

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO



Amor al conocimiento

GUÍA METODOLÓGICA

METODOLOGÍA Y VÍNCULO CON LA COMUNIDAD
DESARROLLO DE SOFTWARE



AUTOR: MSC. DIANA MONCAYO
2020



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: Metodología y vínculo con la comunidad	Componentes del Aprendizaje	COGNOSCITIVOS
<p>Resultado del Aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">• Actividades para recoger, reunir y rescatar mitos, ritos, leyendas, tradiciones e historias de la localidad o de la zona, con fines de promoción cultural.• Orientación técnica para la incursión de actividades tecnológicas con fines de implementación, promoción y capacitación• Entiende y comprende el significado de ayuda comunitaria aplicando metodologías de desarrollo que guían al buen desempeño y aplicación de la misma• Organiza sus contenidos en las siguientes unidades de aprendizaje: I. Planteamiento de Problema , Planteamiento de propuesta, Desarrollo de metodología .• Comprende los alcances de las TICs, y cómo influyen en la vida diaria de las organizaciones y como han ido evolucionando a través del tiempo.• Utiliza las herramientas Web para realizar trabajos colaborativos cooperativos y compartidos.• Toma ventaja de utilitarios como herramientas de enseñanza aportando un bien comunitario.• Tiene orientación, sobre los problemas sociales y como aplicar ayuda comunitaria con los conocimientos de carrera para satisfacer una necesidad.		



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

OBJETIVOS:

- Se espera que el estudiante sea capaz de comunicar las TICs con el estilo adecuado y de analizar, sintetizar y gestionar la información.
- El estudiante debe ser capaz de apoyar a un entorno social con temas de la carrera que puedan ayudar y aportar de forma directa, convirtiendo en una solución a una problemática actual.
- Utilizar herramientas de tecnologías, y poder aplicar en la creación de nuevos proyectos que estén vinculados a un entorno social y se pueda compartir conocimiento como una respuesta de colaboración.
- Conocer los problemas que las Tics presentan en distintos ámbitos sociales y el impacto que están ocasionando.
- Realizar entrevistas a fin de conocer la deficiencia de herramientas tecnológicas de apoyo estudiantil en escuelas fiscales, a fin de proponer un temario de capacitación a fin de que busque brindar y generar conocimiento.

COMPETENCIAS

- Conocer las herramientas, espacios y recursos del Aula Virtual.
- Adquirir habilidades de trabajo en equipo en un entorno virtual de aprendizaje.
- Obtener habilidades de análisis, tratamiento, interpretación, elaboración y estructuración de la información digital.
- Monitorizar y facilitar analíticamente las actividades relacionadas con los conocimientos.
- Diseña y aplica algunos instrumentos de diagnóstico para recabar información contextual que enriquezca posteriormente su plan de intervención.
- Elabora y sustenta un informe de diagnóstico sobre las problemáticas sociales con relación al abuso de las tecnologías de información.
- Valora la responsabilidad de la ejecución de un proyecto y el aporte social aportado.
- Valora y argumenta sobre la importancia de la Interculturalidad para la educación y familia.
- Sustenta el plan de intervención fundamentando la viabilidad de su ejecución.
- Entender la importancia del uso de nuevas metodologías tecnológicas para poder promocionar un programa de aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

Docente de Implementación: Msc. Diana Moncayo					
				Duración: 20 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de	Actividades	Tiempo de Ejecución
UNIDAD I Introducción a Teoría general del desarrollo de la comunidad	Se muestra la problemática social, problemas tecnológicos que a su vez destruyen el medio ambiente, contaminan, y causas psicológicamente ocasionadas por el exceso y abuso de herramientas de software.	Entiende y comprende la problemática social	y la	Práctica en Clase Diapositivas Videos para analizar las problemáticas actuales de las TICs	5 horas
UNIDAD II La educación y la comunidad, como se elabora un proyecto	Como desarrollar un proyecto, se explica cómo formular el problema, como crear una propuesta, se dan lineamientos de cómo elaborar: objetivos, marco teórico, hipótesis, justificación, introducción, objetivos	Conocimientos de la forma de presentar proyectos educativos aplicando las normas APA		Practica en clase , se analiza una empresa y se interpreta las promociones y ventas que se realizan en línea	5 horas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

