun 4
9:00-10:30	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
11:00-12:30	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
12:30-14:00	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
14:00-15:30	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
15:30-17:00	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
17:00-18:30	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC

horario	JUNIO - JULIO				JULIO			
	sem13	sem14	sem15	sem16	sem17	sem18	sem19	sem20
	Jun. 7 al 11	Jun. 14 al 18	Jun. 21 al 25	Jun 28-Jul 2	Jul 5 al 9	Jul 12 al 16	Jul 19 al 23	Jul 26 al 30
8:00-9:30	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
9:30-11:00	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
11:00-12:30	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
12:30-14:00	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
14:00-15:30	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
15:30-17:00	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	WIN98-INTER	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC

AÑO ESCOLAR SEPTIEMBRE 99 - DICIEMBRE 99

horario	SEPTIEMBRE-OCTUBRE				OCTUBRE-NOVIEMBRE				NOVIEMBRE-DICIEMBRE			
	sem1	sem2	sem3	sem4	sem5	sem6	sem7	sem8	sem9	sem10	sem11	sem12
	Sep. 6 al 10	Sep. 20 al 24	Sep. 27-Oct 1	Oct. 4 al 8	Oct. 11 al 15	Oct. 18 al 22	Oct. 25 al 29	Nov. 1 al 5	Nov. 8 al 12	Nov. 15 al 19	Nov. 22 al 26	Nov. 29-Dic 3
8:00-9:30	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
9:30-11:00	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	INTRO PC	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	WIN98-BAS	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC
11:00-12:30	WORD B1	WORD B1	WORD B1	WORD B1	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	WORD B2	WORD B2	WORD B2	WORD B2
12:30-14:00	WORD B1	WORD B1	WORD B1	WORD B1	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	WORD B2	WORD B2	WORD B2	WORD B2
14:00-15:30	WORD B1	WORD B1	WORD B1	WORD B1	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	WORD B2	WORD B2	WORD B2	WORD B2
15:30-17:00	WORD B1	WORD B1	WORD B1	WORD B1	INTERAC	INTERAC	INTERAC	INTERAC	WORD B2	WORD B2	WORD B2	WORD B2

Tabla 1.1 Calendario 1ª etapa

Calendario con el contenido de programas.

TALLER DE COMPUTACIÓN

AÑO ESCOLAR SEPTIEMBRE 1999 - JULIO 2000

horario	SEPTIEMBRE				OCTUBRE			NOVIEMBRE		
	sem1 Sep 13 al 17	sem2 Sep 20 al 24	sem3 Sep 27 Oct 1	sem4 Oct 4 al 8	sem5 Oct 11 al 15	sem6 Oct 18 al 22	sem7 Oct 25 al 29	sem8 Nov 1 al 5	sem9 Nov 8 al 12	sem10 Nov 15 al 19
8:30-9:30	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Pingu	Pingu	Sumar y Restar	Sumar y Restar	El Cuerpo Humano	El Cuerpo Humano
9:30-10:30	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Pingu	Pingu	Pingu	Pingu	El Cuerpo Humano	El Cuerpo Humano
11:30-12:30	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Pingu	Pingu	Sumar y Restar	Sumar y Restar	El Cuerpo Humano	El Cuerpo Humano
12:30-14:00	Básico	Básico	Básico	Básico	Básico	Básico	Básico	Básico	Sulfato Atómico	Sulfato Atómico
14:00-15:30	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Sulfato Atómico	Sulfato Atómico
15:30-17:00	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Sulfato Atómico	Sulfato Atómico

horario	ENERO				FEBRERO				MARZO	
	sem13 Ene 10 al 14	sem14 Ene 17 al 21	sem15 Ene 24 al 28	sem16 Ene 31 Feb 4	sem17 Feb 7 al 11	sem18 Feb 14 al 18	sem19 Feb 21 al 25	sem20 Feb 28 Mar 3	sem21 Mar 6 al 10	sem22 Mar 13 al 17
8:30-9:30	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	Sumar y Restar	Sumar y Restar
9:30-10:30	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras	Sumar y Restar	Sumar y Restar
11:30-12:30	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	Sumar y Restar	Sumar y Restar
12:30-14:00	Windows 98	Windows 98	Windows 98	Windows 98	Encicloped. de la Ciencia	Encicloped. de la Ciencia				
14:00-15:30	Word 97	Word 97	Word 97	Word 97	Encicloped. de la Ciencia	Encicloped. de la Ciencia				
15:30-17:00	Power Point	Power Point	Power Point	Power Point	Encicloped. de la Ciencia	Encicloped. de la Ciencia				

horario	ABRIL				MAYO					
	sem25 Abr 3 al 7	sem26 Abr 10 al 14	sem27 May 1 al 5	sem28 May 8 al 12	sem29 May 15 al 19	sem30 May 22 al 26	sem31 May 29 Jun 2	sem32 Jun 5 al 9	sem33 Jun 12 al 16	sem34 Jun 19 al 23
8:30-9:30	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	Encicloped. de la Naturaleza	Encicloped. de la Naturaleza	Sumar y Restar	Sumar y Restar	El Gran Atlas del Mundo	El Gran Atlas del Mundo	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras
9:30-10:30	Pingu	Pingu	Pingu	Pingu	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	Mi primer Diccionario	El Cuerpo Humano	El Cuerpo Humano
11:30-12:30	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	El Gran Atlas del Pequeño Aventurero	Encicloped. de la Naturaleza	Encicloped. de la Naturaleza	Sumar y Restar	Sumar y Restar	El Gran Atlas del Mundo	El Gran Atlas del Mundo	Juega con las Palabras	Juega con las Palabras
12:30-14:00	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Historia del Mundo	Encicloped. de la Naturaleza	Del Espacio	Espacio			
14:00-15:30	Mundo	Mundo	Mundo	Mundo	Espacio	Espacio	Espacio	Espacio	del Mundo	del Mundo
15:30-17:00	Encicloped. Del Espacio	Encicloped. Del Espacio	Encicloped. Del Espacio	Encicloped. Del Espacio	El Gran Atlas del Mundo	Encicloped. de la Naturaleza	Encicloped. de la Naturaleza			

Tabla 1.2 Calendario 2ª etapa, con Zeta multimedia

PLAN FINANCIERO DEL PROYECTO

“TALLER DE COMPUTACIÓN COGNITIVA”



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types li0009.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

C. Plan financiero del proyecto “Taller de computación cognitiva”

1. Información general.

Exposición del objetivo

Es establecer centros de capacitación así como la captación de escuelas públicas y privadas para la enseñanza de sistemas computacionales y programas de aplicación con métodos de aceleramiento en el aprendizaje “Súperaprendizaje”

El equipo de trabajo

<u>Integrantes</u>	<u>Área</u>
Adrian Ortega Dávila	Sistemas y Súperaprendizaje
Luz Elena Covarrubias	Súperaprendizaje e Idiomas
María Eugenia Berber	Pedagogía, Educación Pública
Dominga Cruz Ramírez	Pedagogía, Educación Pública
Carlos Gómez Rosas	Sicología
Antonio Urdapilleta Cruz	Diseño y Producción
Marco A. Amador Cortés	Diseño e Imagen
Verónica Del Valle Montes de Oca	Comunicación Social
Francisco Javier Villa lobos	Jurídico

Resumen del mercado

El mercado: pasado, presente y futuro

Un mercado (Escuela Públicas de Nivel Básico) con necesidades reales en materia de aprendizaje de programas de computación, puede considerarse cautivo; tomando en cuenta que el antecedente en estos aspectos relativamente es nulo.

Problemas y oportunidades

- Las Escuelas públicas de nivel básico y secundaria, no cuentan con instalaciones para el desarrollo de ésta actividad.
- Los alumnos deberán estar capacitados para utilizar la tecnología del siglo XXI.
- Los padres de familia están conscientes de la importancia de ésta materia para sus hijos.
- El programa cuenta con las herramientas para aprender a la velocidad en que avanza la tecnología.

Concepto de negocios

- Equipos personales multimedia
- Programas de aprendizaje respaldados por la teoría y reforzados con la práctica en la misma sesión.
- Programas de aprendizaje acelerado

Competencia

- El método de súperaprendizaje es de dos a diez veces más rápido que los tradicionales.
- En función al tiempo del aprendizaje, los costos son menores.

Metas y objetivos

Metas a 3 años

- Capacitar al total de la población escolar (480 alumnos) para recuperar la inversión y obtener dividendos, que permitan la planeación de nuevos proyectos.
- Ingresar a otras escuelas con el plan inicial para aumentar la popularidad de nuestro sistema.
- Creación del Centro de Capacitación Especializado en Súperaprendizaje.

2. Estrategia financiera.

ANÁLISIS DE COSTO DE EQUIPO DE CÓMPUTO

Descripción	Unidad	Cantidad	Costo	Total
PC Pentium II 266 mhz. ,32mb RAM, 3.2 GB disco duro, CD-ROM 32x,audífonos.	Pza.	20	\$ 817.00	\$ 16,340.00
			SUMA	\$ 16,340.00
			Tipo de Cambio	10.65
			Subtotal	\$174,021.00
			IVA	\$ 26,103.15
			Total	\$200,124.15

El costo esta en dólares americanos y la conversión es al tipo de cambio del día 20/enero/99

Tabla 1.3 Costos

Análisis de gastos de operación					
Descripción	Unidad	Costo	Cantidad	Mes	Total
2 Instructores especializados	jor	\$ 300.00	20	12	\$ 72,000.00
Papelería (manuales)	pza	\$ 100.00	20	12	\$ 24,000.00
Software interactivo	pza	\$ 360.00	20	1	\$ 7,200.00
Seguros y Fianzas	póliza	\$ 1,000.00	1	12	\$ 12,000.00
Imprevistos generales	pza	\$ 400.00	1	12	\$ 4,800.00
					\$120,000.00

Tabla 1.4 Gastos de operación

Cursos de Capacitación en Computación para Escuela Primaria

Estado de Resultados al 31 de Diciembre de 1999 proyectado.
Escuela Primaria Oficial (Súperaprendizaje)

	Cargos	Abonos	Totales 1o.	Cargos	Abonos	Totales 2o.	Cargos	Abonos	Totales 3o.	3er. Año
Inversión (Computadoras)	\$ 200,000.00		\$ 160,000.00			\$ 128,000.00				
Ingresos totales anuales		\$ 384,000.00		\$ 441,600.00		\$ 507,840.00				
Suma		<u>\$ 184,000.00</u>		<u>\$ 441,600.00</u>		<u>\$ 507,840.00</u>				
Gastos Operación anuales	\$ 120,000.00		\$ 138,000.00			\$ 158,700.00				
Utilidad Neta		<u>\$ 64,000.00</u>		<u>\$ 303,600.00</u>		<u>\$ 349,140.00</u>			<u>\$ 716,740.00</u>	
Depreciación de equipo	\$ 40,000.00		\$ 32,000.00			\$ 25,600.00				
Valor de equipo		<u>\$ 160,000.00</u>		<u>\$ 128,000.00</u>		<u>\$ 102,400.00</u>				
Utilidad bruta		<u>\$ 224,000.00</u>		<u>\$ 431,600.00</u>		<u>\$ 451,540.00</u>			<u>\$ 1,107,140.00</u>	

Alumnos por mes	480
Cuotas	\$100.00
Meses en Cursos	8
Total	\$384,000.00

Tabla 1.5 Proyección

3. Requisitos de recursos.

- Requisitos tecnológicos:
20 Computadoras personales multimedia, software especializado (programas interactivos y de aplicación)
- Requisitos de personal:
2 Instructores capacitados en computación y súperaprendizaje.
- Requisitos de recursos financieros:
Inversión para capital en activos de \$ 200,000.00
Gastos de operación por \$ 120,000.00
- Requisitos externos:
Instalación eléctrica, pólizas de seguro y garantías del proveedor

4. Información complementaria.

Riesgos

- a) Pérdida parcial o total del equipo por robo o siniestros.
- b) Terminación súbita del periodo de capacitación por causas ajenas a la empresa.

Prevención de los riesgos

- a) Pólizas de seguro que amparen la pérdida total del equipo.
- b) Convenio realizado entre la empresa, escuela y mesa directiva de padres de familia

Gratificaciones

Al término del plazo de 3 años podrán observarse los dividendos para nuevos proyectos.

Asuntos clave

A corto plazo

Retraso del inicio del plan del calendario.

- Incremento de las cuotas en proporción al desfasamiento financiero a largo plazo

Suspensión del convenio.

- Traslado del centro de capacitación a otra escuela con condiciones similares en población.

PLANTEAMIENTO DE LA
“CLASE DE COMPUTACIÓN COGNITIVA”



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0517.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

D. Planteamientos de la “Clase de computación cognitiva”

1. Presentación.

La participación de nuestro país en el ámbito internacional genera acciones de modernización en todos los ámbitos del hacer humano, en este sentido el campo educativo adquiere gran importancia sustantiva pues su tarea formativa es de gran relevancia para el desarrollo nacional.

Para elevar la calidad educativa desde los primeros ciclos hasta los más avanzados, se han implementado una serie de acciones enfocadas a una nueva participación de la sociedad con su visión activa, propositiva y resolutive; a fin de que las nuevas generaciones cuenten con una formación básica más sólida y dispuesta a adquirir nuevos conocimientos, además de aplicarlos creativamente.

Los logros hasta el momento alcanzados son muy importantes e incuestionables, sin embargo, es necesario un esfuerzo conjunto entre estado y la sociedad para continuar elevando la calidad educativa del pueblo Mexicano.

Las futuras generaciones tendrán que enfrentar una actividad humana más compleja, con mayores necesidades de productividad, de eficiencia, eficacia y equidad. Por lo que el compromiso actual es proporcionar a los educandos las herramientas cognitivas, científicas y tecnológicas necesarias para un óptimo desempeño social y nacional, enfocado hacia el crecimiento y desarrollo del país.

En este sentido, se considera que es de gran relevancia implementar talleres de computación cognitiva desde los inicios de la educación básica para que los educandos adquieran paulatinamente conocimientos, habilidades y destrezas para el manejo de tecnología avanzada, así como el reforzamiento o aprendizaje directo de conocimientos contemplados en los programas de estudio.

2. Propósito.

Talleres de computación cognitiva, tiene como propósito:

1. Que los alumnos tengan el apoyo en el aprendizaje de los contenidos programáticos.
2. Que los alumnos conozcan y manejen los programas de aplicación; Windows, Word y Power Point.
3. Que los alumnos interactúen con Súperaprendizaje hasta lograr la asimilación y aplicación del método.

3. Estructura de la clase.

Para lograr los propósitos educativos se propone la siguiente estructura de clase.

1- Motivación (18 minutos)

- *Disolución del estrés.*
- *Respiración rítmica.*
- *Visualización para liberar la mente.*
- *El júbilo de aprender a recordar.*

Este punto es necesario para alcanzar el estado óptimo para súper aprender, la forma específica de súperaprendizaje usa las siguientes técnicas:

El primer paso es reducir los ritmos del cuerpo a la par que se mantiene alerta la mente. Los métodos de relajación psicológica y visualización para disolver el estrés y ayudar a alcanzar el estado mente cuerpo óptimo. Se utilizan olas de relajación muscular con tensión desde los pies hacia la cabeza, notando psicológicamente la disolución de la tensión en todo el cuerpo.

La respiración profunda y rítmica lleva oxígeno al cerebro, y el oxígeno alimenta el aprendizaje y la memoria. La respiración rítmica también sincroniza a ambos hemisferios cerebrales, y la sincronía alimenta la creatividad. Además, la respiración lenta, rítmica, ayuda a reducir el ritmo del conjunto mente cuerpo hasta su estado óptimo.

La visualización libera de la preocupación y el miedo al fracaso, proporciona a las capacidades la oportunidad de brillar.

El júbilo es una poderosa emoción mensajera que comunica con tu mente interior para que pueda trabajar contigo y no contra ti. La filosofía de “no hay beneficio sin dolor” nos llevó hasta el cinco por ciento de nuestros potenciales. Ahora, con el súperaprendizaje alimentado por las *endorfinas*⁶, la filosofía es a través del regocijo hacia la aceleración. Los neurocientíficos han demostrado que las mismas sendas cerebrales que generan endorfinas productoras del placer, son también los centros de consolidación de la memoria. Reexperimentar los momentos de júbilo o celebración y dejar que los sentimientos positivos bañen el momento o reto presente, es una clave para la excelencia.

⁶ Enciclopedia Encarta. Microsoft. Encefálica. f. med. Sustancia narcótica de acción semejante a la de la morfina, que el encéfalo segrega como reacción a dolores muy intensos. 1999

2- Presentación del contenido en forma rítmica.

Los datos del curso son divididos en breves “trozos sonoros” presentados con entonaciones rítmicas y pausadas. Esta forma de presentación se realiza como un “bombardeo de información” de segmentos de cuatro segundos y pausas de la misma cantidad de tiempo, dejando que se asimile y se imprima en la memoria.

3- Retroalimentación del material con música de súperaprendizaje.

Esta técnica utiliza música barroca de 60 compases por minuto, que alivia el estrés y fija la memoria; los datos son presentados con la misma entonación rítmica y música barroca como telón de fondo, también se recomienda el concierto de música de alta frecuencia y la lectura teatralizada⁷.

Cada centro cerebral genera impulsos a una frecuencia específica, basados en los neurotransmisores predominantes que agrega, así es que el sistema de comunicación interna del cerebro esta basado en la frecuencia.

Si se le "habla" al cerebro en su preciso lenguaje de frecuencia, se puede aumentar con rapidez y de forma radical la producción de un neurotransmisor deseado, que acelere la secreción de sustancias químicas responsables del aprendizaje o del alivio del dolor y productores del placer como las endorfinas, las morfina generadas por el propio cerebro.

El revolucionario descubrimiento de que la música es una clave de acceso al tipo de aprendizaje rápido y sin estrés fue hecho por los científicos del bloque soviético. Descubrieron que cierta clase de música escrita por compositores de los siglos XVII y XVIII, compositores barrocos como Vivaldi, Telemann y Bach, tenían poderosos efectos sobre la mente y la memoria. El secreto para acelerar la memoria con esta música es mediante el *retraso* de la actividad de ondas cerebrales hasta el nivel alfa (7-12 ciclos por segundo)

La música de súperaprendizaje abre un canal de comunicación con la mente subconsciente, expande la memoria y armoniza los hemisferios derecho e izquierdo del cerebro. Relaja el cuerpo y despierta la mente. Es realmente música de súper memoria.

4- Práctica interactiva con material en disco compacto.

Los discos interactivos que se utilizan para reforzar la clase, se dividen en dos: El primero es didáctico, que refuerza el contenido programático del nivel que se cursa y el segundo es material para

⁷ Ingredientes secretos de la música, Súperaprendizaje 2000, Sheila Ostrander y Lynn Schroeder. Edita. Grijalbo.

aprendizaje del contenido de Computación. En algunos casos la interactividad se hace con ejercicios prácticos.

5- Evaluación.

La evaluación se hace en interacción con los profesores del aula de clases.

4. Plan de trabajo.

Llevada a cabo bajo el siguiente ejemplo para refuerzo del contenido programático:

Grado: 5º
Fecha: Enero
Duración: 90 minutos
Área: Geografía
Tema: La corteza terrestre
Subtema: Origen del relieve
Situación comunicativa: Conocer y describir las placas tectónicas y la deriva continental.

Para el taller de computación es el siguiente:

Grado: 4º
Fecha: Enero
Duración: 90 minutos
Área: Computación
Tema: Conceptos básicos
Subtema: Componentes de una microcomputadora
Situación comunicativa: Conocer y describir los componentes periféricos de una computadora como son, monitor, teclado, ratón, Unidad central de proceso (CPU), así como términos informáticos.

5. Desarrollo de la clase.

Los alumnos:

Iniciarán interactuando con la computadora después de haber recibido las indicaciones generales de trabajo por parte del coordinador.

Continuarán con la ejecución de las indicaciones del programa computarizado en el apartado motivación con el propósito de vivenciar la relajación (1^{er} momento de súperaprendizaje).

Enseguida abordarán el contenido del tema, por ejemplo: "Corteza terrestre" a partir de la visualización, lectura, y musicalización contemplada en el CD ROM correspondiente. (Zeta Multimedia, La tierra, Formación de la tierra, Fosas tectónicas)

Para el caso de material de computación, el tema será por ejemplo: "Conceptos Básicos". Una vez obtenida la información, se continúa con una práctica interactiva de los conocimientos adquiridos.

6. Medición cuantitativa.

Para el material didáctico de refuerzo ejemplificado antes, es el siguiente:

- a. ¿Cuáles son las fuerzas que actúan bajo y sobre la superficie de la tierra?

El agua, el hielo, el viento, las olas y el movimiento volcánico

- b. ¿Cuál es el efecto del movimiento de las placas tectónicas?

Construye el terreno al plegar, levantar y fracturar la corteza.

- c. ¿Cómo se forma una fosa tectónica?

La separación de dos placas tectónicas, lo que provoca que la corteza se resquebraje y se hunda un bloque de corteza que pasa a ser suelo.

- d. Cuando la corteza se estira, la roca se fragmenta y provoca una falla, se llama...

Movimiento de corteza.

- e. ¿Qué es una línea de falla?

Es la fractura visible que aparece en la superficie terrestre.

Para el material de computación aprendido, es el siguiente:

- a. ¿Qué significa PC?

Computadora personal

- b. ¿Cómo se llama el lugar donde se almacena la información en la computadora?
Memoria temporal y permanente.
- c. ¿Qué es CPU?
Unidad Central de Proceso.
- d. Sirve para marcar la posición en la pantalla, representada como una rayita parpadeando, se llama...
Cursor
- e. ¿Cuánto es un Kilobyte?
Son 1024 bytes.

7. Notas.

La evaluación, entendida como un proceso sistemático, organizado con fines de retroalimentación, se concluirá en el salón de clases interactuando el grupo con el profesor a cargo.

En dicho proceso se podrá utilizar la medición cuantitativa, y las valoraciones cualitativas emitidas por el profesor, al observar la aplicación de los conocimientos asimilados en distintas actividades y en caso necesario implementar nuevas estrategias de retroalimentación para el aprendizaje.

Las evaluaciones del contenido de computación, podrán aplicarse por medio del ordenador para llevar una estadística del rendimiento en el taller, ya que no es una asignatura.