UNIDAD III Metodologías de desarrollo	Se explican metodologías de desarrollo aplicadas a la carrera como XP, RUP, RAP, PDCA o ciclos de organización para documentar y estructurar de mejor manera el proyecto	Entender y comprender las metodologías de desarrollo de software a fin de estructurar de mejor manera el problema y solución	Prácticas en Clase Buscar metodologías y seleccionar la que más se adapta al proyecto	5 horas
UNIDAD IV Áreas de desarrollo social y Estudio de la comunidad (investigación social)	Adecuación del proyecto a un formato establecido que exprese de forma clara la problemática social y proponga una colaboración con un tema de acuerdo a la carrera, que pueda ser un aporte y que pueda tener una continuidad del mismo	Comprender las ventajas positivas y beneficios del uso de las aplicaciones tecnológicas para promocionar un producto.	Presentación Física del proyecto	5 horas

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

- 1.-Identificar los conceptos básicos de la importancia de las TIC's (Tecnologías de información y comunicaciones) en la educación y la aplicación en proyectos de carrera.
- 2.-Realizar practicas en clase que permitan conocer las problemáticas sociales y como se debe plantear proyectos de apoyo.
3. Conocer metodologías de tecnología, para que el estudiante comprenda lo que requiere para iniciar un proyecto, identificando las fases a fin de estructurar de mejor manera el proyecto.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

4. Preparar y ejecutar la creación de un proyecto, utilizando las herramientas de tecnología a fin de crear una aplicación de sistemas que pueda generar un beneficio social

3. UNIDADES TEÓRICAS

- Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

- A. Base Teórica

UNIDAD I

TEMA 1: Introducción a Teoría general del desarrollo de la comunidad

1.1 Problemas Sociales

1.1.1 Obsolescencia Tecnológica



Figura 1: Basura tecnológica

La obsolescencia es un término que se refiere a la vida útil, o valor de uso, de un artefacto o servicio en función del tiempo, y en el contexto económico se asocia con la depreciación. El concepto de costo del empobrecimiento de la calidad de la mercancía se ha adoptado rápidamente con la intención de lograr una mayor ganancia, y se ha impuesto como medida de la vida útil de un artículo, agregando que la obsolescencia puede ser sentida por el consumidor como un problema o una garantía de calidad.

Donde encontramos Obsolescencia:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Esta vida útil limitada se da de distintas formas, la más común viene del *marketing*, cuando nos disponemos a sacar de su caja un teléfono recién comprado seguramente veremos en televisión el anuncio de uno mejor, con más prestaciones y seguramente al mismo precio.
- Con los dispositivos tecnológicos actuales sólo hacen falta uno o dos años para que comiencen a parecer insuficientes por su bajo rendimiento o prestaciones inferiores en comparación con los últimos lanzamientos.
- Esto se agudiza en los equipos de bajo costo que suelen ser desplazados rápidamente dos o tres veces por año cada que un fabricante introduce al mercado una alternativa mejor por el mismo precio.
- La obsolescencia no sólo se presenta en cuanto al hardware. Por ejemplo, en el mercado de los *smartphones* con Android, los llamados de gama baja por prestaciones y precio, suelen quedarse fuera de las actualizaciones del sistema obligando a los consumidores a comprar una versión nueva o de mayor costo sólo para poder actualizar su software y mantenerlo compatible con las *apps* más recientes.

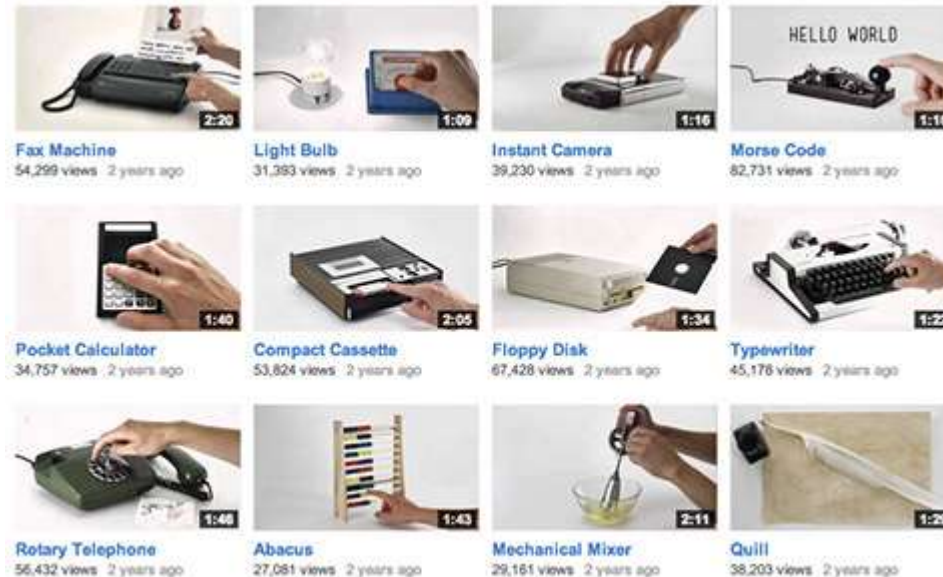


Figura 2: Paso de la Tecnología



Figura 3: Obsolescencia en Software

1.1.2 Adicción a la tecnología

La adicción a la tecnología, refiere a la dependencia hacia una sustancia o cosa sin la cual resulta la vida no tener aliciente, ni gusto, ni merecer ser vivida.

Existen varios aspectos positivos en el uso de las tecnologías, la adicción es un caso de mal uso. Es a los padres a quienes corresponde atender esta nueva demanda de los adolescentes, no negarse al uso, no desconocer su uso, sino jugar con y enseñar a postponer una satisfacción inmediata en beneficio de la educación. Nada fácil tarea, pero imprescindible.

[Inicio](#) / [Noticias](#) / [Salud](#) / Falta de atención de los padres puede crear niños adictos a la tecnología

Salud | 25 May 2015 - 7:15 PM
Por: Redacción Salud

Según expertos, los niños que crecen en un ambiente familiar con poca comunicación o disciplina, se encuentran en situación de peligro.



/ Archivo AFP

La presencia de los nuevos tecnologías ha aumentado en los adolescentes en la última década, puesto que los dispositivos electrónicos se tornan cada vez más fundamentales en el día a día, sea como referente de identidad y de estatus en los jóvenes o como un refugio por falta de atención o comunicación de los padres.

Figura 4: Obsolescencia en Software



1.1.3 Internet Limitado

Cómo resolver la brecha de los que tienen y los que no tienen acceso al mundo digital es algo que preocupa y que va de la mano con la popularidad del Internet. La respuesta hasta ahora ha sido la misma. Debemos hacer que la tecnología sea más accesible en bibliotecas, en escuelas y centros comunales. Hoy en día la mitad del mundo tiene acceso al Internet.



Figura 5: Internet Limitado

1.1.4 Las TICs para personas con problemas auditivos

Actualmente, no se conoce mucha información sobre la educación a personas con discapacidad auditiva, existen centros de apoyo , pero mas no Universidades que incluyan o destaquen una educación que busque garantizar y asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con algún tipo de discapacidad mediante la adopción de medidas y políticas que cuenten con enfoque de inclusión, lo que permitirá eliminar toda forma de discriminación en el país por cuenta de las barreras que se puedan generar.



Las tecnologías de la información en el aprendizaje de la lengua de señas



Figura 6: Discriminación Tecnológica

UNIDAD 2

TEMA 2: La educación y la comunidad, como se elabora un proyecto?