ANÁLISIS Y DISEÑO DEL SISTEMA

SÚPERAPRENDIZAJE XXI

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0550.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



IV. Análisis y diseño del sistema Súperaprendizaje XXI

El análisis comprende: La interpretación, clasificación y diagnóstico de problemas, así como el empleo de la información dentro de una organización para recomendar mejoras al sistema.

El diseño es: El proceso de planificar, reemplazar y complementar un sistema organizacional existente.

Las estrategias para desarrollar un sistema se muestran en el cuadro 1.1

<u>Estrategias de desarrollo</u>	<u>Descripción</u>	<u>Características de Aplicación</u>
Método del ciclo de vida de desarrollo de sistemas	Incluye las actividades de investigación preliminar, determinación de requerimientos, diseño del sistema, desarrollo del software, prueba de sistemas e implantación.	Requerimientos del sistema de información predecibles. Manejable como proyecto. Requiere que los datos se encuentren en archivos y bases de datos. Gran volumen de transacciones y procesamiento. Requiere de la validación de los datos de entrada. Abarca varios departamentos. Tiempo de desarrollo largo. Desarrollo por equipos de proyecto.
Método del análisis estructurado	Se enfoca en lo que el sistema o aplicación realiza sin importar la forma en que llevan a cabo su función (se abordan los aspectos lógicos y no los físicos). Emplea símbolos gráficos para describir el movimiento y procesamiento de datos. Los componentes importantes incluyen los diagramas de flujo de datos y el diccionario de datos.	Adecuado para todo tipo de aplicaciones. Mayor utilidad como complemento de otros métodos de desarrollo.
Método del prototipo del sistema	Desarrollo iterativo o en continua evolución.	Condiciones únicas de la aplicación donde los encargados del desarrollo tienen poca experiencia o información o donde los costos y riesgos de cometer un error pueden ser altos. Asimismo, útil para probar la factibilidad del sistema, identificar los requerimientos del usuario, evaluar el diseño de un sistema o examinar el uso de una aplicación.

Cuadro 1.1

JUSTIFICACIÓN DE LA ESTRATEGIA PARA DESARROLLO POR PROTOTIPOS



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0728.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

A. Justificación de la estrategia para desarrollo por prototipos.

El sistema Súperaprendizaje XXI pretende ser una herramienta para la aplicación del método de súperaprendizaje, la cual no existe referencia alguna en el sector educativo de nuestro país, las referencias de estos sistemas son de países desarrollados como son los Estados Unidos de Norteamérica, Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, Bulgaria donde fue desarrollado y otros cuantos. Estos sistemas se aplican en la enseñanza de lenguas extranjeras (Inglés, Español, Alemán, Francés) con bastante éxito, pero el sistema de aplicación es de una manera manual y se utilizan medios como son audio cassettes y manuales. La analogía de lenguas extranjeras con lenguajes de computación, muestra la posibilidad para desarrollar un sistema computacional.

Esta herramienta tiene proyectado apoyar el contenido programático de la Secretaría de Educación Pública dentro de talleres de computación cognitiva en primarias. En este momento no existe algún tipo de proyecto similar y por lo tanto los requerimientos completos no están bien definidos por lo extenso del programa educativo. En este proyecto se plantea un esquema de trabajo, abarcando ciertas áreas de dicho programa. Este diseño es novedoso y es necesario probarlo antes de invertir grandes cantidades de dinero para su implantación a gran escala, de tal manera que es un sistema piloto el cual evoluciona rápidamente de esta forma. Como vemos en el cuadro anterior, son condiciones únicas que deben ser examinadas.

Así nos referimos entonces al principio fundamental del desarrollo por prototipos:

“Los usuarios pueden señalar las características que les agrada o no tener, junto con los problemas que presenta un sistema que existe y funciona, con mayor facilidad que si se les pidiese que las describieran en forma teórica o por escrito. El uso y la experiencia producen comentarios más significativos que el análisis de diagramas y las propuestas por escrito”⁸.

1. ¿Qué es un prototipo?

El prototipo es un sistema que funciona –no sólo una idea en el papel–, desarrollado con la finalidad de probar ideas y suposiciones relacionadas con el nuevo sistema. Es la primera versión, o iteración, de un sistema de información; es el modelo original.

⁸ James Senn, Análisis y diseño de sistemas, página 248, México: Mc Graw Hill, 1992.

Los usuarios evalúan el diseño y la información generada por el sistema. Lo anterior sólo puede hacerse con efectividad si los datos utilizados, al igual que las situaciones, son reales. Por otra parte, deben esperarse cambios a medida que el sistema es utilizado.

PRIMERA FASE DEL SISTEMA PROTOTIPO



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0772.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

B. Primera fase del sistema prototipo.

1. Identificación de requerimientos conocidos.

Fines del sistema: Aplicación del método de súperaprendizaje para enseñar MS-DOS, para medir la eficacia del mismo.

Utilización de material de audio y libros del instituto de súperaprendizaje en Nueva York. Adquirir supersaver A del catalogo del instituto que contiene:

Tapes #101. Superlearning relaxation & music, Tape #102. Superlearning How - To & Demo (Cinta de audio 101, con la música y la relajación, cinta 102, cómo preparar el material de súperaprendizaje). Costo total importado \$38.85 dólares. Incluye gastos de envío. Pago con orden de dinero al instituto Superlearning, Inc. Ubicado en 450 Seventh Avenue, New York, NY 10123.

El material, se utiliza para crear el sistema, y contiene la parte motivacional y la música.

Certificación del método para conocer 100% el sistema de enseñanza (Súperaprendizaje)

Utilización de bandas sonoras en cassettes de música barroca de súperaprendizaje.

Acoplamiento del contenido informático, obtenido del sistema operativo (MS-DOS versión 6.2) y libros.

Grabaciones de locución del contenido.

Creación de pantallas en Programas de aplicación (Power Point) y elaboración de manuales para el usuario. El uso del presentador de laminas es para darle mayor velocidad al prototipo, ya que la información de salida es en forma de texto y / ó gráficos.

Obtener grupo muestra de todas las edades para medir y clasificar niveles de eficacia por la edad.

El grado de eficiencia a medir en los usuarios, es del 100% del contenido, este se mide con un formulario que valora todo el contenido mostrado en clase antes y después del curso.

El tiempo de duración es de 1 hora con 30 minutos, durante 5 días.

El aula de clase para impartir el curso esta ubicado en Emilio Carranza 52 Col. Moctezuma 1ª Sección, en las instalaciones de la empresa INSCA (Información y Sistemas para el Cambio)

Participación de los usuarios: los alumnos requieren una explicación de la metodología para entender la dinámica de la clase.

La evaluación con los formularios es de 15 minutos, antes y después de la sesión.

2. Desarrollo del modelo funcional.

El modelo debe seguir un proceso iterativo de desarrollo, por lo tanto es conveniente realizar un cronograma para explicar el método a los usuarios, las actividades a realizar, las secuencias en que se llevaran a cabo y las responsabilidades.

Cuadro 1.2

Cronograma de actividades	
Investigación del método de súperaprendizaje	Analista
Traducción y documentación de audio cassettes	Traductor
Investigación y documentación del contenido del curso de MS-DOS, formularios y manuales	Analista
Aplicación del método con el contenido	Analista y Instructor de Súperaprendizaje
Grabación y edición de audio cassettes	Locutor y Especialista en Audio

Por la naturaleza del sistema, los tiempos de ejecución no se llevan a cabo con exactitud y por lo tanto se omiten en el cronograma.

Investigación del método de súperaprendizaje.

La certificación en este tipo de metodologías es de gran importancia, ya que es un sistema innovador y tiene que ser aplicado estrictamente. Existen varios institutos de Súperaprendizaje en muchas partes del mundo, en la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, España, Estados Unidos de Norteamérica, Bulgaria, Chile y otros más, en México se encuentra un instituto que certifica en estos sistemas y es filial del instituto de superlearning Inc. Que se encuentra en 450 Seventh Avenue, New York, NY 10123.

Los cursos en México están a cargo de Luz Covarrubias García, Directora del departamento de idiomas de la casa de cultura de Puerto Vallarta, ubicada en División Plaza Marina, Puerto Vallarta, Jalisco.

Otra forma de certificación es por medio del instituto "aprendamas" a cargo de Carola Von Garnier, Directora del centro de Sugestopedia en Madrid, España. Así mismo puede encontrarse en Latinoamérica el Circulo Aleph en Chile.

Los costos varían dependiendo el lugar donde se lleven a cabo, para este informe tomaremos los llevados en Puerto Vallarta, Jalisco, México.

La remuneración es 880 dólares al día, más los gastos del viaje y la estancia.

Tiempo del Curso: 8 horas, los días son programados por el instituto

Horario: Lunes 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

Martes 8:00 a.m. a 12:00 p.m.

El horario es programado por el instituto y comprende 4 horas por día.



Figura 1.1 Certificación como instructor en Súperaprendizaje

Traducción y documentación de audio cassettes.

Audio cassette #101. Superlearning relaxation & music.

Relajación para el Primer momento de motivación del capítulo VIII, inciso C de este manual.

Ejercicios de relajamiento.

Busque un lugar donde este libre de interrupciones y molestias. Póngase cómodo en un asiento o tumbese si lo prefiere en un sofá o en el suelo. Afloje la ropa que pueda apretarle. Póngase lo más cómodo

posible. Piense en sus huesos y músculos y sienta su peso sobre la superficie en que se apoya. Con los ojos cerrados haga una inspiración lenta y profunda. Espire. Al espirar, sienta como la tensión empieza a desvanecerse y ordénese relajarse. Haga una segunda inspiración muy lenta y profunda y, al espirar, sienta que la tensión huye de usted con el aliento. Relájese. Haga una tercera inspiración lenta, regular, profunda. Espire. Imagine que la tensión abandona sus músculos. Dígase así mismo que debe relajarse.

Estire al máximo los dedos de los pies. Encójalos al máximo. Manténgase esta sensación tensa y crispada en los dedos de los pies mientras cuenta lentamente de uno a cinco 1,2,3,4,5. Relaje luego los dedos. Relájelos completamente y aprecie la diferencia.

Tense luego los dedos de los pies, los pies y los músculos de la parte inferior de las piernas, ponga esos músculos en tensión, muy tensos, pero mantenga relajado el resto del cuerpo. Mantenga esa sensación tensa mientras cuenta lentamente hasta cinco 1,2,3,4,5. Luego relájese. Saboree esa sensación de verse libre de la tensión.

Tense luego los músculos de la parte superior de las piernas así como los dedos de los pies, los pies y la parte inferior de las piernas. Tense esos músculos al máximo. Un poco más. Sienta esa tensión con el cuerpo y con la mente y cuente despacio de uno a cinco 1,2,3,4,5. Luego relájese. Sienta como se desmadejan y apaciguan esos músculos, se desmadejan y apaciguan. Luego ordene a esos músculos que se relajen aun más.

Tense luego los glúteos. Mantenga esa tensión mientras cuenta lentamente hasta cinco 1,2,3,4,5. Relájese.

Tense los músculos de la parte inferior de la espalda y del abdomen. Perciba la sensación que produce el tener todo el cuerpo absolutamente tenso. Tense esos músculos más, incluso mientras cuenta despacio de uno a cinco. Relájese, déjese ir, sosiéguese y relájese. Deje escapar la tensión de todos esos músculos. Libérese de todo su peso. Dígale a su cuerpo que relaje esos músculos un poco más. Perciba lo que es esa sensación de relajamiento.

Tense ahora los músculos de la parte superior del torso. Encoja los hombros. Tense los músculos del pecho y de la espalda. Ténselos un poco más. Sienta realmente esa tensión mientras cuenta despacio hasta cinco 1,2,3,4,5. Relájese espira y sienta todos esos músculos del pecho y de la espalda relajarse. Sienta como se relajan todos esos músculos, se sosiegan, se apaciguan. Sienta como desaparece la tensión y la rigidez. Déjese que sus músculos se relajen un poquito más. Tense luego los brazos cerrando ambos

puños. Sienta en verdad esa tensión, mientras cuenta despacio hasta cinco 1,2,3,4,5. Luego relájese. Deje los brazos inertes. Disfrute de la desaparición de la tensión.

Crispe luego todos los músculos de la cara. Tense todos los músculos de la cara que pueda. Tense las mandíbulas. Apriete los dientes, tense el cuero cabelludo, entrecierre los ojos y bizquee. Mantenga la tensión mientras cuenta hasta cinco 1,2,3,4,5. Relájese luego. Relaje los músculos de la frente, relaje el cuero cabelludo, los ojos y la boca, la lengua y la garganta. Elimine todo esfuerzo y tensión. Relaje todos los músculos faciales. Sienta de veras la diferencia.

Tense luego todos los músculos del cuerpo. Empiece por los dedos de los pies. Vaya subiendo por las piernas el abdomen y la espalda. Luego el pecho y los hombros, los brazos y los puños, el cuello y la cara. Póngase tan tenso como pueda. Contraiga todos los músculos del cuerpo. Mantenga esa tensión mientras cuenta despacio de uno a cinco 1,2,3,4,5. Relájese luego. Déjese ir. Relájese. Sosiéguese. Déjese ir. Perciba la agradable sensación relajante que se extiende por todo su cuerpo: una cómoda y agradable sensación de relajamiento. Perciba lo que es estar totalmente relajado. Con los ojos de la mente recorra su cuerpo de la cabeza a los pies. Si hay algún músculo que no este relajado, ténselo, mantenga la tensión y luego relájelo. Ahora tiene el cuerpo totalmente relajado.

Deje que la agradable sensación de relajamiento fluya de la cabeza a los pies y de los pies a la cabeza. Saboréela de veras. Perciba lo que es relajación completa. Apacibles olas de relajación fluyen libremente de la cabeza a los pies y de los pies a la cabeza. Saboree esa sensación.

Cerciórese de que todas las partes de su cuerpo están relajadas. Haga una inspiración lenta y profunda por la nariz. Inhale el máximo que pueda retener cómodamente. Procure inhalar una pizca más de aire. Ahora espire lentamente. Perciba una profunda sensación de relajamiento mientras espira. Cuando crea que ha expulsado todo el aire de los pulmones, procure forzarse a expulsar una pizca más. Inspire todo el aire que pueda. Distienda el abdomen. Espire lentamente. Meta el abdomen. Haga otra profunda inspiración, absorba el máximo de aire posible. Reténgalo hasta contar tres 1.....,2.....,3 y espire muy despacio. Procure inspirar aire de forma muy regular y constante.

Procure ahora que la inspiración sea rítmica. Inspire hasta contar cuatro; retenga el aire hasta contar cuatro; espire hasta contar cuatro; haga una pausa hasta contar cuatro. Vamos.

Inspire. 2,....,3,....,4;

Retenga.....2,....3,....4;

Espire.....2,....3,....4;

Pausa.....2,....3,....4;

Inspire.....2,....3,....4;

Retenga.....2,....3,....4;

Espire.....2,....3,....4;

Pausa.....2,....3,....4;

Inspire.....2,....3,....4;

Retenga.....2,....3,....4;

Espire.....2,....3,....4;

Pausa.....2,....3,....4;

Inspire.....2,3,....4;

Retenga.....2,....3,....4;

Espire.....2,....3,....4;

Pausa.....2,....3,....4;

Mientras respiro sosegada y profundamente, me proyecto hasta la séptima planta de un edificio. Las paredes están pintadas de un color rojo, intenso y cálido. Bajo por este pasillo rojo al final, donde llego al pie de una escalera eléctrica que indica "bajada". Es una escalera eléctrica de color plateado muy especial. Una escalera automática suave, silenciosa y totalmente firme y segura. Entro en ella y siento que empiezo a deslizarme. Apoyo las manos en las barandillas y voy bajando sin ruido, muy despacio... Muy seguro... Absolutamente seguro. Sigo descendiendo así en una bajada muy tranquila, hasta el nivel interno principal, donde sé que puedo hacer transbordo. Sigo bajando, sintiendo que me relajo y sosiego.

Inspiro profundamente. Mientras espiro repito varias veces 7,7,7,7. Visualizo ese número siete grande alzado ante las paredes de un rojo intenso de la séptima planta. El color rojo parece pasar ante mí

mientras continuo mi relajante descenso. He llegado ya a la sexta planta. Salgo de la escalera y veo un 6 impreso en las paredes naranja claro sigo hasta el principio de la siguiente escalera automática de bajada. Entro en ella y empiezo a deslizarme muy despacio.

Hago una inspiración profunda y mientras espiro, repito varias veces 6,6,6,6 y veo claramente a mí alrededor las agradables paredes naranja. Me siento sosegado y relajado mientras desciendo suavemente hasta una zona aun más apacible y agradable. He llegado ya a la quinta planta. Veo el letrero de la quinta planta y advierto que las paredes son de un color amarillo oro del más delicioso. Dejo la escalera y recorro el descansillo dorado hasta la siguiente escalera automática de bajada. Hago una profunda inspiración y, mientras espiro visualizo el número cinco. Repito mentalmente 5,5,5,5, mientras saboreo este bello y agradable color amarillo dorado. Entro en la escalera automática siguiente y sigo flotando hacia abajo. Me siento muy cómodo, muy a gusto mientras me dejo ir y me limito a disfrutar de los colores. Veo el letrero de la cuarta planta y veo que las paredes son de un verde hierba lozano y tranquilizante. Dejo la escalera automática en la cuarta planta y cruzo por entre este color verde esmeralda claro hasta la escalera automática siguiente.

Hago una profunda inspiración y mientras espiro visualizo el número cuatro. Repito 4,4,4,4. Disfruto el lozano y claro color verde que me rodea, mientras entro en la escalera automática siguiente y me deslizo tranquilo hacia abajo entre el maravilloso verde, hasta llegar a una zona más agradable y apacible. Llego hasta el letrero de tercera planta y veo que las paredes son de un hermoso color azul. Me siento saturado de este azul calmo y apacible. Me siento rodeado de azul. Me detengo unos instantes en la tercera planta y visualizo una escena tranquila de la naturaleza. Un lago azul o un océano azul y tranquilo o campos o montañas cubiertas por un amplio cielo azulado. Percibo la misma sensación de armonía, de profundo relajamiento que sentía entonces. Disfruto el color azul fluido que me rodea y tengo una sensación muy agradable, muy apacible, muy relajante.

Hago una profunda inspiración y mientras espiro visualizo el número 3, repito mentalmente 3,3,3,3. Entro en la siguiente escalera de bajada y empiezo a bajar deslizándome suave y plácidamente hasta una zona aun más agradable y apacible de color tranquilizante y suave.

Veo el letrero de la segunda planta y veo que las paredes de esta planta son de un color púrpura rico y vibrante. Dejo la escalera, hago una profunda inspiración y mientras espiro visualizo el número 2. Repito mentalmente 2,2,2,2. saboreo este rico color púrpura que me rodea y me siento maravillosamente cómodo y

relajado. Cruzo este color púrpura hasta la siguiente escalera automática de bajada, descendiendo a través del color púrpura hasta una zona de color aun más relajante y agradable. Veo el letrero de primera planta. Y veo que esta planta es de un color ultravioleta brillante. La escalera automática se desliza suavemente hacia abajo y salgo en la planta primera.

Hago una profunda inspiración y mientras espiro visualizo el número uno y repito 1,1,1,1. Disfruto del luminoso color ultravioleta que me rodea. He alcanzado ya un estado de gran relajamiento. Me siento muy descansado, restaurado, tranquilo. Estoy ahora en mi primer piso interno. En esta planta puedo conectar fácilmente con otras áreas de conciencia de mi mente. Sigo descansando y gozando de un relajamiento completo y respiro profundamente.

Puedo hacerlo.

Estoy logrando ya mis objetivos.

Aprender es algo de lo que disfruto enormemente.

Aprender y recordar son cosas fáciles para mí.

Mi mente actúa con efectividad y eficacia.

Estoy absolutamente tranquilo.

Tengo la memoria alerta y una inteligencia poderosa.

Ahora abrimos los ojos y estamos listos para aprender.

Audio cassette #102. Superlearning How - To & Demo

Determinar los compositores y melodías en el material de audio para solicitar a la Sociedad de autores y compositores los derechos correspondientes para el uso de las obras musicales.

Carta enviada para dicho fin.

Atención: Daniel Flores Melgares

Departamento de Derechos Mecánicos.

Por medio del presente, me permito solicitar a usted la investigación en cuanto al pago correspondiente por los derechos de autor de las obras que a continuación se detallan:

Vivaldi.- Movimiento largo Invierno

Francisco Sánchez.- Largo concierto Re Mayor guitarra y cuerda

Largo concierto Do Mayor mandolina

Teleman.- Largo doble fantasy sol mayor clavicordio

Bach.- Largo concierto para clave Fa Menor BWV 1056 área en Sol para cuerda

Largo concierto para clave Do Mayor BWV 975

Corelli.- Largo concierto No. 10 Fa Mayor 12 conciertos Grossi, Opus No. 5

Alvinoni.- Adagio en Sol Menor para cuerda

Claudioso.- Largo concierto mandolina y cuerda

Pachabel.- Canon en Re

Atentamente

Adrian Ortega Dávila

Información y Sistemas para el Cambio.

Investigación y documentación del contenido del curso de MS-DOS, formularios y manuales

Súperaprendizaje Clase 1- Bases de computación

Microcomputadora o PC	Área de paso(buffer)	Teclas de función de F1 a la
Monitor	Cursor	F12
Unidad de disquetes	Tecla retroceso	Teclas Shift
Unidad Central de Proceso (CPU)	Tecla Return o Enter	Archivo (file)
Teclado, mouse	Tecla control (Ctrl.)	Comodín (wildcard)
Impresora	Tecla Caps Lock o Bloq. Mayús.	Comandos
Software	Tecla Home o inicio	Comandos internos
Hardware	Tecla Num Lock o Bloq. Num.	Comandos externos
MS-DOS	Tecla Del ó Supr	Directorio
Unidad de disco duro	Tecla Ins ó Insert	Estructura de directorios
Byte	Tecla PgUp ó Reg.Pag.	Árbol de directorios
Memoria	Tecla escape ó Esc	Nombre de ruta (Pathname)
Kilobyte (kbyte o kb)		

Nota: Las teclas se encuentran en idioma español e inglés por la fecha en el que se realiza la investigación, 1995.

Súperaprendizaje Clase 2- Definición de comandos

Nombre-de-archivo

Indicadores

Argumentos

Separadores

Comandos	
Vol	Volumen
Label	Etiqueta
Date	Fecha

Comandos	
Prompt	Apuntador
Cls	Limpiar pantalla
Time	Hora

Comandos	
Mem	Memoria
Chkdsk	Verificar disco
Dir	Directorio
More	Mas
Chdir – CD	Cambiar directorio
Mkdir / MD	Crear directorio
Rmdir / RD	Remover directorio
Tree	Árbol
Deltree	Borrar árbol
Path	Nombre de ruta.
Files	Archivos
Rename (Ren)	Cambiar nombre
Type	Escribir
Del / erase	Borrar
Undelete	Restablecer
Format	Dar formato
Unformat	Reconstruir
Copy	Copiar

Comandos	
Xcopy	Copiar archivos y directorios
Diskcopy	Copiar diskette
Diskcomp	Comparar diskettes
Verify	Verificar discos
Fc	Comparar archivos
Ctty	Cambiar dispositivo terminal

Tabla 1.6 Comandos

Simbología de sintaxis	
[]	Los paréntesis cuadrados
< >	Los paréntesis en ángulo
{ }	Los paréntesis en llave
	Una barra vertical
/	La diagonal
\	La diagonal inversa
...	Puntos suspensivos

Tabla 1.7 Simbología

Súperaprendizaje Clase 3- Sintaxis de comandos

Tabla 1.8 Sintaxis

Comando	Sintaxis
Nombre-de-ruta	[<C:>] [\<directorio >] ... [\] <nombre de archivo> [.<extensión>]
Vol	VOL [unidad:]
Label	LABEL [unidad:] [etiqueta]
Date	DATE [dd-mm-aa]
Prompt	PROMPT [texto]

Comando	Sintaxis
Cls	Cls
Time	TIME [horas:[minutos[:segundos[.centésimas]]][A:P]]
Mem	MEM [/C /D /F /M nombre módulo] [/PAGE]
Chkdsk	CHKDSK [unidad:][ruta]nombre archivo [/F] [/V]
Dir	DIR [unidad:][ruta][nombre archivo] [/P] [/W] [/A[:Indicadores]]/O[:orden-de-clasificación] [/S] [/B] [/L] [/C]
More	MORE <[unidad:][ruta]nombre archivo>
Chdir – CD	CD ó CHDIR [unidad:][ruta] [..]
Mkdir / MD	MKDIR ó MD [unidad]ruta
Rmdir / RD	RD ó RMDIR [unidad]ruta
Tree	TREE [unidad:][ruta] [/F] [/A]
Deltree	DELTREE [/Y] [unidad]:ruta
Path	PATH [[unidad:]ruta;...]
Files	Files=x
Rename (ren)	RENAME ó REN [unidad:][ruta]nombrearchivo1 nombrearchivo2
Type	TYPE [unidad:][ruta]nombre archivo
Del / erase	DEL [unidad:][ruta]nombre archivo [/P]
Undelete	UNDELETE [[unidad:][ruta]nombre archivo] [/DT!/DS!/DOS]
Format	FORMAT: unidad: [/V[etiqueta]] [/Q] [/U] [/F:tamaño]/[B!/S] [/T:pistas /N:sectores] [/C]
Unformat	UNFORMAT unidad: [/L] [/TEST] [/P]
Copy	COPY [/Y!-Y] [/A!/B] origen [/A!/B] [+ origen [/A!/B] [+...]][destino[/A!/B]] [/V]
Xcopy	
Diskcopy	DISKCOPY [unidad1: [unidad2:]] [/1] [/V] [/M]
Diskcomp	DISKCOMP [unidad1: [unidad2:]] [/1] [/8]
Verify	Verify [on/off]
Fc	FC [/A] [/C] [/L] [/lbn] [/N] [/T] [/W]
Ctty	CTTY dispositivo

Comandos	Ejemplo
Nombre-de-ruta	C:\prueba\archivo.bat
Vol	Vol a:
Label	Label c: aprendizaje
Date	Date 17-08-96
Prompt	Prompt \$p\$g
Cls	Cls
Time	Time 5:06:50.40a
Mem	Mem /c
Chkdsk	Chkdsk c: /f /v
Dir	Dir /a directorio de a:
More	More < clientes.nue
Chdir – CD	Chdir \prueba
Mkdir / MD	Mkdir \ventas ó md \ventas
Rmdir / RD	Rmdir \usuario\aranda ó rd \usuario\aranda
Tree	Tree \
Deltree	Deltree c:\temp
Path	Path c:\usuario\impuesto;b:\usuario\invers;b:\bin
Files	Files=20
Rename (ren)	Ren *.txt *.doc
Type	Type playa.mar
Del / erase	Del c:\prueba\car.tmp
Undelete	Undelete c:*.bat /all
Format	Format a:
Unformat	Unformat a: /test
Copy	Copy *.txt combin.doc
Xcopy	Xcopy %1 %2 /s /e

Comandos	Ejemplo
Diskcopy	Diskcopy a: b: /v
Diskcomp	Diskcomp a: a:
Verify	Verify on
Fc	Fc /a ingresos.inf ventas.inf
Ctty	Ctty aux

Tabla 1.9 Ejemplos de comandos

A continuación se muestra el modelo de exámen para evaluación del método, que examina el 100% de lo visto en la clase 1.

Objetivo:

Este formulario, se aplica para medición del método de súperaprendizaje y solo sirve para Efectos estadísticos.

Instrucciones:

Conteste las siguientes preguntas en el formato de respuestas, escribiendo una "X" en la respuesta correcta ó si no sabe, no se preocupe llene la opción correspondiente.

Preguntas:

1. - ¿Qué es el MS-DOS?
A) Sistema operativo desarrollado por Microsoft
B) Microsocket de operación sana
C) Protector de pantalla.
D) Hardware
E) No sé

2.- ¿Qué significa PC?
A) Packard Company
B) Hewlett Packard
C) Comunicación personal
D) Computadora personal
E) No sé

3.-¿La serie de programas que permiten que una microcomputadora trabaje se le conoce como?
<p>A) Hardware</p> <p>B) Software</p> <p>C) Shareware</p> <p>D) NetWare</p> <p>E) No sé</p>
4.- ¿Qué es hardware?
<p>A) Programas</p> <p>B) Un sistema administrativo</p> <p>C) Un cable</p> <p>D) Una computadora y sus periféricos.</p> <p>E) No sé</p>
5.- ¿Para qué sirve un sistema operativo?
<p>A) Vender Microchip</p> <p>B) Poner el mouse</p> <p>C) Tener comunicación con tu computadora</p> <p>D) Para nada</p> <p>E) No sé</p>
6.-¿La representación de una unidad de disquetes es:?
<p>A) a: ó b:</p> <p>B) c: ó d:</p> <p>C) e: ó f:</p> <p>D) g: ó h:</p> <p>E) No sé</p>

7.- ¿Los monitores son todos de color?
<p>A) Si</p> <p>B) No</p> <p>C) Algunos</p> <p>E) No sé</p>
8.- ¿Qué es significa CPU?
<p>A) Unidad central de proceso</p> <p>B) Computadora personal única</p> <p>C) Unión de personal de computación</p> <p>D) Peso de una computadora</p> <p>E) No sé</p>
9.-¿Cómo se llama el lugar en donde se almacena la información en la computadora?
<p>A) Mouse.</p> <p>B) Teclado expandido.</p> <p>C) Memoria temporal y permanente.</p> <p>D) Anaquel para computadora.</p> <p>E) No sé</p>
10.- ¿Qué es el disco duro?
<p>A) Es la memoria temporal.</p> <p>B) Es la memoria RAM.</p> <p>C) Es la memoria permanente.</p> <p>D) Es el disco de música de mi papá</p> <p>E) No sé</p>

11.-¿La posición de memoria que se utiliza en la computadora para guardar una letra o caracter se llama?

- A) File.
- B) Record.
- C) Data.
- D) Byte.
- E) No sé.

12.- ¿Cómo es un teclado de computadora?

- A) Como el de una nave espacial.
- B) Como el de un avión.
- C) Como el de una maquina de escribir y una sumadora eléctrica.
- D) Como el de un órgano.
- E) No sé.

13.- ¿Cuánto es un Kilobyte?

- A) 1000 bytes.
- B) 1000 gramos.
- C) 1024 bytes.
- D) 1024 gramos.
- E) No sé.

14.-el área que esta entre un periférico (teclado, etc.) y la memoria es:

- A) Área de paso o buffer.
- B) Área de paso para aire
- C) Área de bahías de expansión.
- D) Área de sistemas.
- E) No sé.

15.- sirve para marcar la posición en la pantalla, representada como una rayita parpadeando:

- A) Protector de pantalla
- B) Cursor
- C) Puntero
- D) Línea de estado
- E) No sé

16.- ¿Para qué sirve la tecla de retroceso?

- A) Para mover el cursor sin borrar letras.
- B) Para marcar un texto.
- C) Para borrar las letras que se acaban de teclear en el área de paso.
- D) Para nada.
- E) No sé.

17.-¿Qué tecla nos permite el paso de la información que esta en el Buffer a la memoria?

- A) Return ó enter
- B) Spacebar o barra espaciadora
- C) Shift
- D) Escape
- E) No sé.

18.- ¿Qué función tiene la tecla control?

- A) Ninguna.
- B) Cambia las letras para uso de mayúsculas.
- C) Cambia las letras para uso de minúsculas.
- D) Es una orden que afecta el área de paso o línea de comando.
- E) No sé.

19.-¿Qué tecla sirve para cambiar tu teclado de estado, de mayúsculas a minúsculas y viceversa?

- A) Control
- B) Escape
- C) Caps Lock
- D) Flechas
- E) No sé.

20.- ¿Para qué se utiliza la tecla Home ó inicio?

- A) Borra todas las palabras de un renglón.
- B) Inserta una palabra o letra en un renglón.
- C) Posiciona el cursor al principio de la pantalla o renglón.
- D) Desaparece el cursor del renglón o de la pantalla.
- E) No sé.

21.- sirve para activar o desactivar el teclado numérico de la parte derecha. ¿Qué tecla es?

- A) Shift
- B) Control
- C) Escape
- D) Num Lock
- E) No sé.

22.- borra un caracter desde la posición del cursor, desplazando a la izquierda, los datos adjuntos a su derecha. ¿Qué tecla es?

- A) Num Lock
- B) Del ó Supr
- C) Shift
- D) Ins ó Insert
- E) No sé

23.- inserta caracteres en lugar donde este posicionado el cursor, desplazando o no a la derecha el caracter de junto. ¿Qué tecla es?

- A) Num Lock
- B) Del ó Supr
- C) Shift
- D) Ins ó Insert
- E) No sé

24.- ¿Para qué sirve la tecla PgDn ó Av.Pag.?

- A) Regresa una página el cursor.
- B) Elimina una página.
- C) Avanza una página el cursor.
- D) Inserta una página
- E) No sé

25.- ¿Para qué sirve la tecla PgUp ó Reg.Pag.?

- A) Regresa una página el cursor.
- B) Elimina una página.
- C) Avanza una página el cursor.
- D) Inserta una página
- E) No sé

26.- Rompe o cancela una instrucción que esta en ejecución. ¿Qué tecla es?

- A) Shift
- B) Control
- C) Escape
- D) Num Lock
- E) No sé.

27.- Las teclas f1 a la f12 se les conoce como teclas de:

- A) Control
- B) Función.
- C) Claves.
- D) Afirmación.
- E) No sé.

28.- Sirve para escribir los signos de la parte superior de los números y algunos otros más.

¿Qué tecla es?

- A) Num Lock
- B) Del ó Supr
- C) Shift
- D) Ins ó Insert
- E) No sé

29.- Se define como "un conjunto de información a fin". ¿Qué es?.

- A) Registro (récord)
- B) Campo (field)
- C) Número (number)
- D) Archivo (file)
- E) No sé.

30.- ¿Cómo se compone un nombre de archivo?

- A) Nombre y extensión.
- B) 8 letras
- C) Nombre y apellido
- D) 16 caracteres (bytes).
- E) No sé.

31.- El nombre clave usado para referirse a la impresora es:

- A) Aux
- B) Prn
- C) Con
- D) File
- E) No sé.

32.- Los caracteres asterisco "*" e interrogación "?", por su uso se les llama:

- A) Teclas
- B) Comodines (wildcard)
- C) Referencias
- D) Funciones cortas
- E) No sé.

33.- ¿Cuál es un signo de redireccionamiento?

- A) ?
- B) *
- C) >
- D) !
- E) No sé.

34.- Los medios para comunicarse con la computadora se llaman:

- A) Comandos
- B) Formatos
- C) Palabras
- D) Exigencias
- E) No sé.

35.- *¿Qué comandos se almacenan en la memoria, por medio del procesador de comandos?*

- A) Internos
- B) Ocultos
- C) Externos
- D) Foráneos
- E) No sé.

36.- *¿Qué comandos son transferidos del disco de MS-DOS a la memoria, cada vez que son llamados?*

- A) Internos
- B) Ocultos
- C) Externos
- D) Foráneos
- E) No sé.

37.- *Nos permite reconocer, organizar y localizar cada uno de los archivos grabados en un disco, se le llama:*

- A) Memoria
- B) Directorio
- C) Estructura de directorios
- D) Diccionario
- E) No sé.

38.- *El método de organizar los archivos en una computadora es:*

- A) Memoria
- B) Directorio
- C) Estructura de directorios
- D) Diccionario
- E) No sé.

39.- *¿Cómo le conoce a la organización en donde se puede decir que un subdirectorio es una rama y sus archivos las hojas?*

- A) Directorio
- B) Árbol de directorios
- C) Diccionario
- D) Memoria
- E) No sé

40.- *¿Cómo se llama al directorio de primer nivel?*

- A) Directorio primero
- B) Directorio hijo
- C) Directorio nieto
- D) Directorio raíz
- E) No sé.

41.- ¿Cómo se llama a la secuencia de nombres de directorios seguidos por un nombre de archivo?

- A) Ruta de evacuación
- B) Nombre de pila
- C) Nombre de ruta (Pathname)
- D) Archivo oculto (hidefile)
- E) No sé.

Formato 1.1

Formato de respuestas para examen:

- 1 A () B () C () D () E ()
- 2 A () B () C () D () E ()
- 3 A () B () C () D () E ()
- 4 A () B () C () D () E ()
- 5 A () B () C () D () E ()
- 6 A () B () C () D () E ()
- 7 A () B () C () D () E ()
- 8 A () B () C () D () E ()
- 9 A () B () C () D () E ()
- 10 A () B () C () D () E ()
- 11 A () B () C () D () E ()
- 12 A () B () C () D () E ()
- 13 A () B () C () D () E ()
- 14 A () B () C () D () E ()
- 15 A () B () C () D () E ()
- 16 A () B () C () D () E ()

Formato de respuestas para examen:

- 17 A () B () C () D () E ()
- 18 A () B () C () D () E ()
- 19 A () B () C () D () E ()
- 20 A () B () C () D () E ()
- 21 A () B () C () D () E ()
- 22 A () B () C () D () E ()
- 23 A () B () C () D () E ()
- 24 A () B () C () D () E ()
- 25 A () B () C () D () E ()
- 26 A () B () C () D () E ()
- 27 A () B () C () D () E ()
- 28 A () B () C () D () E ()
- 29 A () B () C () D () E ()
- 30 A () B () C () D () E ()
- 31 A () B () C () D () E ()
- 32 A () B () C () D () E ()
- 33 A () B () C () D () E ()
- 34 A () B () C () D () E ()
- 35 A () B () C () D () E ()
- 36 A () B () C () D () E ()
- 37 A () B () C () D () E ()
- 38 A () B () C () D () E ()
- 39 A () B () C () D () E ()
- 40 A () B () C () D () E ()
- 41 A () B () C () D () E ()

Aplicación del método con el contenido.

La sesión reforzadora de la memoria se lleva a cabo más fácilmente en grabación. Consiste en dos partes: lectura pausada de los datos sin música; lectura pausada de los datos con música de súperaprendizaje

Al redactar la información, se crean bloques de notas de entre 7 y 9 palabras. Las investigaciones demuestran que los pequeños conjuntos de datos son asimilados de inmediato por la memoria.

Ejemplo:

Rmdir / RD	Remover directorio
Rmdir / RD	RD ó RMDIR [unidad]ruta
Rmdir / RD	Rmdir \usuario\aranda ó rd \usuario\aranda

Pausado rítmico de los datos.

El súperaprendizaje utiliza un ciclo de ocho segundos. Lees los datos durante los primeros cuatro segundos, y guardas silencio durante los siguientes cuatro; y así sucesivamente.

Ejemplo:

<u>1</u> <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u>		<u>1</u> <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u>
Rmdir / RD	Remover directorio	Pausa
Rmdir / RD	RD ó RMDIR [unidad]ruta	Pausa
Rmdir / RD	Rmdir \usuario\aranda ó rd \usuario\aranda	Pausa

Para grabar el material en un ciclo de 8 segundos se divide en dos unidades de cuatro segundos cada una: Unidad de palabra – Unidad de pausa.

Entonaciones.

Para mantener el interés en ciclo tras ciclo de lo que se tiene que aprender, las investigaciones demuestran que las entonaciones variadas pueden resultar de gran ayuda. Destierran el aburrimiento. El

súperaprendizaje usa tres tonos de voz diferente (a) normal; (b) suave, susurrante, conspirador; y (c) alto, imponente.

Ejemplo:

Rmdir / RD	Remover directorio	normal
Rmdir / RD	RD ó RMDIR [unidad]ruta	suave, susurrante, conspiradora
Rmdir / RD	Rmdir \usuario\aranda ó rd \usuario\aranda	alto, imponente

Cantidad de datos por sesión.

Una vez utilizado el método se puede absorber entre 50 y 150 nuevos bloques de información por sesión. El sistema tiene un efecto de “bola de nieve” Cuanto más se practique con el método, más capacidad de asimilación habrá.

Con este ciclo de 8 segundos se cubrirán 7 unidades y media por minuto. Cien unidades de información se abarcará en 15 minutos.

Generadores de pantallas.

La forma en que los usuarios interactúan con una aplicación es examinada a fondo por los usuarios finales. Si la forma en que esta distribuida la información sobre la pantalla es incómoda o muy diferente a la que están acostumbrados los usuarios, existe la posibilidad de que éstos eviten utilizar el sistema. La creación de un formato para pantalla es una de las áreas que más consume tiempo y donde existe mayor propensión a cometer errores, así que para fines del prototipo se analizó la tipografía, el colorido y la cantidad de información demandada por la estructura de la metodología de súperaprendizaje, con el único fin de agilizar el mismo.

El programa generador de pantallas escogido es Power Point, ya que su versatilidad para generar presentaciones con imágenes es rápida y utiliza código en Visual Basic, cumpliendo una de las posibles soluciones a futuro para su realización con lenguajes orientados a objetos y de códigos de programación reutilizables.

Ejemplos:

Formato 1.2



Formato 1.3

MICROCOMPUTADORA O PC (COMPUTADORA PERSONAL)

- **ESTA COMPUESTA POR:**
- **MONITOR**
- **UNIDAD DE DISKETTES**
- **UNIDAD CENTRAL (CPU)**
- **TECLADO, MOUSE**
- **IMPRESORA**

INSCA DIVISION SuperAprendizaje

Formato 1.4

RMDIR / RD

- **REMOVER DIRECTORIO**
- **ELIMINA O RETIRA UN DIRECTORIO.**

INSCA DIVISION SuperAprendizaje

Formato 1.5

RMDIR / RD

- **EJEMPLOS:**
- **RMDIR \USUARIO\ARANDA**
- **RD \USUARIO\ARANDA**
- **NOTA: Primero deberá asegurarse de que el directorio esté vacío.**

INSCA DIVISION SuperAprendizaje

La tipografía en los formatos 1.2 al 1.5 es Century Schoolbook y es de tamaño legible, tanto para niños como personas adultas, ya que el grupo muestra es de varias edades y se evitan errores de ilegibilidad.

Los colores azules dan efectos al sistema nervioso de sensaciones de tranquilidad y descanso. Los degradados en el fondo si perder de vista el objetivo (Texto o gráfica) refuerzan la atención.

La cantidad de pantallas varía de 30 a 40 según su contenido, y en esta fase se imprimen como manuales para su utilización.

Grabación y edición de audio cassettes.

Grabación del programa.

El ciclo se grabará una vez sin música y una con música. Para escuchar la grabación de súperaprendizaje, se dedican unos minutos a la relajación y entrar en el estado libre de estrés, óptimo para aprender.

Durante la primera lectura el usuario seguirá el texto con los ojos. Durante la segunda lectura con música, el usuario se relajará y escuchará con los ojos cerrados.

Exploración de los componentes.

Muchos han encontrado que hacer sonar la música de súperaprendizaje mientras se realizan los ejercicios de relajación y afirmación son de una poderosa eficacia. La sincronización de la respiración y los datos pausados y leídos con música como telón de fondo, proporcionaban una mejoría del 78%.

Musicalización.

La sección de un concierto barroco suele ser el movimiento largo o andante y es ejecutada a un *tempo* de 60 compases por minuto o en torno a él. Al final se añade un par de minutos de *tempo* rápido para ayudar a la transición desde el concierto relajante. Los elementos que componen la música –*tempo, compás, tonalidad, altas frecuencias*–, pueden todos aportar notables beneficios si son aunados con la fórmula correcta con el propósito adecuado.

La grabación se realiza en una cabina de audio profesional para locución. El costo aproximado es de \$1,500.00 pesos por hora más tiempo de edición.

3. Utilización del prototipo.

Aplicación del curso con alumnos muestra.

Se obtiene un grupo de voluntarios de todas las edades que fungirán como usuarios. La mecánica de la clase consta de una evaluación antes y una después del curso, la teoría se imparte con el método y enseguida se practica lo visto con el sistema.

NOMBRE	EDAD
CATALAN VARGAS VERÓNICA	27
CERVERA RIVERA ARTURO	14
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11
GONZALEZ LARA ANTONIO	49
GONZALEZ MARTINEZ RICARDO	45
HERNANDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18
LOPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40
MARTINEZ LUNA GILBERTO	48
MORENO LOPEZ EDUARDO	54
ROJAS OLIVAREZ GONZALO	49
SALGADO ORDOÑEZ SINUÉ FERNANDO	19
SORIANO MENDOZA ALICIA	50
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20
VAZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14

Tablas de evaluación de los exámenes 1,2,3 y 4, antes y después del curso.