2.1 Área de Estudio.-

En esta etapa se sitúa al estudio en la rama, ámbito del saber, campo científico o enfoque general. Ej. Seguridad de Información Comunicación Organizacional; Desarrollo de sistemas y Cultura; informática; etc. El área de estudio se describe luego de identificar el tema.



Figura 7: Referencia de la herramienta a desarrollar

2.2 Tema.-

Se plantea la idea del estudio en base a un problema. Es importante considerar qué tipo de trabajo de grado se va a proponer: tesis, monografía, disertación, proyecto o producto. Cualquiera de estas modalidades debe estar encaminada a la solución o posible solución del problema.

2.3 Introducción

Incluir información que explique al lector, en breves rasgos, de lo que tratará el estudio, por qué se seleccionó este tema, por qué al lector le interesaría leer este estudio, cómo aporta a su desarrollo profesional y qué beneficios se espera que los resultados aporten a la sociedad. Lo que se mencione en esta sección deberá ser explicado en detalle en las siguientes secciones. (250-300 palabras).

2.4 Planteamiento del problema

Se identifica el problema de estudio y se lo define. Luego se problematiza, mediante una pregunta o hipótesis que guiará el proceso de investigación. Se recomienda que el planteamiento o problematización se efectúe mediante una pregunta, por cuanto el propósito



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

no necesariamente es la explicación o comprobación, sino el análisis, la descripción, la interpretación. Lo que se sugiere es que la pregunta de investigación contenga variables, las mismas que serán el soporte y contenido del estudio.

Describir: (1) ¿En qué consiste el problema?; (2) ¿Por qué se seleccionó este tema para estudio?; (3) ¿Cómo afecta en el área social y en la práctica profesional? (4) Diagnóstico situacional (400-500 palabras).

2.5 Antecedentes

Describir de dónde proviene el tema o problema que se investigará, de manera que el lector pueda ubicarse en el tiempo, cuáles fueron los factores que contribuyeron a que este problema se origine (250-300 palabras). Nombrar la línea de investigación de la Facultad y la sublínea de investigación de la carrera a la que se adscribe el proyecto.

2.6 Justificación

En esta etapa se establecen las razones del por qué la importancia y viabilidad del estudio. Se mencionan justificativos de impacto social de la investigación, aporte al conocimiento, soporte teórico y metodológico, interés personal.

2.7 Preguntas de Investigación

Deben ser redactadas en forma interrogativa, hacen referencia a aquello que no se conoce aún pero que se desea conocer con la recopilación y análisis de los datos. Pueden ser explicativas o descriptivas.

Ejemplos:

¿Cuál es el uso que los niños y adolescentes de la escuela XXXX le dan al internet?

¿Qué tipo de aplicaciones tecnológicas utilizan los niños entre 5 a 12 años en la ciudad de Quito?

¿Cómo reducir la adicción a la tecnología en niños y adolescentes de la ciudad de Quito?

¿Qué softwares pedagógicos podrían utilizar las escuelas para mejorar el aprendizaje?



2.8 Objetivos

Los objetivos son los resultados que se esperan obtener con el trabajo de grado. Se lo plantea con un verbo infinitivo más una actividad factible de realizarse. RESULTADO ESPERADO + MEDIANTE + ACTIVIDAD/ACCIÓN. El objetivo general tiene relación directa con la pregunta de investigación, se sugiere que éste sea la pregunta redactada a manera de objetivo. Los objetivos específicos son las acciones concretas que conducirán al logro del objetivo general y del proyecto.

Investigar/ conocer cuál es el uso que los niños y adolescentes de la escuela XXXX le dan al internet.

2.9 Objetivo general. Responde a la pregunta principal de la investigación. Debe incluir todos los objetivos específicos.

Ejemplo:

¿Qué software's pedagógicos podrían utilizar las escuelas para mejorar el aprendizaje?