Nota: A = Aciertos, E = Errores, ¿ = No sé		EXÁMEN 1								
NOMBRE	EDAD	ANTES				DESPUÉS				REND.
		A	E	¿	CAL	A	E	¿	CAL	%
CATALÁN VARGAS VERÓNICA	27	24	17	0	5,85				0	0,00
CERVERA RIVERA ARTURO	14	26	10	4	6,34	31	10	0	7,56	12,20
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11	17	18	6	4,15	26	12	3	6,34	21,95
GONZÁLEZ LARA ANTONIO	49	0	0	0	0	30	7	4	7,32	73,17
GONZÁLEZ MARTÍNEZ RICARDO	45	0	0	0	0	33	6	2	8,05	80,49
HERNÁNDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18	11	9	21	2,68	31	10	0	7,56	48,78
LÓPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40	16	10	15	3,9	37	1	3	9,02	51,22
MARTÍNEZ LUNA GILBERTO	48	2	39	0	0,49	32	8	0	7,8	73,17
MORENO LÓPEZ EDUARDO	54	1	0	41	0,24	32	9	0	7,8	75,61
ROJAS OLIVARES GONZALO	49	0	0	0	0	36	5	0	8,78	87,80
SALGADO ORDÓÑEZ SINUÉ FERNANDO	19	34	7	0	8,29	40	1	0	9,76	14,63
SORIANO MENDOZA ALICIA	50	1	0	41	0,24	27	14	0	6,59	63,41
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20	13	28	0	3,17	30	8	3	7,32	41,46
VÁZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14	18	11	12	4,39	31	9	1	7,56	31,71
PROMEDIO DE ACIERTOS		18,1				29,7				
PROMEDIO DE ERRORES			16,6				7,14			
PROMEDIO DE INCÓGNITAS				20				2,67		
PROMEDIO DE CALIFICACIÓN					4,42				7,25	
PROMEDIO DE APRENDIZAJE										51,97

Tabla 1.10 Evaluación de exámen 1

Nota: A = Aciertos, E = Errores, ¿ = No sé		EXÁMEN 2									
NOMBRE	EDAD	ANTES				DESPUÉS				REND.	
		A	E	¿	CAL	A	E	¿	CAL	%	
CATALÁN VARGAS VERÓNICA	27	9	32	0	2,09				0	0,00	
CERVERA RIVERA ARTURO	14	18	22	3	4,19	23	16	4	5,35	11,63	
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11	0	0	43	0	15	25	3	3,49	34,88	
GONZÁLEZ LARA ANTONIO	49	9	18	16	2,09	18	22	3	4,19	20,93	
GONZÁLEZ MARTÍNEZ RICARDO	45	8	6	29	1,86	24	12	7	5,58	37,21	
HERNÁNDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18	3	7	33	0,7	34	9	0	7,91	72,09	
LÓPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40	4	2	37	0,93	37	6	0	8,6	76,74	
MARTÍNEZ LUNA GILBERTO	48	0	0	0	0	31	12	0	7,21	72,09	
MORENO LÓPEZ EDUARDO	54	1	3	39	0,23	21	20	2	4,88	46,51	
ROJAS OLIVARES GONZALO	49				0				0	0,00	
SALGADO ORDÓÑEZ SINUÉ FERNANDO	19	30	12	0	6,98	39	4	0	9,07	20,93	
SORIANO MENDOZA ALICIA	50	3	1	39	0,7	21	19	3	4,88	41,86	
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20	10	26	6	2,33	24	18	0	5,58	32,56	
VÁZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14	10	9	24	2,33	24	19	0	5,58	32,56	
PROMEDIO DE ACIERTOS		9,55				12					
PROMEDIO DE ERRORES			12,5				15,2				
PROMEDIO DE INCÓGNITAS				26,9				3,67			
PROMEDIO DE CALIFICACIÓN					2,22				6,03		
PROMEDIO DE APRENDIZAJE										41,67	

Tabla 1.11 Evaluación de examen 2

Nota: A = Aciertos, E = Errores, ¿ = No sé		EXÁMEN 3									
NOMBRE	EDAD	ANTES				DESPUÉS				REND.	
		A	E	¿	CAL	A	E	¿	CAL	%	
CATALÁN VARGAS VERÓNICA	27				0				0	0,00	
CERVERA RIVERA ARTURO	14	26	5	1	8,13	30	2	0	9,38	12,50	
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11	0	0	32	0	8	23	1	2,5	25,00	
GONZÁLEZ LARA ANTONIO	49	8	16	8	2,5	7	25	0	2,19	-3,13	
GONZÁLEZ MARTÍNEZ RICARDO	45	11	16	5	3,44	13	8	11	4,06	6,25	
HERNÁNDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18				0				0	0,00	
LÓPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40	21	11	0	6,56	19	13	0	5,94	-6,25	
MARTÍNEZ LUNA GILBERTO	48	0	0	0	0				0	0,00	
MORENO LÓPEZ EDUARDO	54	14	12	5	4,38	12	19	0	3,75	-6,25	
ROJAS OLIVARES GONZALO	49				0				0	0,00	
SALGADO ORDÓÑEZ SINUÉ FERNANDO	19				0	31	1	0	9,69	96,88	
SORIANO MENDOZA ALICIA	50	7	11	14	2,19	9	23	0	2,81	6,25	
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20	19	13	0	5,94	21	10	1	6,56	6,25	
VÁZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14	0	0	32	0	22	10	0	6,88	68,75	
PROMEDIO DE ACIERTOS		15,1				17,2					
PROMEDIO DE ERRORES			12				13,4				
PROMEDIO DE INCÓGNITAS				13,9				4,33			
PROMEDIO DE CALIFICACIÓN					4,73				5,38		
PROMEDIO DE APRENDIZAJE										20,63	

Tabla 1.12 Evaluación de examen 3

EXAMEN 4										
Nota: A = Aciertos, E = Errores, ¿ = No sé										
NOMBRE	EDAD	ANTES				DESPUÉS				REND.
		A	E	¿	CAL	A	E	¿	CAL	%
CATALÁN VARGAS VERÓNICA	27				0				0	0,00
CERVERA RIVERA ARTURO	14	18	14	0	5,63	23	9	0	7,19	15,63
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11	0	0	32	0	9	17	6	2,81	28,13
GONZÁLEZ LARA ANTONIO	49	9	23	0	2,81	17	14	1	5,31	25,00
GONZÁLEZ MARTÍNEZ RICARDO	45	16	13	3	5	11	13	7	3,44	-15,63
HERNÁNDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18				0				0	0,00
LÓPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40	16	14	2	5	20	12	0	6,25	12,50
MARTÍNEZ LUNA GILBERTO	48				0				0	0,00
MORENO LÓPEZ EDUARDO	54	8	24	0	2,5	17	15	0	5,31	28,13
ROJAS OLIVARES GONZALO	49				0				0	0,00
SALGADO ORDÓÑEZ SINUÉ FERNANDO	19	19	11	2	5,94	29	3	0	9,06	31,25
SORIANO MENDOZA ALICIA	50	13	13	6	4,06	22	9	1	6,88	28,13
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20	15	6	5	4,69				0	0,00
VÁZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14	7	11	14	2,19	19	12	1	5,94	37,50
PROMEDIO DE ACIERTOS		13,4				18,6				
PROMEDIO DE ERRORES		14,3				11,6				
PROMEDIO DE INCÓGNITAS		9,14				3,2				
PROMEDIO DE CALIFICACIÓN		4,2				5,8				
PROMEDIO DE APRENDIZAJE										21,18
PROMEDIO GLOBAL DE APRENDIZAJE										33,86

Tabla 1.13 Evaluación de examen 4

A = Aciertos; E = Errores; ¿ = Incógnitas; Cal = Calificación

Los exámenes se aplicaron antes de la clase y después de la clase.

Estadísticas del muestreo

Tabla 1.14

ESTADÍSTICA POR C/U										
NOMBRE	EDAD	ANTES				DESPUÉS				REND.
		A	E	¿	CAL	A	E	¿	CAL	%
CATALÁN VARGAS VERÓNICA	27	16,5	24,5	0	3,97	0	0	0	0	0,00
CERVERA RIVERA ARTURO	14	22	12,8	2,67	6,07	26,8	7	4	7,37	12,99
CERVERA RIVERA CHRISTIAN	11	17	18	28,3	4,15	14,5	15	3,25	3,79	27,49
GONZÁLEZ LARA ANTONIO	49	8,67	19	12	2,47	18	13,5	2,67	4,75	28,99
GONZÁLEZ MARTÍNEZ RICARDO	45	11,7	11,7	12,3	3,43	20,3	6,5	6,75	5,28	27,08
HERNÁNDEZ FAJARDO ERICK EDUARDO	18	7	2	27	1,69	32,5	9,5	0	7,73	30,22
LÓPEZ URIBE MARCO ANTONIO	40	14,3	9,25	18	4,1	28,3	5	3	7,45	33,55
MARTÍNEZ LUNA GILBERTO	48	2	39	0	0,49	31,5	10	0	7,51	36,32
MORENO LÓPEZ EDUARDO	54	8	13	28,3	2,45	20,5	12	2	5,44	36,00
ROJAS OLIVARES GONZALO	49	0	0	0	0	36	5	0	8,78	21,95
SALGADO ORDÓÑEZ SINUÉ FERNANDO	19	27,7	10	2	7,07	34,8	1,5	0	9,39	40,92
SORIANO MENDOZA ALICIA	50	8	8,33	25	2,4	19,8	14	2	5,29	34,91
TORRES TRUJILLO CLAUDIA JANIS	20	14,3	18,3	5,5	4,03	25	12	2	6,49	20,07
VÁZQUEZ BARAJAS OCTAVIO	14	11,7	10,3	20,5	2,97	24	9,5	1	8,65	42,63

4. Revisión del prototipo.

Podemos analizar la tabla 1.10 examen 1, ya que es la muestra más constante en los usuarios, los demás exámenes tuvieron inconsistencia por parte de los usuarios, debido a causas personales y a opinión particular, por el no-costo del curso.

En la Tabla 1.10 examen 1, encontramos un rendimiento mínimo del 12% de aprovechamiento con una persona que tenía conocimientos previos al curso. Los casos en los que se encuentra un rendimiento de 0% son por que no se presentó examen después del curso. Los casos más sobresalientes son de 87.80% pero hay que tomar en cuenta también, que en algunos de estos casos no se presentó el examen antes del curso y no se tiene una referencia de su conocimiento. Se debe analizar la muestra desde todos los puntos de vista posibles, ya que el resultado del examen más alto no refiere un rendimiento de igual forma como es el caso de Salgado Ordóñez Sinhué Fernando, su rendimiento es de 14.63% y su calificación es de 9.76.

El material de la tabla 1.12 examen 3, se determina que es demasiada información y salió del formato en muchos de los casos, es por eso el rendimiento decreciente. La base de una buena retroalimentación es, determinar también los errores en los que se incurren y tomar las acciones correctivas pertinentes.

Los resultados obtenidos en la primera fase del sistema nos muestran la eficiencia del método. Se comprobó que el súperaprendizaje se puede aplicar con herramientas más modernas.

La fase principal del prototipo cumplió la expectativa marcada. El avance para la segunda fase es viable.

SEGUNDA FASE DEL SISTEMA PROTOTIPO



ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0769.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.

C. Segunda fase del sistema prototipo.

1. Identificación de requerimientos conocidos.

Fines del sistema: Aplicación del método de súperaprendizaje en una muestra de alumnos en la escuela primaria Carlos Sandoval Sevilla para enseñar MS-DOS, Windows 98 y material interactivo de Microsoft (El autobús mágico), para medir a gran volumen la eficacia del mismo y probar el sistema prototipo aplicado a los usuarios con un ordenador en relación uno a uno Computador-Alumno.

Medir el rendimiento educativo de un taller de computación Cognitiva dentro de una escuela primaria pública con el fin de desarrollar sistemas de aprendizaje acelerado aplicados por computadora.

La escuela en que se determinó aplicar la muestra consta de 1º a 6º grado de primaria contando con 2 grupos por grado, y cada grupo de 40 alumnos, sumando una población de 480 alumnos.

Los documentos oficiales necesarios para la aplicación de este taller se encuentran anexados a este informe y están contenidos de la siguiente manera:

Anexo 1- Carta de la asociación de padres de familia de la escuela Profesor Carlos Sandoval Sevilla a la directiva del plantel, para la autorización de un espacio en el aula de usos múltiples, con el fin de acondicionarlo para el taller de computación.

Anexo 2- Carta de la dirección del plantel, comunicando la acción positiva del uso de las instalaciones para tal fin, solicitando reglamento del uso del edificio, control de entradas y salidas de alumnos, compromiso de la comunidad con los responsables del proyecto.

Anexo 3- Contrato de prestación de servicios profesionales celebrado entre Adrian Ortega Dávila y la Asociación de padres de Familia de la escuela Carlos Sandoval Sevilla.

Anexo 4- Reglamento interior de para el uso del equipo de cómputo.

Anexo 5- Evaluación docente del taller de cómputo.

El aula de clase estará integrada con 20 computadoras multimedia, con Windows 98 cargado, CD ROM para ejecutar discos compactos. Cada grupo de 40 alumnos se divide en dos secciones de 20 cada clase dentro de un periodo de un mes y es de la siguiente manera:

Horario	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
8:30-9:30	2° "B"	2° "B"	3° "B"	3° "B"
9:30-10:30	1° "A"	1° "A"	1° "B"	1° "B"
11:30-12:30	2° "A"	2° "A"	3° "A"	3° "A"
12:30-14:00	4° "A"	4° "A"	4° "B"	4° "B"
14:00-15:30	5° "A"	5° "A"	5° "B"	5° "B"
15:30-17:00	6° "A"	6° "A"	6° "B"	6° "B"

Tabla 2.1 Secciones de grupos

El Horario excede al normal debido a que es una escuela que se incorpora a las escuelas de participación social, en donde los alumnos comen en el colegio.

Las clases de los niños de 1° a 3° son de una hora, por que solamente se les da el material interactivo del Microsoft (autobús mágico) y el resto de los grados se les da la introducción a las computadoras y el sistema Windows 98.

Existirán dos periodos en la muestra, el primer periodo es de Febrero de 1999 a Julio 30, que es el final del periodo educativo 98-99 y el segundo comprende de Septiembre de 1999 a Julio del 2000.

Esta fase del sistema analizará los resultados obtenidos en el primer periodo.

El material interactivo de Microsoft (El cuerpo Humano) se escoge por el contenido en ciencias naturales que aporta, ya que esta ligado con el contenido programático de la Secretaría de Educación Pública y esta en español.

El contenido de Windows 98 se obtendrá del mismo sistema operativo, así como también de bibliografía relacionada.

Cada computadora contendrá el material de aprendizaje, tanto en la rama de computación como en el material didáctico en el compacto interactivo.

Los alumnos utilizarán audífonos para escuchar el Contenido a estudiar del taller con el sistema súperaprendizaje XXI. Con este método suplantamos el dictado con que regularmente se da la teoría en una aula de clases y se convierte en una forma nueva y dinámica para aprender.

Se aplicarán evaluaciones orales a los usuarios, esto con motivo a que parte de los alumnos no tiene una fluidez en la lectura y escritura, debido al nivel básico de aprendizaje en el que se encuentra la muestra.

Las evaluaciones se calcularán en puntos acumulables obteniendo algún estímulo. Como el taller de computación cognitiva no es una asignatura, no se pretende aprobar o reprobar a los usuarios, sino medir su rendimiento.

Se valorará con el profesor del aula, los avances y el comportamiento de respuesta de los usuarios al tener un taller de esta naturaleza.

2. Desarrollo del modelo funcional.

Cuadro 2.1

Cronograma de actividades:	
Investigación y documentación para contenido del curso de Windows 98	Analista
Aplicación del método de súperaprendizaje con el contenido	Analista e Instructor de Súperaprendizaje
Diseño de guión y captura de datos	Analista
Locución en cabina de audio	Locutor y Especialista en audio
Musicalización	Analista y Especialista en digitalizar
Diseño de pantallas	Diseñador Gráfico y Analista
Diseño de portadillas, manuales y folletería	Diseñador Gráfico y Analista

Por la naturaleza del sistema los tiempos de ejecución no se llevan a cabo con exactitud y por lo tanto se omiten en el cronograma.

Investigación y documentación del contenido del curso.

Contenido de curso Windows 98 en súperaprendizaje

I. Fundamentos

1. Conceptos generales
 - 1.1. Requerimientos de instalación

Procesadores Pentium, MMX, II, III

Memoria RAM 32 MB o superior

Disco duro 1.0 GB o superior

1.2. Multitareas

Capacidad del programa para realizar múltiples trabajos en el mismo momento.

Ejemplos: imprimir y capturar texto.

1.3. Ambientes gráficos

Entorno de tareas fácilmente asociadas a dibujos o iconos.

1.4. Archivo

Conjunto de datos guardados bajo un nombre único.

1.5. Carpeta

Es un contenedor de programas o archivos y se utilizan para organizar la información.

1.6. Ventanas

Cuando inicia un programa o una aplicación, aparece una área de trabajo definida en la pantalla.

1.7. Menú

Es una lista de opciones disponibles en la computadora.

1.8. Icono

Imagen pequeña que representa un archivo, carpeta, comando o programa.

1.9. Inicio y apagar sistema

Al prender la computadora el sistema Windows se carga en la memoria.

Para terminar una sesión de Windows, se hace "clic" en el botón inicio y se elige "apagar sistema".

1.10. Ayuda

Windows incluye información y sugerencias en el menú inicio.

1.11. Uso del ratón

Dispositivo de señalización para dar ordenes a la computadora.

Botones: primario (izquierdo), secundario (derecho)

Funciones básicas: señalar, hacer "clic", hacer doble "clic" y arrastrar.

Señalar: el ratón controla un puntero que identifica su posición en la pantalla, al mover el ratón sobre la mesa el puntero también se mueve y nos ayuda a señalar.

Hacer “clic”: presionar y soltar un botón del ratón una vez.

Hacer doble “clic”: presionar y soltar el botón primario del ratón dos veces en rápida sucesión.

Arrastrar: colocar el puntero sobre un objeto, mantener presionado el botón primario y desplazarlo.

2. Escritorio de Windows

2.1. Área de trabajo

Área donde realizamos las tareas en la computadora.

Permite colocar iconos de programas o archivos y ejecutarlos.

2.2. Barra de tareas

Barra rectangular gris, ubicada en a parte inferior del monitor.

Incluye: botón inicio, botón de programa abierto y reloj de sistema.

2.2.1. Botón inicio

Despliega el menú que contiene lo necesario para utilizar Windows.

2.2.2. Botón de programa abierto

Representa un programa abierto, lo minimiza o maximiza en el escritorio.

2.2.3. Reloj del sistema

Presenta la fecha y hora de la computadora.

2.3. Iconos de acceso directo

Nos permiten acceder a un programa, carpeta o archivo rápidamente.

2.3.1. Mi PC

Muestra todo el contenido de la computadora (programas, documentos y archivos de datos entre otros)

2.3.2. Mis documentos

Almacena los archivos creados por el usuario.

2.3.3. Papelera de reciclaje

Contiene los elementos eliminados que pueden recuperarse o quitarse de manera definitiva.

3. Menú inicio

3.1. Sección inferior

Contiene tareas básicas como apagar el sistema.

3.2. Sección superior

Aquí puede agregar funciones personalizadas, de acceso rápido a algunos programas o archivos.

3.3. Sección central

En esta tenemos las opciones principales para el manejo de Windows y su contenido.

3.3.1. Programas

Presenta una lista de los programas instalados.

3.3.2. Favoritos

Presenta una lista de carpetas de los sitios de Internet favoritos.

3.3.3. Documentos

Presenta una lista de los documentos más recientes.

3.3.4. Configuración

Presenta una lista de opciones para cambiar la configuración del sistema.

3.3.5. Buscar

Permite buscar una carpeta o archivo, cuando no se recuerda su ubicación.

3.3.6. Ayuda

Permite encontrar información para realizar alguna tarea.

3.3.7. Ejecutar

Permite abrir un programa, carpeta o archivo.

3.4. Submenú o menú en cascada

Se despliega señalando un elemento del menú, que tenga una flecha del lado derecho.

4. Operación con ventanas

4.1. Redistribución del escritorio

Los elementos del escritorio son flexibles y pueden colocarse donde sea más práctico para el usuario.

Ejemplo: barra de tareas, se puede arrastrar a cualquier borde de la pantalla.

Ejemplo: iconos, se pueden arrastrar a cualquier parte del escritorio.

4.2. Redistribución de ventanas

Las ventanas son elementos que se ajustan en tamaño y lugar.

4.2.1. Personalizar tamaño

Al señalar la esquina inferior derecha de la ventana, el cursor cambia a una flecha doble y arrastrando podemos modificar el tamaño de la ventana.

4.2.2. Barra de título

Aparece en la parte superior de la ventana y muestra el nombre del programa.

Arrastrando desde ella se puede mover la ventana.

4.2.3. Botones

Aparecen en el extremo derecho de la barra de título.

4.2.3.1. Minimizar

Primer botón: haciendo "clic" oculta la ventana en la barra de tareas.

4.2.3.2. Maximizar

Segundo botón: haciendo "clic" abre la ventana al máximo del escritorio.

4.2.3.3. Restablecer.

Segundo botón: haciendo "clic" reduce la ventana para ver el escritorio.

4.2.3.4. Cerrar.

Tercer botón: haciendo "clic" cierra la ventana.

4.2.4. Barra de desplazamiento.

Puede aparecer en la parte inferior o lateral de una ventana; sirve para mostrar más información oculta en la ventana.

II. Funciones y componentes

1. Iniciar un programa y cerrarlo.

Iniciar: hacer “clic” en el botón “inicio”, seleccionar programas, señalar la carpeta del programa y hacer “clic” en el programa.

Cerrar: hacer “clic” en el botón cerrar de la barra de título.

2. Trabajar con ventanas abiertas.

Una vez que tiene abiertas varias ventanas; en la barra de tareas elija el programa en el que quiere trabajar, dando “clic” en uno de los botones de programas. De ésta forma puede cambiar de programas tantas veces como se requiera.

3. Exploración con mi PC.

Hacer doble “clic” en el icono mi PC, desde el escritorio.

Aparece una ventana que muestra el contenido de la computadora.

Hacer doble “clic” en algún elemento para ver su contenido.

Iconos:

Disco 3 ½ (a:).- muestra el contenido de un disco flexible.

Disco duro (c:).- muestra el contenido de su disco duro.

CD ROM (d:).- muestra el contenido de un disco compacto.

Panel de control.- muestra las diferentes opciones para cambiar la configuración de la computadora.

Impresoras.- muestra las impresoras instaladas y la opción agregar impresoras.

Acceso telefónico a redes.- muestra los iconos de conexión a equipos remotos.

4. Mis documentos

Hacer doble “clic” en el icono mis documentos, desde el escritorio.

Aparece una ventana que muestra los archivos creados por el usuario.

Hacer doble “clic” en algún archivo para abrirlo.

5. Papelera de reciclaje

Hacer doble “clic” en el icono papelera de reciclaje, desde el escritorio.

Aparece una ventana que muestra los archivos eliminados.

Hacer “clic” en un archivo, desplegar el menú “archivo” y elegir “restaurar” para recuperarlo.

Desplegar el menú 2archivo, elegir “vaciar papelera” para eliminarlos definitivamente.

III. Programas de windows 98.

Explorador de Windows

Es el administrador de la información dentro de la computadora.

Está dividido en dos secciones principales:

Izquierda muestra la estructura general de la computadora.

Derecha muestra el contenido de las carpetas seleccionadas del lado izquierdo.

1. Ver el contenido de carpetas

Seleccionar una carpeta y dar doble "clic" en ella.

El contenido se muestra en la ventana derecha de explorador.

2. Desplegar el árbol del explorador

Cuando una carpeta del árbol tiene otras carpetas dentro de sí, presenta un signo + (mas) del lado derecho.

Dar un "clic" en el signo + y se despliegan las carpetas contenidas en ella, los archivos se muestran en la ventana derecha del explorador.

3. Barra de menú

3.1. menú archivo

Las opciones del menú archivo cambian dependiendo del lado de la ventana (izquierda – derecha) donde se seleccionen los elementos.

3.1.1. Crear archivos y carpetas

En la ventana "todas las carpetas" del explorador (izquierda), seleccionar el lugar para crear una nueva carpeta o archivo. Desplegar el menú "archivo", seleccionar "nuevo" y hacer "clic" en "carpeta" o en alguna opción de archivos. Escribir un nombre para la nueva carpeta o archivo y presionar "enter".

3.1.2. Crear un acceso directo

Seleccionar una carpeta o archivo, desplegar el menú "archivo" y hacer "clic" en "crear acceso directo".

Seleccionar el nuevo elemento de la ventana derecha y arrastrarlo al escritorio.

3.1.3. Eliminar archivos o carpetas

Seleccionar un archivo o carpeta, desplegar el menú “archivo” y elegir eliminar.

Esta operación envía los archivos o carpetas a la “papelerera de reciclaje” y son eliminados definitivamente hasta que se vacía la “papelerera de reciclaje”.

3.1.4. Cambiar nombre

Seleccionar una carpeta o archivo, desplegar el menú “archivo” y elegir la opción “cambiar nombre”.

Escribir el nuevo nombre y presionar “enter”.

3.1.5. Propiedades

Seleccionar una carpeta o archivo, desplegar el menú “archivo” y elegir “propiedades”. Aparece una ventana de diálogo mostrando las propiedades particulares.

Las propiedades de los elementos, cambian dependiendo el tipo de cada uno de ellos.

3.1.6. Cerrar

Para cerrar el “explorador de Windows”, desplegar el menú “archivo” y elegir “cerrar”.

3.2. menú edición

3.2.1. Deshacer

Deshace la última operación realizada en el explorador.

Desplegar el menú “edición” y elegir “deshacer”.

3.2.2. Mover, copiar y pegar

Seleccionar un archivo o carpeta, desplegar el menú “edición”, elegir “cortar” para moverlo o “copiar” para duplicarlo; abrir la carpeta de destino, desplegar el menú “edición” y elegir “pegar” para colocarlo.

3.2.3. Seleccionar todo

Selecciona todos los elementos mostrados en la ventana derecha del explorador.

3.3. Menú ver

3.3.1. Barras de herramientas

Modifica el entorno del explorador.

Desplegar el menú “ver”, seleccionar “barras de herramientas” y elegir:

A) botones estándar: para ver los botones de acceso rápido a los menús, como:

Adelante, atrás, subir (para navegar entre las carpetas)

Cortar, copiar, pegar, deshacer, eliminar, propiedades y vistas.

B) barra de direcciones: para ver una casilla con la dirección de exploración del disco duro.

Si se conoce la ubicación exacta de un archivo, se escribe en la casilla y se presiona "enter"

3.3.2. Barra de estado

Se encuentra en la parte inferior del "explorador".

Muestra el número de objetos seleccionados y su peso o tamaño en bytes.

Desplegar el menú "ver" y seleccionar "barra de estado".

3.3.2. Vistas

Muestra diferentes formas de ver los archivos y carpetas en el explorador.

Desplegar el menú "ver", seleccionar un modo de ver los archivos o carpetas:

Iconos grandes: presenta los archivos o carpetas con iconos grandes.

Lista: presenta los archivos o carpetas listados en columnas con iconos pequeños

Detalles: presenta los archivos o carpetas con todos sus atributos (nombre, tamaño, tipo y fecha)

Como una página web: despliega una sección añadida a la ventana, donde se muestran los atributos de los archivos o carpetas sin estar en vista de detalles.

3.3.3. Organizar

Modifica el orden de aparición de los archivos o carpetas.

Desplegar el menú "ver", seleccionar "organizar" y elegir un modo de organizar los elementos:

Por nombre, tipo, tamaño o fecha.

3.3.4. Alinear iconos

Cuando los elementos dentro del explorador han sido movidos de lugar por el usuario, desplegar el menú "ver" y elegir "alinear iconos" para organizarlos.

3.4. Menú ir a

3.4.1. Navegar

Permite navegar entre las carpetas.

Desplegar el menú "ir a", elegir una de las opciones: "atrás, adelante o subir nivel".

3.5. Menú herramientas

3.5.1. Buscar archivos o carpetas.

Desplegar el menú “archivo” y elegir buscar. En la ventana de diálogo, escribir el nombre del archivo o carpeta en la casilla “nombre” y especificar el lugar en la casilla “buscar en”.

Para iniciar la búsqueda, hacer “clic” en “buscar ahora”.

Aplicación del método de súperaprendizaje con el contenido

Al redactar la información, se crean bloques de notas de entre 7 y 9 palabras. Las investigaciones demuestran que los pequeños conjuntos de datos son asimilados de inmediato por la memoria.

Ejemplo:

CONCEPTOS GENERALES

REQUERIMIENTOS PARA INSTALACIÓN DE WINDOWS 98

Procesadores Pentium, MMX, II, III

Memoria RAM 32 o superior

Disco duro 1.0 GB o superior

Pausado rítmico de los datos

El súperaprendizaje utiliza un ciclo de ocho segundos. Lees los datos durante los primeros cuatro segundos, y guardas silencio durante los siguientes cuatro; y así sucesivamente.

Ejemplo:

1 2 3 4

CONCEPTOS GENERALES

REQUERIMIENTOS PARA INSTALACIÓN DE WINDOWS 98

Procesadores Pentium, MMX, II, III

Memoria RAM 32 o superior

Disco duro 1.0 GB o superior

1 2 3 4

Pausa

Pausa

Pausa

Pausa

Pausa

Entonaciones

Para mantener el interés en ciclo tras ciclo de lo que se tiene que aprender, las investigaciones demuestran que las entonaciones variadas pueden resultar de gran ayuda. Destierran el aburrimiento. El

súperaprendizaje usa tres tonos de voz diferentes (a) normal; (b) suave, susurrante, conspirador; y (c) alto, imponente. Ejemplo:

CONCEPTOS GENERALES	normal
REQUERIMIENTOS PARA INSTALACIÓN DE WINDOWS 98	suave, susurrante, conspiradora
Procesadores Pentium, MMX, II, III	alto, imponente
Memoria RAM 32 o superior	normal
Disco duro 1.0 GB o superior	suave, susurrante, conspiradora

Diseño de guión y captura de datos

Normal	1. Conceptos generales
Suave	1.1. Requerimientos para instalación de Windows 98
Fuerte	Procesadores Pentium, mmx, II, III
Normal	Memoria RAM 32 o superior
Suave	Disco duro 1.0 GB o superior
Fuerte	1.2. Multitareas
Normal	Capacidad del programa para realizar múltiples trabajos en el mismo momento.
Suave	Ejemplos: imprimir y capturar datos de texto.
Fuerte	1.3. Ambientes gráficos
Normal	Entorno de tareas fácilmente asociadas a dibujos o iconos.
Suave	1.4. Archivo
Fuerte	Conjunto de datos guardados bajo un nombre único.
Normal	1.5. Carpeta
Suave	Es un contenedor de programas o archivos y se utilizan para organizar la información.
Fuerte	1.6. Ventanas
Normal	Cuando inicia un programa o una aplicación, aparece una área de trabajo definida en la pantalla.

Suave	1.7. Menú
Fuerte	Es una lista de opciones disponibles en la computadora.
Normal	1.8. Iconos
Suave	Imagen pequeña que representa un archivo, carpeta, comando o programa.
Fuerte	1.9. Inicio y apagar sistema
Normal	Al prender la computadora el sistema Windows se carga en la memoria.
Suave	Para terminar una sesión de Windows,
Fuerte	Se hace "clic" en el botón inicio y se elige "Apagar sistema".
Normal	1.10. Ayuda
Suave	Windows incluye información y sugerencias en el menú inicio.
Fuerte	1.11. Uso del ratón
Normal	Dispositivo de señalización para dar ordenes a la computadora.
Suave	Funciones básicas: Señalar, Hacer "clic", Hacer doble "clic" y Arrastrar.
Fuerte	Botones: primario (izquierdo), secundario (derecho)
Normal	Señalar: El ratón controla un puntero que identifica su posición en la pantalla,
Suave	Al mover el ratón sobre la mesa el puntero también se mueve y nos ayuda a señalar.
Fuerte	Hacer "clic": Presionar y soltar un botón del ratón una vez.
Normal	Hacer doble "clic": Presionar el botón primario del ratón dos veces en rápida sucesión.
Suave	Arrastrar: colocar el puntero sobre un objeto,
Fuerte	Mantener presionado el botón primario y desplazarlo.
Normal	2. Escritorio de Windows
Suave	2.1. Área de trabajo
Fuerte	Área donde realizamos las tareas en la computadora.
Normal	Permite colocar iconos de programas o archivos y ejecutarlos.
Suave	2.2. Barra de tareas

Fuerte	Barra rectangular gris, ubicada en a parte inferior del monitor.
Normal	Incluye: botón inicio, botón de programa abierto y reloj de sistema.
Suave	2.2.1. Botón inicio
Fuerte	Despliega el menú que contiene lo necesario para utilizar Windows.
Normal	2.2.2. Botón de programa abierto
Suave	Representa un programa abierto, lo minimiza o maximiza en el escritorio.
Fuerte	2.2.3. Reloj del sistema
Normal	Presenta la fecha y hora de la computadora.
Suave	2.3. Iconos de acceso directo
Fuerte	Nos permiten acceder a un programa, carpeta o archivo rápidamente.
Normal	2.3.1. Mi PC
Suave	Muestra todo el contenido de la computadora
Fuerte	(Programas, documentos y archivos de datos entre otros)
Normal	2.3.2. Mis documentos
Suave	Almacena los archivos creados por el usuario.
Fuerte	2.3.3. Papelera de reciclaje
Normal	Contiene los elementos eliminados que pueden recuperarse o quitarse de manera definitiva.
Suave	3. Menú inicio
Fuerte	3.1. Sección inferior
Normal	Contiene tareas básicas como apagar el sistema.
Suave	3.2. Sección superior
Fuerte	Aquí puede agregar funciones personalizadas de acceso rápido a algunos programas o archivos.
Normal	3.3. Sección central
Suave	En esta tenemos las opciones principales para el manejo de Windows y su contenido.

Fuerte	3.3.1. Programas
Normal	Presenta una lista de los programas instalados.
Suave	3.3.2. Favoritos
Fuerte	Presenta una lista de carpetas de los sitios de Internet favoritos.
Normal	3.3.3. Documentos
Suave	Presenta una lista de los documentos más recientes.
Fuerte	3.3.4. Configuración
Normal	Presenta una lista de opciones para cambiar la configuración del sistema.
Suave	3.3.5. Buscar
Fuerte	Permite buscar una carpeta o archivo, cuando no se recuerda su ubicación.
Normal	3.3.6. Ayuda
Suave	Permite encontrar información para realizar alguna tarea.
Fuerte	3.3.7. Ejecutar
Normal	Permite abrir un programa, carpeta o archivo.
Suave	3.4. Submenú o menú en cascada
Fuerte	Se despliega señalando un elemento del menú,
Normal	Que tenga una flecha del lado derecho.
Suave	4. Operación con ventanas
Fuerte	4.1. Redistribución del escritorio
Normal	Los elementos del escritorio son flexibles
Suave	Y pueden colocarse donde sea más práctico para el usuario.
Fuerte	Ejemplo: Barra de tareas, se puede arrastrar a cualquier borde de la pantalla.
Normal	Ejemplo: Iconos, se pueden arrastrar a cualquier parte del escritorio.
Suave	4.2. Redistribución de ventanas
Fuerte	Las ventanas son elementos que se ajustan en tamaño y lugar.

Normal	4.2.1. Personalizar tamaño
Suave	Al señalar la esquina inferior derecha de la ventana, el cursor cambia a una flecha doble
Fuerte	Y arrastrando podemos modificar el tamaño de la ventana.
Normal	4.2.2. Barra de título
Suave	Aparece en la parte superior de la ventana y muestra el nombre del programa.
Fuerte	Arrastrando desde ella se puede mover la ventana.
Normal	4.2.3. Botones
Suave	Aparecen en el extremo derecho de la barra de título.
Fuerte	4.2.3.1. Minimizar
Normal	Primer botón: Haciendo “clic” oculta la ventana en la barra de tareas.
Suave	4.2.3.2. Maximizar
Fuerte	Segundo botón: Haciendo “clic” abre la ventana al máximo del escritorio.
Normal	4.2.3.3. Restablecer.
Suave	Segundo Botón: Haciendo “clic” reduce la ventana para ver el escritorio.
Fuerte	4.2.3.4. Cerrar.
Normal	Tercer Botón: Haciendo “clic” cierra la ventana.
Suave	4.2.4. Barra de desplazamiento.
Fuerte	Puede aparecer en la parte inferior o lateral de una ventana;
Normal	Sirve para mostrar más información oculta en la ventana.
Suave	II. Funciones y componentes
Fuerte	1. Iniciar un programa y cerrarlo.
Normal	Iniciar: Hacer “clic” en el botón “inicio”, seleccionar programas,
Suave	Señalar la carpeta del programa y hacer “clic” en el programa.
Fuerte	Cerrar: Hacer “clic” en el botón cerrar de la barra de título.
Normal	2. Trabajar con ventanas abiertas.

Suave	Una vez que tiene abiertas varias ventanas;
Fuerte	En la barra de tareas elija el programa en el que quiera trabajar,
Normal	Y de un “clic” al botón del programa.
Suave	De esta forma puede cambiar de programas tantas veces como se requiera.
Fuerte	3. Exploración con mi PC.
Normal	Hacer doble “clic” en el icono Mi PC, desde el escritorio.
Suave	Aparece una ventana que muestra el contenido de la computadora.
Fuerte	Hacer doble “clic” en algún elemento para ver su contenido.
Normal	Iconos:
Suave	Disco 3 ½ (A:).- Muestra el contenido de un disco flexible.
Fuerte	Disco Duro (C:).- Muestra el contenido de su disco duro.
Normal	CD ROM (d:).- muestra el contenido de un disco compacto.
Suave	Panel de Control.- Muestra las diferentes opciones para cambiar la configuración de la computadora.
Fuerte	Impresoras.- Muestra las impresoras instaladas y la opción agregar impresoras.
Normal	Acceso Telefónico a Redes.- Muestra los iconos de conexión a equipos remotos.
Suave	4. Mis documentos
Fuerte	Hacer doble “clic” en el icono Mis Documentos, desde el escritorio.
Normal	Aparece una ventana que muestra los archivos creados por el usuario.
Suave	Hacer doble “clic” en algún archivo para abrirlo.
Fuerte	5. Papelera de reciclaje
Normal	Hacer doble “clic” en el icono Papelera de Reciclaje, desde el escritorio.
Suave	Aparece una ventana que muestra los archivos eliminados.
Fuerte	Hacer “clic” en un archivo, desplegar el menú “archivo” y elegir “restaurar” para recuperarlo.
Normal	Desplegar el menú 2archivo, elegir “vaciar papelera” para eliminarlos definitivamente.

Suave	lii. Programas de windows 98
Fuerte	Explorador de Windows
Normal	Es el administrador de la información dentro de la computadora.
Suave	Está dividido en dos secciones principales:
Fuerte	Izquierda muestra la estructura general de la computadora.
Normal	Derecha muestra el contenido de las carpetas seleccionadas del lado izquierdo.
Suave	1. Ver el contenido de carpetas
Fuerte	Seleccionar una carpeta y dar doble “clic” en ella.
Normal	El contenido se muestra en la ventana derecha de explorador.
Suave	2. Desplegar el árbol del explorador
Fuerte	Cuando una carpeta del árbol tiene otras carpetas dentro de sí,
Normal	Presenta un signo + (mas) del lado derecho.
Suave	Dar un “clic” en el signo + para desplegar las carpetas contenidas en ella, los archivos se muestran en la ventana derecha del explorador.
Fuerte	3. Barra de menú
Normal	3.1. Menú archivo
Suave	Las opciones del menú archivo cambian dependiendo
Fuerte	Del lado de la ventana (izquierda – derecha) del elemento seleccionado.
Normal	3.1.1. Crear archivos y carpetas
Suave	En la ventana “todas las carpetas” del explorador (izquierda), seleccionar el lugar para crear una nueva carpeta o archivo.
Fuerte	Desplegar el menú “archivo”, seleccionar “nuevo” y hacer “clic” en “carpeta” o en alguna opción de archivos.
Normal	Escribir un nombre para la nueva carpeta o archivo y presionar “enter”.
Suave	3.1.2. Crear un acceso directo

Fuerte	Seleccionar una carpeta o archivo,
Normal	Desplegar el menú “archivo” y hacer “clic” en “crear acceso directo”.
Suave	Seleccionar el nuevo elemento de la ventana derecha y arrastrarlo al escritorio.
Fuerte	3.1.3. Eliminar archivos o carpetas
Normal	Seleccionar un archivo o carpeta, desplegar el menú “archivo” y elegir eliminar.
Suave	Esta operación envía los archivos o carpetas a la “papelera de reciclaje” y son eliminados definitivamente hasta que se vacía la “papelera de reciclaje”.
Fuerte	3.1.4. Cambiar nombre
Normal	Seleccionar una carpeta o archivo, desplegar el menú “archivo”
Suave	Y elegir la opción “cambiar nombre”.
Fuerte	Escribir el nuevo nombre y presionar “enter”.
Normal	3.1.5. Propiedades
Suave	Seleccionar una carpeta o archivo, desplegar el menú “archivo” y elegir “propiedades”.
Fuerte	Aparece una ventana de diálogo mostrando las propiedades particulares.
Normal	Las propiedades de los elementos, cambian dependiendo el tipo de cada uno de ellos.
Suave	3.1.6. Cerrar
Fuerte	Para cerrar el “explorador de Windows”,
Normal	Desplegar el menú “archivo” y elegir “cerrar”.
Suave	3.2. Menú edición
Fuerte	3.2.1. Deshacer
Normal	Deshace la última operación realizada en el explorador.
Suave	Desplegar el menú “edición” y elegir “deshacer”.
Fuerte	3.2.2. Mover, copiar y pegar
Normal	Seleccionar un archivo o carpeta, desplegar el menú “edición”,
Suave	Elegir “cortar” para moverlo o “copiar” para duplicarlo;

Fuerte	Abrir la carpeta de destino, desplegar el menú “edición”
Normal	Y elegir “pegar” para colocarlo.
Suave	3.2.3. Seleccionar todo
Fuerte	Selecciona todos los elementos mostrados en la ventana derecha del explorador.
Normal	3.3. Menú ver
Suave	3.3.1. Barras de herramientas
Fuerte	Modifica el entorno del explorador.
Normal	Desplegar el menú “ver”, seleccionar “barras de herramientas” y elegir:
Suave	A) Botones estándar: para ver los botones de acceso rápido a los menús, como:
Fuerte	Adelante, atrás, subir (para navegar entre las carpetas)
Normal	Cortar, copiar, pegar, deshacer, eliminar, propiedades y vistas.
Suave	B) Barra de direcciones: para ver una casilla con la dirección de exploración del disco duro.
Fuerte	Si se conoce la ubicación exacta de un archivo, se escribe en la casilla y se presiona “enter”
Normal	3.3.2. Barra de estado
Suave	Se encuentra en la parte inferior del “explorador”.
Fuerte	Muestra el número de objetos seleccionados y su peso o tamaño en bytes.
Normal	Desplegar el menú “ver” y seleccionar “barra de estado”.
Suave	3.3.2. Vistas
Fuerte	Muestra diferentes formas de ver los archivos y carpetas en el explorador.
	Desplegar el menú “ver”, seleccionar un modo de ver los archivos o carpetas:
Normal	Iconos grandes: Presenta los archivos o carpetas con iconos grandes.
Suave	Lista: Presenta los archivos o carpetas listados en columnas con iconos pequeños
Fuerte	Detalles: Presenta los archivos o carpetas con todos sus atributos (nombre, tamaño, tipo y fecha)
Normal	Como una página web: Despliega una sección añadida a la ventana, donde se muestran los

	atributos de los archivos o carpetas sin estar en vista de detalles.
Suave	3.3.3. Organizar
Fuerte	Modifica el orden de aparición de los archivos o carpetas.
Normal	Desplegar el menú “ver”, seleccionar “organizar”
Suave	Y elegir un modo de organizar los elementos:
Fuerte	Por nombre, tipo, tamaño o fecha.
Normal	3.3.4. Alinear iconos
Suave	Cuando los elementos dentro del explorador han sido movidos de lugar por el usuario,
Fuerte	Desplegar el menú “ver” y elegir “alinear iconos” para organizarlos.
Normal	3.4. Menú ir a
Suave	3.4.1. Navegar
Fuerte	Permite navegar entre las carpetas.
Normal	Desplegar el menú “ir a”, elegir una de las opciones:
Suave	“Atrás, adelante o subir nivel”.
Fuerte	3.5. Menú herramientas
Normal	3.5.1. Buscar archivos o carpetas.
Suave	Desplegar el menú “archivo” y elegir buscar. En la ventana de diálogo, escribir el nombre del archivo o carpeta en la casilla “nombre”
Fuerte	Y especificar el lugar en la casilla “buscar en”.
Normal	Para iniciar la búsqueda, hacer “clic” en “buscar ahora”.