Investigar y diseñar software's pedagógicos que podrían utilizar las escuelas para mejorar la enseñanza.

Deben incluirse 2-3 subtemas que se tratarán dentro del estudio, derivados del objetivo general. Pueden responder a las preguntas subsidiarias.

¿Qué características debería tener un software para que las escuelas puedan utilizarlo en beneficio de la enseñanza de los niños?

¿Cómo se puede mejorar la enseñanza escolar mediante la tecnología?

2.10 Objetivos específicos:

Ejemplo:

Diseñar un software con característica que respondan a las necesidades de enseñanza escolar infantil.

Implementar tecnología en las aulas para mejorar la calidad de enseñanza mediante el diseño de un software.

2.11 Marco Teórico



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En esta etapa se desarrollan tres elementos básicos que sitúan a la investigación:

a) Debate teórico o delimitación teórica;

En el debate o delimitación teórica se conceptualizan las variables desde o categorías conceptuales.

b) Contextualización de la unidad de análisis;

Se describe al objeto o sujeto/s de estudio, su origen, desarrollo, ámbito socio cultural. *Ej. Escuela Fiscal Equinoccial*

c) Estado del Arte.

Es la recopilación de estudios de grado que tengan similitud en la propuesta o contenidos del estudio a realizarse.

Se debe registrar una síntesis de cada trabajo recopilado y al final se especifica el alcance que han tenido estos estudios y el aporte que tendrá el trabajo de investigación que se propone.

2.12 Diseño Metodológico

Se diseña el corpus de la investigación, es decir, se define cómo se va a estudiar a la unidad de análisis.

Se define cuál será el enfoque que tendrá la investigación: cualitativo, cuantitativo o cuali-cuantitativo.

Enseguida se determina el método por el cual se regirá el estudio: descriptivo, exploratorio, estadístico, etnográfico, etc.

Finalmente, se describe la herramienta metodológica principal, a utilizarse para la consecución del propósito de la investigación, y las herramientas secundarias o auxiliares. Cabe recalcar que la metodología está en estrecha relación con los objetivos, pues en esta etapa se plantea el cómo (con qué instrumentos), se conseguirán los resultados propuestos en los objetivos.



UNIDAD 3

TEMA 3: Metodologías de desarrollo?

3.1 Uso de las TICs

- Las TICs, son herramientas diversas que usamos para comunicarnos, es utilizada en las cuentas (tarjetas) bancarias para evitar clonaciones.
- Es usado para la identificación de personas
- Para transmitir correos
- Como métodos de transmisión de datos por Internet.
- Administrar y transmitir información entre las empresas y sus filiales, etc.
- Las TICs son la base de las comunicaciones en las redes sociales tanto en computadoras convencionales como con dispositivos móviles

3.2 Detalle de metodologías formales

Una metodología de software es un enfoque, una manera de interpretar la realidad o la disciplina en cuestión, que en este caso particular correspondería a la Ingeniería de Software. De hecho, la metodología destinada al desarrollo de software se considera como una estructura utilizada para planificar y controlar el procedimiento de creación de un sistema de información especializada.

Dicho esto, mostramos a continuación cuáles son algunas de las metodologías de desarrollo que te permitirán saber cuál sería la más adecuada para tu negocio.

3.2.1 Modelo de Cascada

Representa una unidad de desarrollo con un pequeño descanso en el medio. Por lo tanto, cada siguiente etapa inicia tan pronto como la anterior haya culminado, y esos descansos son usados para confirmaciones del lado del cliente.

Adicionalmente, este es considerado como el método tradicional de explicar el proceso de desarrollo de software en ingeniería de software, por lo que actualmente es visto como anticuado. Sin embargo, aún sigue siendo aplicado a proyectos con metas claras y requisitos que demandan hasta 100 horas de desarrollo, sobre todo considerando que este enfoque



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

permite a los negocios deshacerse del papeleo innecesario, reuniones regulares que consumen mucho tiempo y retrasos en sus procesos de negocio.