Locución y cabina de audio.

La locución se hace en un formato digital en cabina de audio profesional. El programa utilizado para la edición de la locución es Goldwave en la versión Shareware de Internet, por fines de economizar el prototipo.

Ejemplo del formato digitalizado de locución en formato de súperaprendizaje:



Figura 2.1 Locución de 4 segundos de información y 4 segundos de pausa.

Musicalización.

Esta sección tiene dos etapas; la primera es digitalizar la relajación con o sin música de súperaprendizaje. Los expertos indican, que existen en algunos países del bloque europeo algunos problemas con la música barroca, dependiendo el país, esto es por cuestiones nacionalistas. En el prototipo no empleamos la música al principio (ver Figura 2.3)

Relajación:

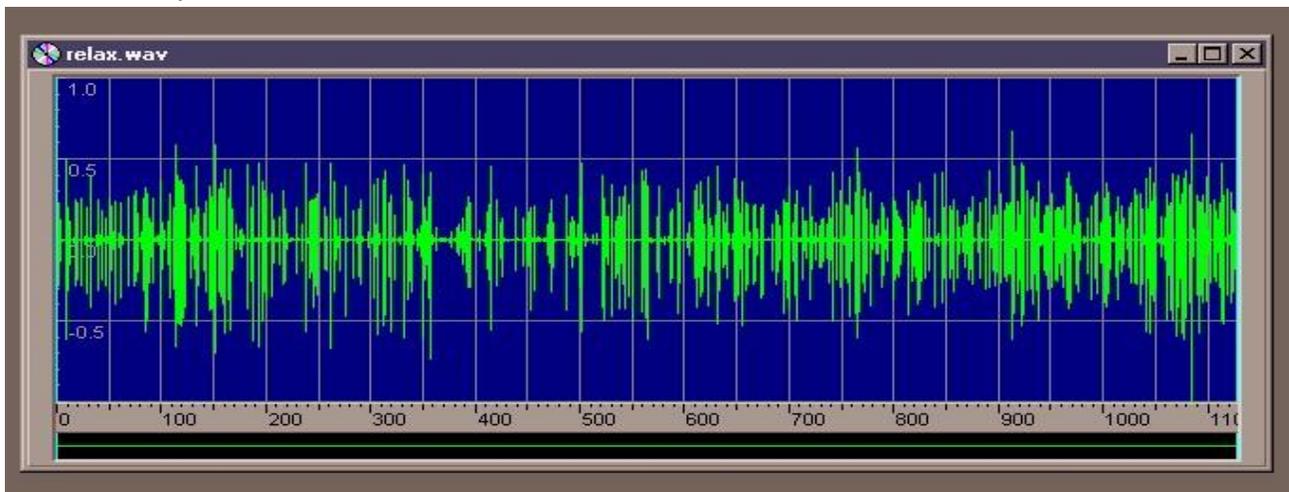


Figura 2.2 Locución sin música de súperaprendizaje (15 minutos)

La segunda etapa consiste en digitalizar la locución con la música barroca de fondo.

Ejemplo:



Figura 2.3 Información mezclada con Música de fondo (15 minutos) y música alegre para activar el cerebro (2 minutos)

En la figura 2.3 se muestran 15 minutos de la parte final de la clase (concierto de súperaprendizaje.) Al final se mezclan dos minutos de música con tempo alegre que es de 120 a 140 compases por minuto y sirve para activar al usuario para la práctica.

Diseño de pantallas.

En el diseño se utilizan imágenes tranquilizadoras para la mente, así como también colores fríos.

Ejemplos:

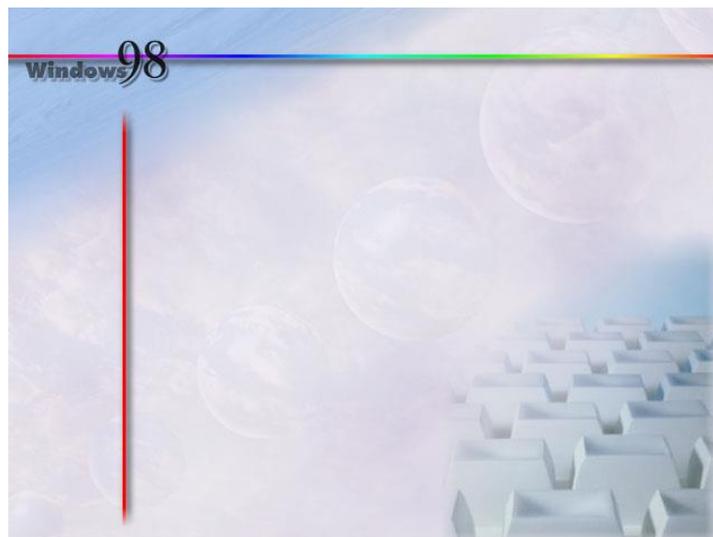


Figura 2.4

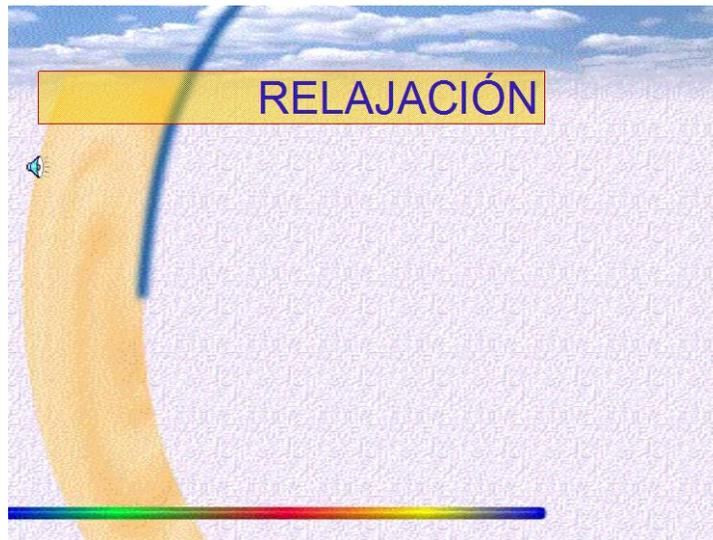


Figura 2.5 Pantalla de inicio de clase (Motivación)

Pantallas con información sin imágenes.



Figura 2.6 Información de Windows.

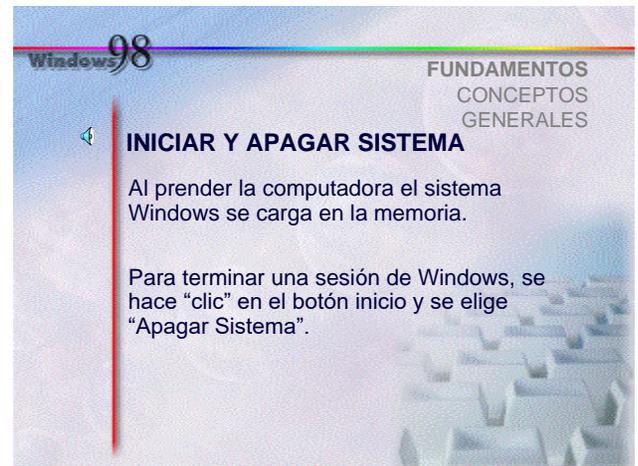


Figura 2.7 Información en 2 secciones.

Diseño de portadillas, manuales y folleteria.

FORMA DE PAGO
Cursos de Computación

La forma de pago de los cursos deberá ser via depósito bancario, a favor de:
Adrian Ortega Davila
BANCOMER
Plaza: 001
No. De Cuenta: 5769999-1
Referencia: ***
(El número de referencia clasifica a cada uno de los grupos para su control de pago)

DEPOSITO Cuenta Maestra
Cuenta de Cheques
Inversión Inmediata

Bancomer

Efectivo y Cheques Bancomer

Nombre del Cliente: Adrian Ortega Davila

Plaza: 001 No. de Cuenta: 5769999-1

Monto Efectivo: \$ 100.00

Cheques Bancarios:

DEPOSITO TOTAL: \$ 100.00

Referencia: 1***

Cuenta en: MONEDA NACIONAL DOLARES

100 78630200

NÚMEROS DE REFERENCIA

GRUPO	REFERENCIA	GRUPO	REFERENCIA
1*A	011	4*A	041
1*B	012	4*B	042
2*A	021	5*A	051
2*B	022	5*B	052
3*A	031	6*A	061
3*B	032	6*B	062

Los formatos de pago, manuales explicativos para los padres de familia y trípticos que se utilizan para que los usuarios estén bien informados sobre el taller y su forma de pago.

Propaganda para los padres de familia, para conocer el taller y fomentar la inscripción de los alumnos.

Respetable padre de familia:

Te invitamos a conocer el nuevo salón de computación los días 18 y 19 de marzo a partir de las 8:00 a.m.

Donde haremos una demostración del equipo, la metodología y la forma en que se organizarán los grupos y sus horarios.

Te entregaremos una copia del contrato, el reglamento y la forma de pago de cada uno de los módulos del curso.

De no ser posible tu asistencia te agradeceremos devuelvas este volante con tu firma de autorización, para registrar a tu hijo(a) en una base de datos y poder incluirlo en el grupo que le corresponda.

Nombre del niño: _____

Grado y Grupo: _____



**Escuela Primaria
"Carlos Sandoval Sevilla"**

Ven a conocer el
NUEVO SALÓN DE COMPUTACIÓN

Demostración
18 y 19 de Marzo
a partir de la 8:00 a.m.

¡ INSCRIBETE YA !

Figura 2.9 Invitación a padres de familia para conocer el Taller

La folleteria de la empresa es parte importante.

<p>ESPECIALES</p> <p>Aprender el manejo de programas de especialización en las diferentes áreas de acción del campo laboral.</p> <p>ADMINISTRATIVOS SAE</p> <p>EDITORIAL PAGE MAKER QUARK XPRESS</p> <p>DIBUJO COREL DRAW ILLUSTRATOR FREE HAND</p> <p>FOTOGRAFIA PHOTO SHOP PAINTER</p> <p>MULTIMEDIA DIRECTOR</p> <p>AUDIO GOLD WAVE SOUND EDIT</p> <p>VIDEO PREMIER</p> <p>Básico Duración: 2 Módulos Costo: \$ 450.00</p> <p>Avanzado Duración: 2 Módulos Costo: \$ 450.00</p>	<p>HORARIOS</p> <p>09:00 - 10:30</p> <p>10:30 - 12:00</p> <p>12:00 - 13:30</p> <p>14:00 - 15:30</p> <p>15:30 - 17:00</p> <p>17:00 - 18:30</p> <p>18:30 - 20:00</p> <p>INSCA INFORMACION Y SISTEMAS PARA EL CAMBIO</p> <p>EMILIO CARRANZA # 52 COL. MOCTEZUMA 1a SECC. 5 785 7415 - 5 785 7276</p>	<p>INSCA INFORMACION Y SISTEMAS PARA EL CAMBIO</p> <p>CURSOS</p> <p>TODOS LOS PROGRAMAS</p> <p>CON EL MEJOR METODO</p> <p>A LOS MEJORES PRECIOS</p>
--	---	--

Figura 2.10 Panfletos de otros cursos.

3. Utilización del prototipo.

Aplicación del curso con alumnos muestra.

Con la propaganda se trata de captar a la mayoría de la población de la escuela. Tómese en cuenta que la escuela es de orden público y la educación que se imparte ahí es gratuita, el taller de cómputo tiene un costo, el cual es soportado por los padres de familia, pero es voluntario y no se obliga a la participación. Es solo con el convencimiento de los padres de familia de la importancia de un taller de esta naturaleza el cual influirá para la participación de los alumnos.

Para realizar este proyecto se tomaron en cuenta acciones legales, las cuales protegen una práctica de esta naturaleza. Los Códigos y Leyes implicadas son: La Ley General de Educación Pública, Ley Orgánica de la Administración Pública Federal.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

Promulgada el 12 de julio de 1993 y publicada en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993

CAPÍTULO VII

DE LA PARTICIPACIÓN SOCIAL EN LA EDUCACIÓN

Sección 1 De los Padres de familia

ARTÍCULO 65.

Son derechos de quienes ejercen la patria potestad o la tutela:

- I. Obtener inscripción en escuelas públicas para que sus hijos o pupilos menores de edad, que satisfagan los requisitos aplicables, reciban la educación preescolar, la primaria y la secundaria;
- II. Participar a las autoridades de la escuela en la que estén inscritos sus hijos o pupilos, cualquier problema relacionado con la educación de éstos, a fin de que aquéllas se aboquen a su solución;
- III. Colaborar con las autoridades escolares para la superación de los educandos y en el mejoramiento de los establecimientos educativos;

- IV. Formar parte de las asociaciones de padres de familia y de los consejos de participación social a que se refiere este capítulo, y
- V. Opinar, en los casos de la educación que impartan los particulares, en relación con las contraprestaciones que las escuelas fijen.

Sección 2 De los consejos de participación social

ARTÍCULO 68.

Las autoridades educativas promoverán, de conformidad con los lineamientos que establezca la 1 autoridad educativa federal, la participación de la sociedad en actividades que tengan por objeto fortalecer y elevar la calidad de la educación pública, así como ampliar la cobertura de los servicios educativos.

ARTÍCULO 69.

Será responsabilidad de la autoridad de cada escuela pública de educación básica vincular a ésta activa y constantemente con la comunidad. El ayuntamiento y la autoridad educativa local darán toda su colaboración para tales efectos.

La autoridad escolar hará lo conducente para que en cada escuela pública de educación básica opere un consejo escolar de participación social, integrado con padres de familia y representantes de sus asociaciones, maestros y representantes de su organización sindical, directivos de la escuela, ex-alumnos, así como con los demás miembros de la comunidad interesados en el desarrollo de la propia escuela. Este consejo conocerá el calendario escolar, las metas educativas y el avance de las actividades escolares, con el objeto de coadyuvar con el maestro a su mejor realización; tomará nota de los resultados de las evaluaciones que realicen las autoridades educativas; propiciará la colaboración de maestros y padres de familia; podrá proponer estímulos y reconocimientos de carácter social a alumnos, maestros, directivos y empleados de la escuela; estimulará, promoverá y apoyará actividades extraescolares que complementen y respalden la formación de los educandos; llevará a cabo las acciones de participación, coordinación y difusión necesarias para la protección civil y la emergencia escolar; alentará el interés familiar y comunitario por el desempeño del educando; podrá opinar en asuntos pedagógicos; contribuirá a reducir las condiciones sociales adversas que influyan en la educación; estará facultado para realizar convocatorias para trabajos

específicos de mejoramiento de las instalaciones escolares; respaldará las labores cotidianas de la escuela y, en general, podrá realizar actividades en beneficio de la propia escuela.

Consejos análogos podrán operar en las escuelas particulares de educación básica.

Distrito federal - Art. 93 - estatuto de gobierno del distrito federal

Artículo 93. - la administración pública del distrito federal tendrá a su cargo, los servicios públicos que la ley establezca, considerando la capacidad administrativa y financiera de la entidad.

La prestación de servicios públicos podrá concesionarse, en caso de que así lo requiera el interés general y la naturaleza del servicio lo permita, a quienes reúnan los requisitos y en los términos que establezcan las leyes, previa declaratoria que emita el jefe de gobierno.

Derechos reservados, (c)1998 UNAM-IIJ

Ocurrencia de (edificios públicos)

Art. 37 - Ley Orgánica de la Administración Pública Federal

Folio anterior folio: 27783 folio siguiente

Artículo 37. - a la Secretaría de Contraloría y Desarrollo Administrativo corresponde el despacho de los siguientes asuntos:

- I. Organizar y coordinar el sistema de control y evaluación gubernamental. Inspeccionar el ejercicio del gasto público federal, y su congruencia con los presupuestos de egresos;
- II. Expedir las normas que regulen los instrumentos y procedimientos de control de la administración pública federal, para lo cual podrá requerir de las dependencias competentes, la expedición de normas complementarias para el ejercicio del control administrativo;
- III. Vigilar el cumplimiento de las normas de control y fiscalización así como asesorar y apoyar a los órganos de control interno de las dependencias y entidades de la administración pública federal;

IV. Establecer las bases generales para la realización de auditorías en las dependencias y entidades de la administración pública federal, así como realizar las auditorías que se requieran a las dependencias y entidades en sustitución o apoyo de sus propios órganos de control;

V. Vigilar el cumplimiento, por parte de las dependencias y entidades de la administración pública federal, de las disposiciones en materia de planeación, presupuestación, ingresos, financiamiento, inversión, deuda, patrimonio, fondos y valores;

VI. Organizar y coordinar el desarrollo administrativo integral en las dependencias y entidades de la administración pública federal, a fin de que los recursos humanos, patrimoniales y los procedimientos técnicos de la misma, sean aprovechados y aplicados con criterios de eficiencia, buscando en todo momento la eficacia, descentralización, desconcentración y simplificación administrativa. Para ello, podrá realizar o encomendar las investigaciones, estudios y análisis necesarios sobre estas materias, y dictar las disposiciones administrativas que sean necesarias al efecto, tanto para las dependencias como para las entidades de la administración pública federal;

VII. Realizar, por sí o a solicitud de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público o de la coordinadora del sector correspondiente, auditorías y evaluaciones a las dependencias y entidades de la administración pública federal, con el objeto de promover la eficiencia en su gestión y propiciar el cumplimiento de los objetivos contenidos en sus programas.

VIII. Inspeccionar y vigilar directamente o a través de los órganos de control, que las dependencias y entidades de la administración pública federal cumplan con las normas y disposiciones en materia de: sistemas de registro y contabilidad, contratación y remuneraciones de personal, contratación de adquisiciones, arrendamientos, servicios, y ejecución de obra pública, conservación uso, destino, afectación, enajenación y baja de bienes muebles e inmuebles, almacenes y demás activos y recursos materiales de la administración pública federal;

IX. Opinar, previamente a su expedición, sobre los proyectos de normas de contabilidad y de control en materia de programación, presupuestación, administración de recursos humanos, materiales y financieros, así como sobre los proyectos de normas en materia de contratación de deuda y de manejo de fondos y valores que formule la Secretaría de Hacienda y Crédito Público;

X. Designar a los auditores externos de las entidades, así como normar y controlar su desempeño;

XI. Designar, para el mejor desarrollo del sistema de control y evaluación gubernamentales, delegados de la propia Secretaría ante las dependencias y órganos desconcentrados de la administración pública federal centralizada, y comisarios en los órganos de gobierno o vigilancia de las entidades de la administración pública paraestatal;

XII. Opinar previamente sobre el nombramiento, y en su caso, solicitar la remoción de los titulares de las áreas de control de las dependencias y entidades de la administración pública federal. Tanto en este caso, como en los de las dos fracciones anteriores, las personas propuestas o designadas deberán reunir los requisitos que establezca la Secretaría.

XIII. Colaborar con la Contaduría Mayor de Hacienda para el establecimiento de los procedimientos necesarios que permitan a ambos órganos el mejor cumplimiento de sus respectivas responsabilidades;

XIV. Informar periódicamente al ejecutivo federal, sobre el resultado de la evaluación respecto de la gestión de las dependencias y entidades de la administración pública federal, así como de aquellas que hayan sido objeto de fiscalización, e informar a las autoridades competentes, cuando proceda del resultado de tales intervenciones y, en su caso, dictar las acciones que deban desarrollarse para corregir las irregularidades detectadas;

XV. Recibir y registrar las declaraciones patrimoniales que deban presentar los servidores públicos de la administración pública federal, y verificar su contenido mediante las investigaciones que fueren pertinentes de acuerdo con las disposiciones aplicables;

XVI. Atender las quejas e inconformidades que presenten los particulares con motivo de convenios o contratos que celebren con las dependencias y entidades de la administración pública federal, salvo los casos en que otras leyes establezcan procedimientos de impugnación diferentes;

XVII. Conocer e investigar las conductas de los servidores públicos, que puedan constituir responsabilidades administrativas; aplicar las sanciones que correspondan en los términos de ley y, en su caso, presentar las denuncias correspondientes ante el ministerio público, prestándose para tal efecto la colaboración que le fuere requerida;

XVIII. Autorizar, conjuntamente con la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, en el ámbito de sus respectivas competencias, las estructuras orgánicas y ocupacionales de las dependencias y entidades de la

administración pública federal y sus modificaciones, así como registrar dichas estructuras para efectos de desarrollo y modernización de los recursos humanos;

XIX. Establecer normas, políticas y lineamientos en materia de adquisiciones, arrendamientos, desincorporación de activos, servicios y obras públicas de la administración pública federal;

XX. Conducir la política inmobiliaria de la administración pública federal, salvo por lo que se refiere a las playas, zona federal marítimo terrestre, terrenos ganados al mar o cualquier deposito de aguas marítimas y demás zonas federales;

XXI. Expedir normas técnicas, autorizar y, en su caso, proyectar, construir, rehabilitar, conservar o administrar, directamente o a través de terceros, los << edificios públicos >> y, en general, los bienes inmuebles de la federación, a fin de obtener el mayor provecho del uso y goce de los mismos. Para tal efecto, la Secretaría podrá coordinarse con Estados y Municipios, o bien con los particulares y con otros países;

XXII. Administrar los inmuebles de propiedad federal, cuando no estén asignados a alguna dependencia o entidad;

XXIII. Regular la adquisición, arrendamiento, enajenación, destino o afectación de los bienes inmuebles de la administración pública federal y, en su caso, representar el interés de la federación; Así como expedir las normas y procedimientos para la formulación de inventarios y para la realización y actualización de los avalúos sobre dichos bienes que realice la propia Secretaría o bien, terceros debidamente autorizados para ello;

XXIV. Llevar el registro público de la propiedad inmobiliaria federal y el inventario general correspondiente, y

XXV. Las demás que le encomienden expresamente las leyes y reglamentos.

Derechos reservados, (c)1998 UNAM-IIJ

Una vez que se conocen los marcos jurídicos para la ejecución de las acciones se procede a la inscripción de los alumnos.

Esta es la lista de los alumnos inscritos y con los cuales se llevo la muestra para el prototipo:

Lista 2.1

Grupo: 1 "A" Maestra (o): Orália Herrera Dantes	
No.	<u>Nombre</u>
1	Lucia Puga Capeillo
2	Víctor Adolfo Ortiz Aldana
3	Marisa Díaz Esparza
4	José Iván Amaya Méndez
5	Karla Janet González Gómez
6	Jonathan Omar Lazcano S.
7	Abel Palacios Hernández
8	Cacilia Hernández Téllez
9	Ana Laura E. Sánchez Rodríguez
10	Silvia Liset Tapia Romero
11	Meribeth Stephanie Ortiz
12	José Luis Granados Valencia
13	Jaime Adán Méndez Olmedo
14	Jorge Alberto Cuadra Cruz
15	Gonzalo José Uriel Dávalos
16	Arisbeth González Calzado
17	Juan Carlos Estrada Vázquez
18	Itzxchel Díaz

Grupo: 2 "A" Maestra (o): Guadalupe Luisa González	
No.	<u>Nombre</u>
1	Gildan Contreras
2	Brissette Caballero
3	Paula Valeria
4	Melisa Rosales
5	Paola Pérez Fraustro
6	Estefanía Pérez Fraustro
7	Cesar Adrian Acosta
8	José Alonso Díaz
9	Jorge Alberto Ortiz Estrada
10	Iván Mauricio Gutiérrez
11	Idany Trejo Escalera
12	Omar Reyes Cabrera
13	Ximena García Sandoval
14	Juan Garin

Lista 2.2

Lista 2.3

Grupo: 2 "B" Maestra (o): Marcelina Lucia Pérez López	
No.	Nombre
1	Nayely Itzel García Castillo
2	Gabriel Pozos Uribe
3	Juan Manuel Vera Guzmán
4	Andrea López Pacheco
5	Ana Karen Ortiz Domínguez
6	María Guadalupe Martínez Pinal
7	Viridiana Ramírez Martínez
8	Daniel Medina Domínguez
9	Jonathan Aguirre Abrego
10	María del Mar Velázquez Diez Soyano
11	Iván Morales Castro

Lista 2.4

Grupo: 3 "A" Maestra (o): Dominga Cruz Ramírez	
No.	Nombre
1	Victoria Carrera Guerrero
2	Mario Cardona López
3	Ileana Cortes Almada
4	Eva María Flores Ayala
5	Eduardo T. Flores torres
6	Azucena Limón Gallegos
7	Angélica N. Lira Flores
8	Gloria J. Martínez López
9	Josué Zarco Becerril
10	E. Randolph Zepeda Reyes
11	Susana Ávila Nava
12	Héctor Evel Chávez Trovamala
13	Alejandra Hernández Saldaña
14	Cynthia León Herrera
15	José Omar Herreros Castillo
16	Alan Alfredo López López
17	Guadalupe Berenice Luna Carrillo
18	Juan Pablo Medina Rivera
19	Yared Yushue Cyprian Martinez
20	Víctor Eduardo Flores Colín

Lista 2.5

Grupo: 3 "B" Maestra (o): Jesús Hernández	
No.	Nombre
1	Ana Gabriela Barrios García
2	Fabiola Bueno Barcenás
3	Andrea Cabrera Contreras
4	Luis Armando Camacho Sánchez
5	Erick Carrasco Morales
6	Kathia Cuateconzi Mendoza
7	Mariana Karen Espíndola García
8	María Fernanda Fabela Pérez
9	Jessica Hernández Manríquez
10	Karina Victoria Lemus Alba
11	Guillermo Maldonado Sandoval
12	Brenda Jazmín Martínez López
13	Ismael Morales Silva
14	Manuel Alejandro Pardo Hernández
15	Nancy Guadalupe Rodríguez Antonio
16	Luisa Alejandra Ruiz González
17	Alejandro Sáenz Aguirre
18	Julia Mireya Toledo Azuara
19	Daniela Itzel Urosa Cabrera
20	Diana Meza Palma
21	Iván Gustavo Mora Gómez
22	Dehesa Cuenca Esteban
23	Jorge Octavio González Godínez
24	Luis Alberto Granados Guillén
25	Bofia Palacios Román
26	Anuar Flores Díaz
27	Edgar Joaquín Palmer Hernández
28	Thalia Viridiana Estrada Bello
29	Pedro Goazeth Tejada Real
30	Polet Domínguez Pedraza
31	Ricardo Pérez Hernández
32	Fernán Morales Castro

Lista 2.6

Grupo: 4 "A" Maestra (o): Edgar David Ordóñez	
No.	<u>Nombre</u>
1	Edgar Daniel García
2	Iván Rubén Padilla Martínez
3	Luis Daniel Martínez Gómez
4	Miguel Argenis García Castillo
5	Pamela Guzmán Jiménez
6	Paola Medina López
7	Denisse del Carmen Díaz Esparza
8	Anahi Cardona López
9	Yvette Garin Nolasco
10	Omar David García Rivera
11	Fernanda Maldonado Sandoval
12	Siberiano Juárez Díaz
13	Erika Berenice Mejía Martínez
14	Giselle Caballero Cano
15	Luis Enrique Moreno Alba
16	Mariana Evelia Zamudio Fernández
17	Brenda Roldan Hernández
18	Edith Correo Ayala
19	Pollet Flores Torres
20	Luis Fernando Tepanecatl
21	Omar Enrique López García
22	Jandri Nelly Aguilar

Grupo: 4 "B" Maestra (o): Esperanza Pacheco	
No.	<u>Nombre</u>
1	Luis Gerardo Acosta

Lista 2.7

Grupo: 5 "A" Maestra (o): Emilia López Ramírez	
No.	<u>Nombre</u>
1	Alma Daniela Meza Palma
2	Erick Correo Ayala
3	Juan Elías Azen Tapia Romero
4	Carlos Roldan Hernández

Lista 2.8

Grupo: 5 "B" Maestra (o): Reina Díaz	
No.	Nombre
1	Fernanda Aboytes Livera
2	Armando Ávila Nava
3	Aarón Bravo Vázquez
4	Alejandro Correa rosales
5	Laura Yanine Cruz López
6	María Jacqueline Cruz Sánchez
7	Carlos Ignacio Miranda Ledesma
8	Mariana Manuela Ortega Martínez
9	Leonardo Daniel Osorio Soto
10	Marco Antonio Palacios Román
11	Juan Elías Asen Tapia Romero
12	Daniel Carrichi Carrasco

Lista 2.9

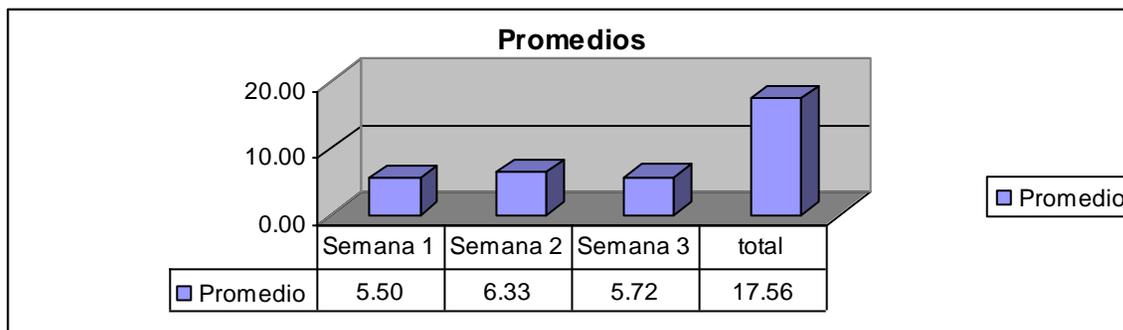
Grupo: 6 "A" Maestra (o): Ricardo Ramos Romero	
No.	Nombre
1	Daniela Rosales Gómez
2	Mayra Acosta Medina
3	Omar Edrey Cyprian Martínez
4	Luis Miguel Tovar Lobillo
5	Gustavo Gutiérrez Rivera
6	Marcos Adrian Romero Rivera
7	Karla B. Robledo Morales
8	Pollet Jazmín Tejada Real
9	Celia Cervantes Angulo
10	Karla Ávila Nava
11	Edwin Salas Morales
12	Juan Edgar Alba López
13	Joaquín Vera Guzmán
14	Roberto Carlos Rosales Alcalde
15	Adriana Ivonne Mendoza Quiroz
16	Adriana Bueno Barcena
17	Martin Aguilar Carbajal
18	Jonathan Daniel Sanchez
19	Estefanía de Atoche Ortiz Domínguez
20	Tania Priscila Suviyaga Pacheco

Lista 2.10

Estadísticas

Tabla 2.2

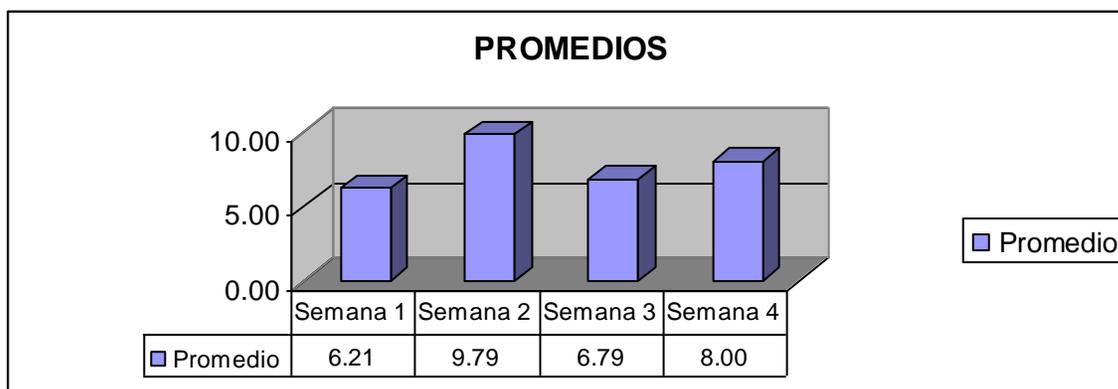
Grupo: 1 "A" maestra (o): Orálía Herrera Dantes					
No.	Nombre	Puntaje de participación oral			Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	
1	Lucía Puga Capeillo	2			2
2	Víctor Adolfo Ortiz Aldana	5	20	12	37
3	Marisa Díaz Esparza	9	3	7	19
4	José Iván Amaya Méndez	6	9	6	21
5	Karla Janet González Gómez	1	3	4	8
6	Jonathan Omar Lazcano S.	3	25		28
7	Abel Palacios Hernández	9		5	14
8	Cacilia Hernández Téllez	6	10		16
9	Ana Laura E. Sánchez Rodríguez	10	2	9	21
10	Silvia Liset Tapia Romero	3	3	5	11
11	Meribeth Stephanie Ortiz	7	10		17
12	José Luis Granados Valencia	6	3		9
13	Jaime Adán Méndez Olmedo	8	7	14	29
14	Jorge Alberto Cuadra Cruz	9	2	41	52
15	Gonzalo José Uriel Dávalos	5	11		16
16	Arisbeth González Calzado	3			3
17	Juan Carlos Estrada Vázquez	4			4
18	Itzxchel Díaz	3	6		9
Promedios		5.50	6.33	5.72	17.56



Gráfica 2.1 Referente a la tabla 2.2

Tabla 2.3

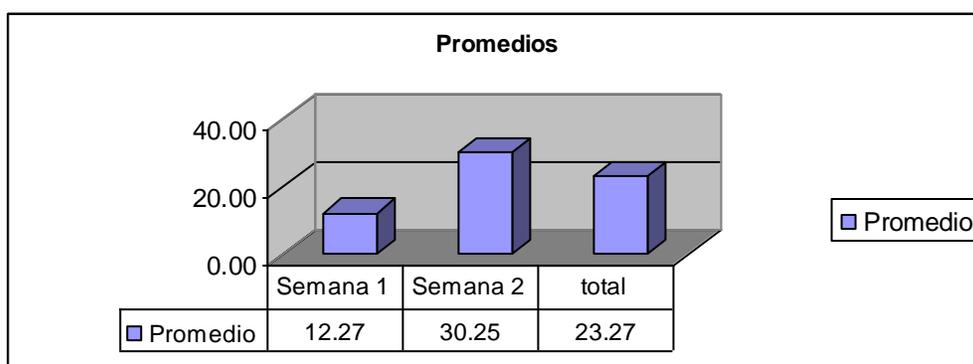
Grupo: 2 "A"		Maestra (o): Guadalupe Luisa González				
No.	Nombre	Puntaje de participación oral				Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
1	Gildan Contreras	7	14	9	21	51
2	Brissette Caballero	6	17			23
3	Paula Valeria	6	10	10	12	38
4	Melisa Rosales	2	3	10	24	39
5	Paola Pérez Fraustro	5	8	11		24
6	Estefanía Pérez Fraustro	8	7	8		23
7	Cesar Adrian Acosta	3				3
8	José Alonso Díaz	8	20	17	15	60
9	Jorge Alberto Ortiz Estrada	2	8	7		17
10	Iván Mauricio Gutiérrez	25	15	13	27	80
11	Idany Trejo Escalera	1				1
12	Omar Reyes Cabrera	2	15	10		27
13	Ximena García Sandoval	10	10		13	33
14	Juan Garin	2	10			12
Promedios		6.21	9.79	6.79	8.00	30.79



Gráfica 2.2 Referente a la tabla 2.3

Grupo: 2 "B"		Maestra (o): Marcelina Lucia Pérez López		
No.	Nombre	Puntaje de participación oral		
		Semana 1	Semana 2	Total
1	Nayely Itzel García Castillo	15	47	62
2	Gabriel Pozos Uribe	18	25	43
3	Juan Manuel Vera Guzmán	22	23	45
4	Andrea López Pacheco	4	26	30
5	Ana Karen Ortiz Domínguez	17		17
6	María Guadalupe Martínez Pinal	21		21
7	Viridiana Ramírez Martínez	6		6
8	Daniel Medina Domínguez	11		11
9	Jonathan Aguirre Abrego	4		4
10	María del Mar Velázquez Diez Soyano	10		10
11	Iván Morales Castro	7		7
Promedios		12.27	30.25	23.27

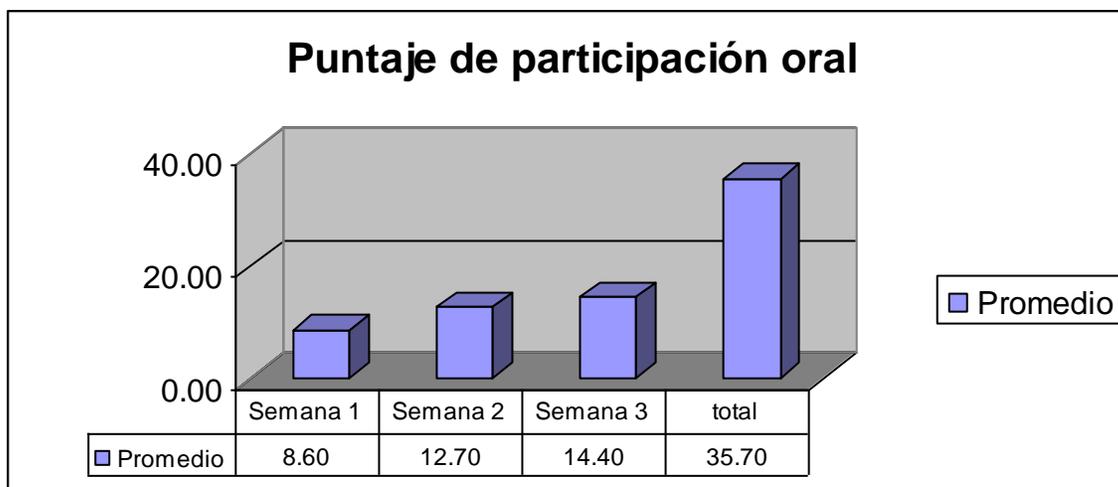
Tabla 2.4



Gráfica 2.3 Referente a la tabla 2.4

Tabla 2.5

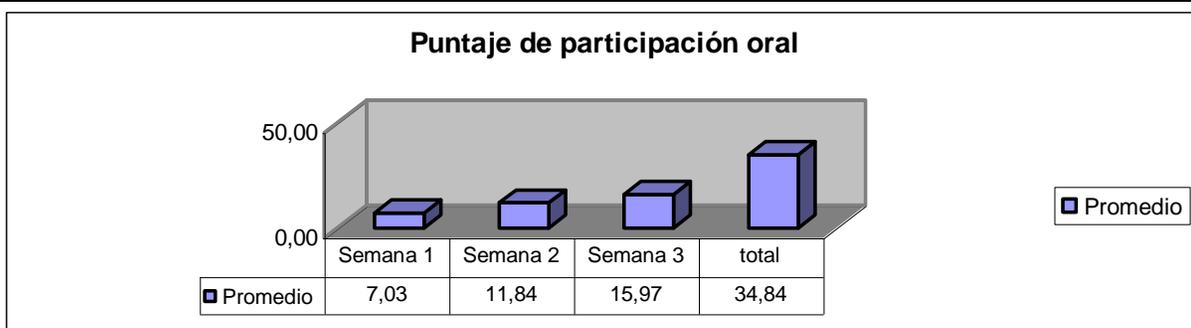
Grupo: 3 "A"		Maestra (o): Dominga Cruz Ramírez			
No.	Nombre	Puntaje de participación oral			Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	
1	Victoria Carrera Guerrero	20	10	17	47
2	Mario Cardona López	2	13	16	31
3	Ileana Cortes Almada	8	5	10	23
4	Eva María Flores Ayala	9	20		29
5	Eduardo T. Flores torres	14	23	40	77
6	Azucena Limón Gallegos	3	22	20	45
7	Angélica N. Lira Flores	20	30		50
8	Gloria J. Martínez López	15	10	9	34
9	Josué Zarco Becerril	5	5	10	20
10	E. Randolph Zepeda Reyes	9	4	10	23
11	Susana Ávila Nava	11	25	25	61
12	Héctor Evel Chávez Trovamala	10	15		25
13	Alejandra Hernández Saldaña	10			10
14	Cynthia León Herrera	4	10	14	28
15	José Omar Herreros Castillo	4	10	5	19
16	Alan Alfredo López López	4	5	10	19
17	Guadalupe Berenice Luna Carrillo	4	23	37	64
18	Juan Pablo Medina Rivera		17		17
19	Yared Yushue Cyprian Martinez		7	38	45
20	Víctor Eduardo Flores Colín	20		27	47
Promedios		8.60	12.70	14.40	35.70



Gráfica 2.4 Referente a la tabla 2.5

Tabla 2.6

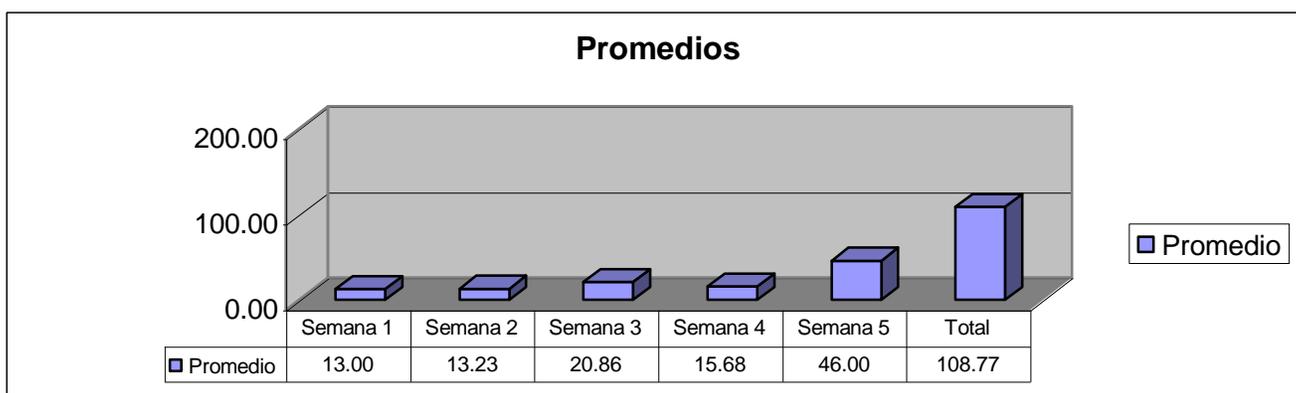
Grupo: 3 "B"		Maestra (o): Jesús Hernández			
No.	Nombre	Puntaje de participación oral			Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	
1	Ana Gabriela Barrios García	9	16	34	59
2	Fabiola Bueno Barcenas	2	18	32	52
3	Andrea Cabrera Contreras	8	7	37	52
4	Luis armando Camacho Sánchez	9	19	19	47
5	Erick Carrasco Morales	8	12		20
6	Kathia Cuateconzi Mendoza	5	14		19
7	Mariana Karen Espíndola García	15			15
8	María Fernanda Fabela Pérez	10	10	14	34
9	Jessica Hernández Manríquez	8	12	27	47
10	Karina Victoria Lemus Alva	9	6	9	24
11	Guillermo Maldonado Sandoval	10	15	18	43
12	Brenda Jazmín Martínez López	11	24	41	76
13	Ismael Morales Silva	4	5	14	23
14	Manuel Alejandro pardo Hernández	12	13	8	33
15	Nancy Guadalupe Rodríguez Antonio	11	34	35	80
16	Luisa Alejandra Ruiz González	13	27	35	75
17	Alejandro Sáenz Aguirre	13	17	30	60
18	Julia Mireya Toledo Azuara	12	8	38	58
19	Daniela Itzel Urosa Cabrera	7	10		17
20	Diana Meza Palma	10	5		15
21	Ivan Gustavo Mora Gómez	7			7
22	Dehesa Cuenca Esteban		20	5	25
23	Jorge Octavio González Godínez			7	7
24	Luis Alberto Granados Guillen			15	15
25	Sofía Palacios Román		10	9	19
26	Anuar Flores Díaz		24	21	45
27	Edgar Joaquín Palmer Hernández	20	23	16	59
28	Thalia Viridiana Estrada Bello	12		5	17
29	Pedro Goazeth Tejada Real		20		20
30	Polet Domínguez Pedraza		10	22	32
31	Ricardo Pérez Hernández			10	10
32	Fernán Morales Castro			10	10
Promedios		7.03	11.84	15.97	34.84