Es por esto que esta es una gran opción para pequeños proyectos donde todos los aspectos del proceso de desarrollo de software se conocen de antemano, pero una mala solución para proyectos complicados, ya que se trata de un modelo bastante inflexible.

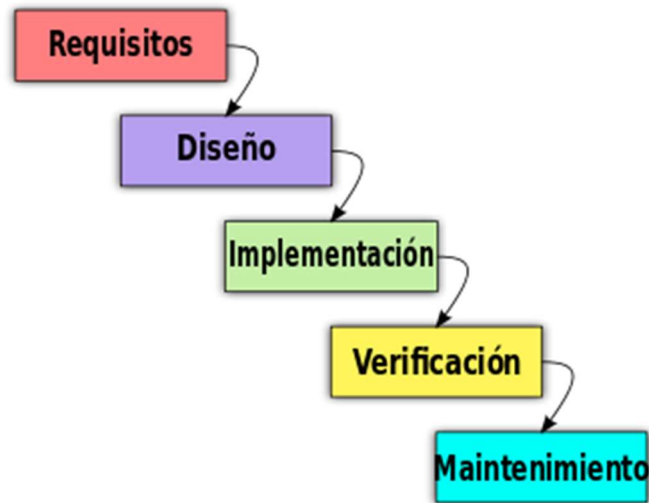


Figura 8: Representación Modelo en cascada

3.2.2. Modelo de Espiral

Mientras que la metodología de la cascada ofrece una estructura ordenada para el desarrollo de software, las demandas de tiempo reducido al mercado hacen que sus pasos en serie sean inapropiados.

El siguiente paso evolutivo desde la cascada es donde se realizan los diversos pasos para múltiples entregas o traspasos. La última evolución de la caída del agua es la espiral, aprovechando el hecho de que los proyectos de desarrollo funcionan mejor cuando son incrementales e iterativos.

La metodología espiral refleja la relación de tareas con prototipos rápidos, mayor paralelismo y concurrencia en las actividades de diseño y construcción. El método en espiral debe todavía ser planificado metódicamente, con las tareas y entregables identificados para cada paso en la espiral.



Modelo Espiral

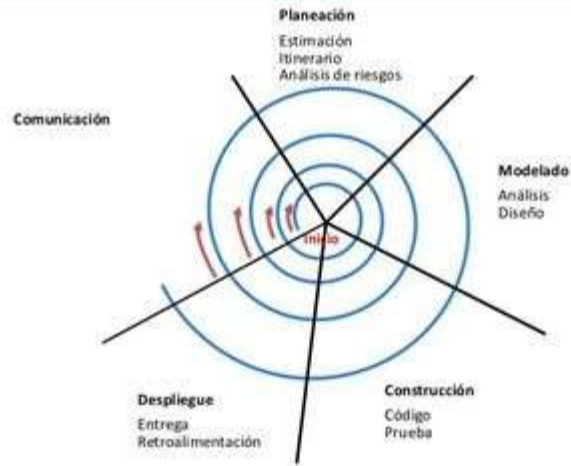


Figura 9: Representación Modelo en espiral

3.2.3. Metodología de Prototipo

Es un procedimiento de desarrollo especializado que permite a los desarrolladores la posibilidad de poder solo hacer la muestra de la resolución para poder validar su esencia funcional ante los clientes, y hacer los cambios que sean fundamentales antes de crear la solución final auténtica. De hecho, la mejor parte de esta metodología es que tiende a resolver un conjunto de problemas de diversificación que ocurren con el método de la cascada.

Además de esto, la gran ventaja de optar por este enfoque es que da una idea clara sobre el proceso funcional del software, reduce el riesgo de falla en una funcionalidad de software y asiste bien en la recolección de requisitos y en el análisis general.