Gráfica 2.5 Referente a la tabla 2.6

Grupo: 4 "A" Maestra (o): Edgar David Ordóñez		Puntaje de participación oral					
No.	Nombre	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Total
1	Edgar Daniel García	15	25	20	10	20	90
2	Iván Rubén Padilla Martínez	15	5	47	15	21	103
3	Luis Daniel Martínez Gómez	15	41				56
4	Miguel Argenis García Castillo	15	5	30	10	80	140
5	Pamela Guzmán Jiménez	5	10	45	35	20	115
6	Paola Medina López	25	5	35	15	90	170
7	Denisse del Carmen Díaz Esparza	20	20	25	30	190	285
8	Anahi Cardona López	15	10	36	20	40	121
9	Yvette Garin Nolasco	10	15	15	5	46	91
10	Omar David García Rivera	10	10	15	5	44	84
11	Fernanda Maldonado Sandoval	15	15	10	20	128	188
12	Severiano Juárez Díaz	15	15	11	21		62
13	Erika Berenice Mejía Martínez	10	10	15	10	15	60
14	Giselle Caballero Cano	10	25	25	10	10	80
15	Luis Enrique Moreno Alva	15	15	20	10	10	70
16	Mariana Evelia Zamudio Fernández	15	10	15	20	105	165
17	Brenda Roldan Hernández	15	10	40	10	70	145
18	Edith Correo Ayala	15	10	20	41	34	120
19	Pollet Flores Torres	5	10	15	30	26	86
20	Luis Fernando Tepanecatl	6					6
21	Omar Enrique López García	10	15	10	13	63	111
22	Jandri Nelly Aguilar	10	10	10	15		45
	Promedios	13.00	13.23	20.86	15.68	46.00	108.77

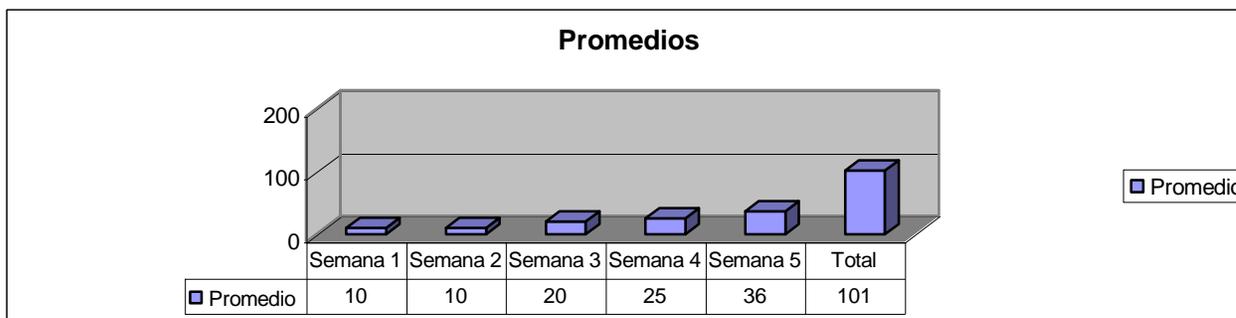
Tabla 2.7



Gráfica 2.6 Referente a la tabla 2.7

Tabla 2.8

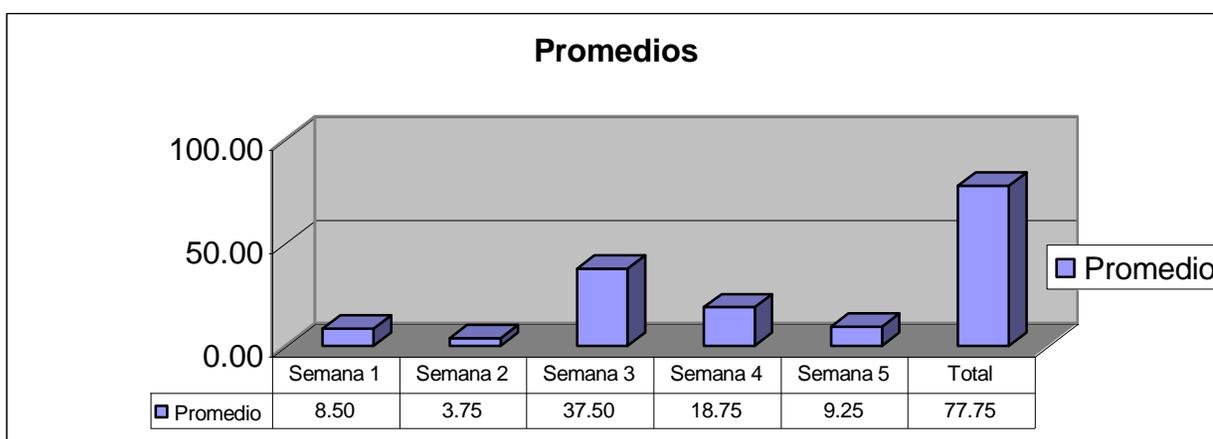
Grupo: 4 "B"		Maestra (o): Esperanza Pacheco					
No.	Nombre	Puntaje de participación oral					Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	
1	Luis Gerardo Acosta	10	10	20	25	36	101
	Promedios	10	10	20	25	36	101



Gráfica 2.7 Referente a la tabla 2.8

Grupo: 5 "A"		Maestra (o): Emilia López Ramírez					
No.	Nombre	Puntaje de participación oral					Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	
1	Alma Daniela Meza Palma	9					9
2	Erick Correo Ayala	10	5	40	35	35	125
3	Juan Elías Azen Tapia Romero	5	5	10	15	32	67
4	Carlos Roldan Hernández	10	5	100	25	-30	110
	Promedios	8.50	3.75	37.50	18.75	9.25	77.75

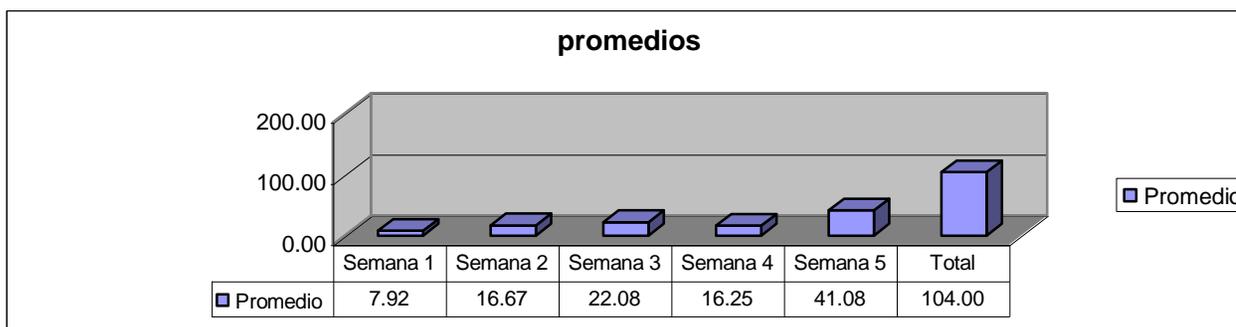
Tabla 2.9



Gráfica 2.8 Referente a la tabla 2.9

Tabla 2.10

Grupo: 5 "B"		Maestra (o): Reina Díaz					
No.	Nombre	Puntaje de participación oral					Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	
1	Fernanda Aboytes Livera	5	25	30	25	25	110
2	Armando Ávila Nava	10	25	25	10	54	124
3	Aarón Bravo Vázquez	10	20	25	30	17	102
4	Alejandro Correa Rosales	10	20	22	20	28	100
5	Laura Yanine Cruz López	15	15	35	10	111	186
6	María Jacqueline Cruz Sánchez	5	5				10
7	Carlos Ignacio Miranda Ledesma	5	20	33		65	123
8	Mariana Manuela Ortega Martínez	5	15	25	25	33	103
9	Leonardo Daniel Osorio Soto	5	15	20	20	50	110
10	Marco Antonio Palacios Román	5	15	20	15	25	80
11	Juan Elías Asen Tapia Romero	5	10	10	10	32	67
12	Daniel Carrichi Carrasco	15	15	20	30	53	133
Promedios		7.92	16.67	22.08	16.25	41.08	104.00

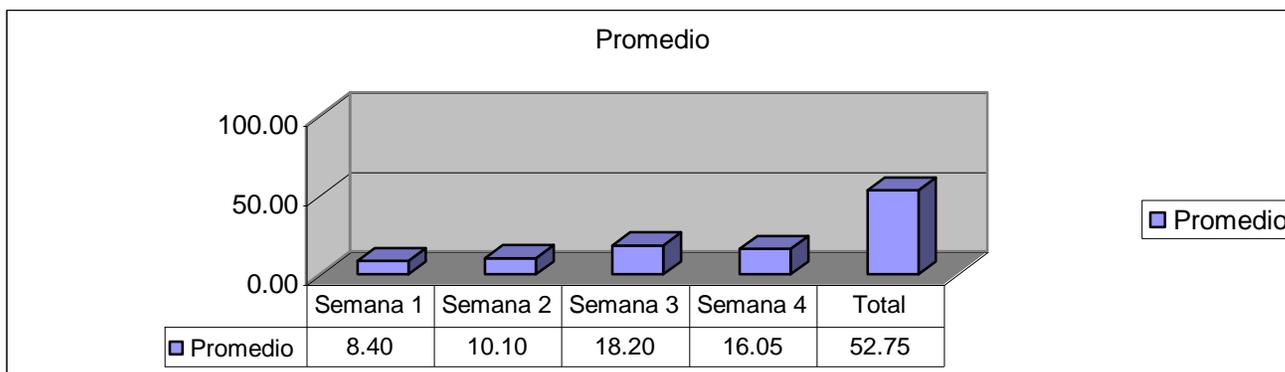


Gráfica 2.9 Referente a la tabla 2.10

Grupo: 6 "A"		Maestra (o): Ricardo Ramos Romero				
No.	Nombre	Puntaje de participación oral				Total
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
1	Daniela Rosales Gómez	5	15	21		41
2	Mayra Acosta Medina	15	20	30	55	120
3	Omar Edrey Cyprian Martínez	5	5	10		20
4	Luis Miguel Tovar Lobillo	5	5	9		19
5	Gustavo Gutiérrez Rivera	10	15	30	20	75
6	Marcos Adrian Romero Rivera	4	4	4		12
7	Karla B. Robledo Morales	5	5	10	14	34
8	Pollet Jazmín Tejada Real	5	9			14
9	Celia Cervantes Angulo	10	15	45	80	150
10	Karla Ávila Nava	4	4	5	5	18
11	Edwin Salas Morales	5	5	10		20
12	Juan Edgar Alva López	10	25	45		80
13	Joaquín Vera Guzmán	40	25	20		85

14	Roberto Carlos Rosales Alcalde	10	20	30		60
15	Adriana Ivonne Mendoza Quiroz	5	15	35		55
16	Adriana Bueno Barcena	5	15	20	35	75
17	Martin Aguilar Carbajal			20	32	52
18	Jonathan Daniel Sanchez	25		20	19	64
19	Estefanía de Atoche Ortiz Domínguez				31	31
20	Tania Priscila Suviyaga Pacheco				30	30
	Promedios	8.40	10.10	18.20	16.05	52.75

Tabla 2.11



Gráfica 2.10 Referente a la tabla 2.11

4. Revisión del prototipo.

El prototipo mostró eficiencia en la implantación con usuarios de nivel escolar básico. Funcionó a gran escala y se midió con la participación de los maestros docentes del plantel. En un principio se aplicó el exámen a los alumnos de cuarto grado, el mismo que se había utilizado con la muestra en la primera fase y se vio una variación por el tipo de exámen (opción múltiple), ese formulario se determinó inoperante para esta muestra y se decidió aplicar el exámen oral por participación de los usuarios. Los resultados fueron sorprendentes, se administró una evaluación del método con los profesores de cada grupo y mostramos los resultados en los objetivos alcanzados.

Cumplió con las expectativas en su primer periodo, los alumnos de 1º a 3º se analizaron con el prototipo pero solo en la fase de motivación ya que a estos se les aplicaron los interactivos antes señalados de Microsoft y los resultados mostrados en las encuestas a los maestros son como las siguientes:

“Mostraron mayor integración al grupo y en la obtención de contenido”

Profesor Miguel Morales Villegas

Director del colegio

“Mayor disposición a participar y reflexionar, mejor concentración en el trabajo”

Profesora Alicia Gasca Rubio Artes plásticas

“Los motivó a ser mejor en su trabajo”

Profesora Remedios Riverón Hernández 2º Grado

“Motivación, interesados en conocer más sobre la computadora, juegos con temas interesantes relacionados con temas vistos en clase.”

Profesora Guadalupe Luisa González Tovar 1º “B”

“Mis alumnos solicitaban se les permitiera presentar sus trabajos (tareas) en computadora y así aplicar los conocimientos que iban adquiriendo.

Profesora Dominga Cruz Ramírez 3º Grado

“Mejoraron en su trabajo (presentación) 2º Grado

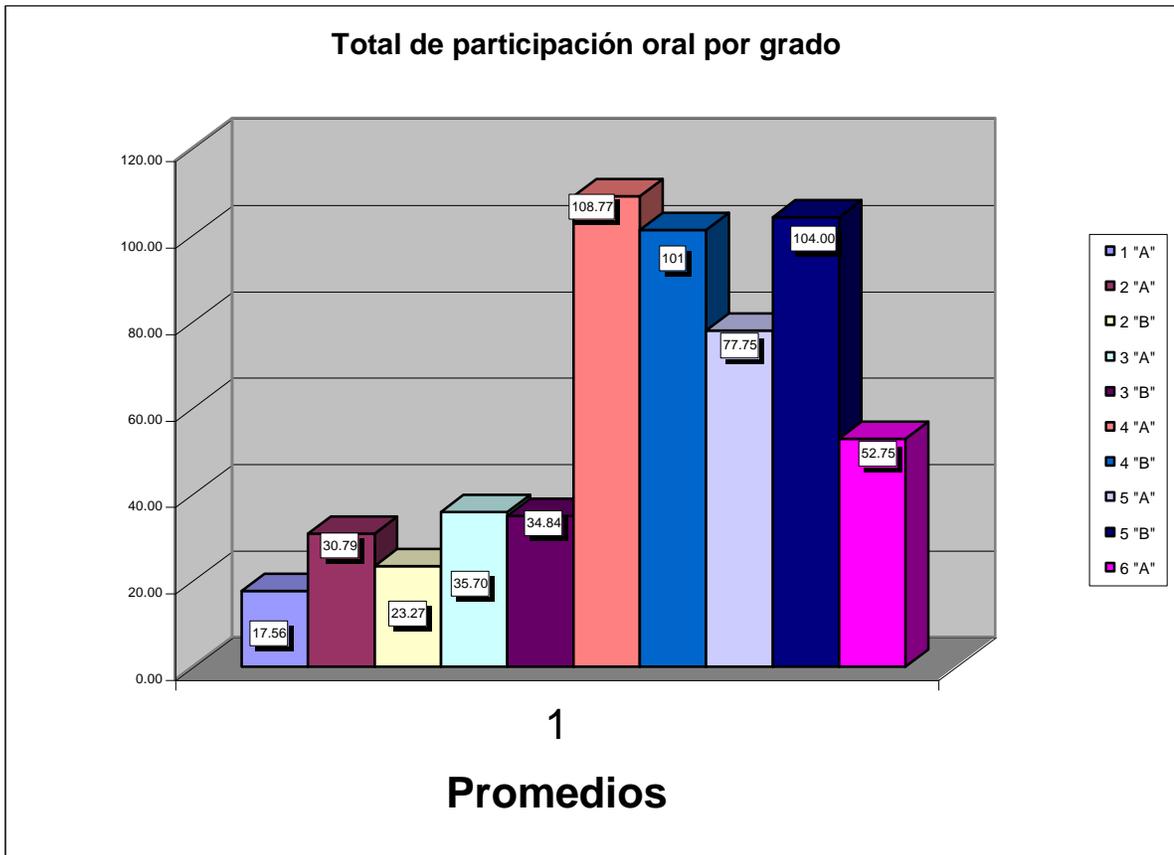
Profesora Orálía Herrera Dantes

El prototipo demostró que el segundo periodo es viable, y que el prototipo debe mejorar en una forma más amplia, con respecto a los contenidos, no solo de computación sino de apoyo a la docencia.

Se detectó que el contenido del material utilizado de Microsoft (El cuerpo Humano) es aplicable solo en ciertos grados, por consiguiente se realizaron estudios para complementar las diferentes materias.

La utilización del prototipo debe mejorar con imágenes, en un principio sin movimiento y paulatinamente integrando acción en ellas, relacionando el contenido.

TALLER DE COMPUTACIÓN ESCUELA "PROFESOR CARLOS SANDOVAL SEVILLA"



Gráfica 2.10

OBJETIVOS ALCANZADOS

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types ge1319.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



V. Objetivos alcanzados

Proyectar las expectativas alcanzadas para más planteles de primaria en escuelas públicas y primarias.

Obtener más patrocinios para el desarrollo de los siguientes prototipos y finalizar un producto que entre al mercado educativo.

En el anexo 6 se observan los resultados de las encuestas practicadas a los profesores de la escuela primaria "Carlos Sandoval Sevilla", las cuales nos muestran el éxito que tiene la implantación de talleres cognitivos dentro del sector educativo público. También en el anexo 7, encontramos una carta dirigida a la Lic. Astrid Lagunes Padilla, Directora de Extensión educativa de la SEP, en la cual se señala el estado actual del proyecto.

Se obtuvieron apoyos de empresas como Microsoft México, S.A. de C.V., Hitachi Data Systems de México, S.A. de C.V. para el patrocinio del proyecto y que la Secretaría de Educación Pública no erogara gasto alguno, pero, no se consumieron los recursos.

CONCLUSIONES

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0668.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



Conclusiones

Este Informe tiene la finalidad de justificar profesionalmente un proyecto, el cual no tiene referencia anterior, es un modelo único y como todo sistema implantado y desarrollado en prototipos debe tener una continuidad. El éxito de este tipo de proyectos se deriva de la innovación. Las acciones tomadas por las instituciones públicas en las que se llevó a cabo este taller, cancelaron el proyecto por razones subrayadas en el capítulo anterior; Por cuestiones políticas y de índole económico, se sigue rezagando el segundo periodo del proyecto, según comunicados de la Dirección General de Extensión Educativa de la S.E.P. con un servidor. La mayor parte de la investigación en México es generada por instituciones de educación pública como es la Universidad Nacional Autónoma de México. Es tiempo de que la iniciativa privada adquiera esa conciencia y apoye proyectos de esta naturaleza. Los recursos financieros para la investigación que se realizaron fueron otorgados por la empresa que presido, pero siempre se requirieron apoyos externos. Tengo la creencia que en la Universidad del Valle de México, se respaldarán proyectos e iniciativas similares, por la capacidad financiera existente y la credibilidad de una institución como esta.

RECOMENDACIONES

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types bu0735.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



Recomendaciones

El proyecto sigue estando activo en la Secretaría de Educación Pública, son necesarios recursos para su continuidad. Empresas de la talla de Microsoft México, S.A. de C.V., Hitachi Data System de México, S.A. de C.V., siguen interesadas en el desarrollo de este prototipo.

Sabiendo mi responsabilidad como egresado de la Universidad del Valle de México y teniendo la firme convicción de que el saber es para servir, propongo talleres similares en nuestra Universidad, aprovechando las puertas ya abiertas para patrocinios de estos talleres.

Tomando en cuenta que el taller se planteó para nivel primaria, se puede validar también para educación especial, ya que la metodología también es aplicable a estos grupos y la tecnología los desfasa. La computación es una herramienta que no debe limitarse a nadie, ya sea por cuestiones económicas, físicas o mentales. La Universidad del Valle de México, es una opción real para la investigación de sistemas de vanguardia y precursora en sistemas educativos.

“POR SIEMPRE RESPONSABLE DE LO QUE SE HA CULTIVADO”

BIBLIOGRAFÍA, FUENTES, CÓDIGOS Y LEYES.

ThumbsCD 2.1 a-cd by Phillip Crews
File Types hist0247.jpg
Portions © 1988, 1989, 1990, 1991, 1992 Sam Leffler
Portions © 1991, 1992 Silicon Graphics, Inc.
PhotoCD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Copyright © 1993, 1994 Cerious Software. All Rights Reserved.
Published in Australia by SoftWord Publishing Pty Ltd.



Bibliografía Básica

“Súperaprendizaje 2000”

Sheila Ostrander & Lynn Schroeder

Editorial Grijalbo

1996

“Accelerating Learning: The Use of Suggestion in the classroom”

Allyn Prichard, EdD Jean Taylor

Academic Therapy Publications

1980

“Análisis y diseño de Sistemas”

James Senn

Mc Graw Hill

México, 1992

Introducción Microsoft Windows 98

Microsoft

“Informática presente y Futuro”

Donald H. Sanders

Mc Graw Hill

1988

“La Sintaxis de la Imagen, introducción al alfabeto visual”

D.A. Dondis

Editorial Gustavo Gili, S.A.

1990

Códigos y leyes

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

Promulgada el 12 de julio de 1993 y publicada en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993.

Ley orgánica de la Administración pública federal.

Ocurrencia de (edificios públicos)

Derechos reservados, (c)1998 UNAM-IIJ

Folio anterior folio: 27783 folio siguiente

Derechos reservados, (c)1998 UNAM-OAG-IIJ

Fuentes de Internet

Página de la Secretaría de Educación Pública

<http://www.sep.gob.mx>

DocdeDifusión.htm, 1999

Página de Superlearning, Inc.

<http://wwwsuperlearning.com>

1999.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo No. 1

ANEXOS

Anexo No. 2

Anexo No. 3

Anexo No. 4

Anexo No. 5

Anexo No. 6

Anexo No. 7