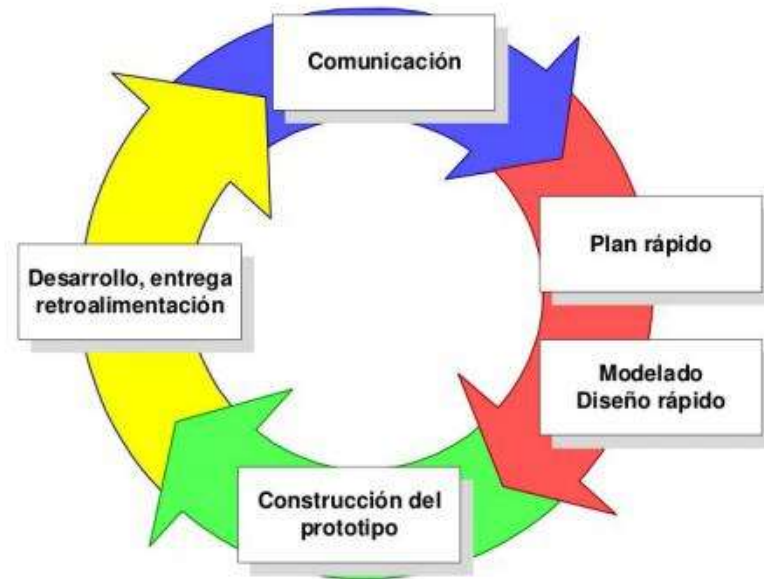


Figura 10: Representación Modelo en prototipo

3.2.4. Desarrollo Rápido de Aplicaciones (RAD)

Con el objetivo de otorgar resultados rápidos, se trata de un enfoque que está destinado a proporcionar un excelente procesos de desarrollo con la ayuda de otros enfoques, pero además, está diseñado para aumentar la viabilidad de todo el procedimiento de desarrollo de software para resaltar la participación de un usuario activo.

Dicho esto, algunas de las ventajas a destacar de este tipo de desarrollo son las siguientes:

- Hace todo el proceso de desarrollo sin esfuerzo.
- Asiste al cliente en la realización de revisiones rápidas.
- Alienta la retroalimentación de los clientes para su mejora.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

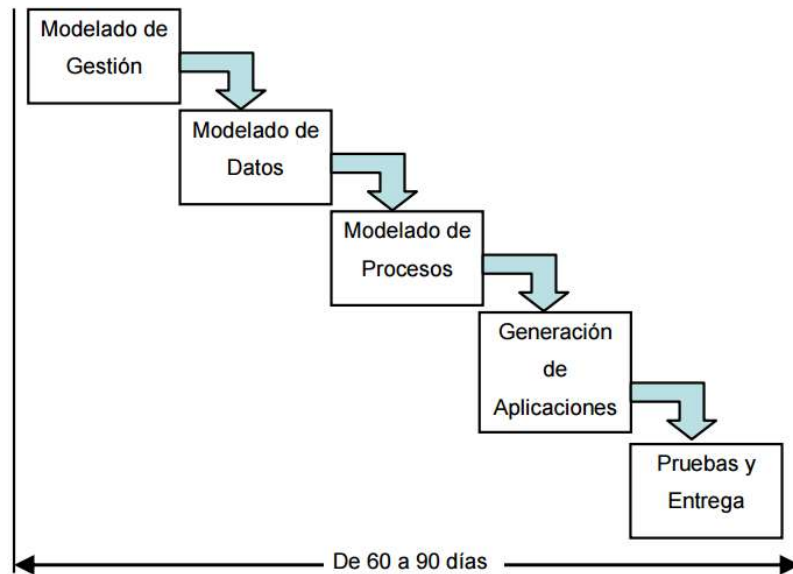


Figura 11: Representación Modelo en RAD

3.2.5. Metodología de Programación Extrema (XP)

Como metodología ágil de ingeniería de software, la metodología de programación extrema se conoce actualmente como metodología de XP (eXtreme Programming). Esta metodología, se utiliza principalmente para evitar el desarrollo de funciones que actualmente no se necesitan, pero sobre todo para atender proyectos complicados.

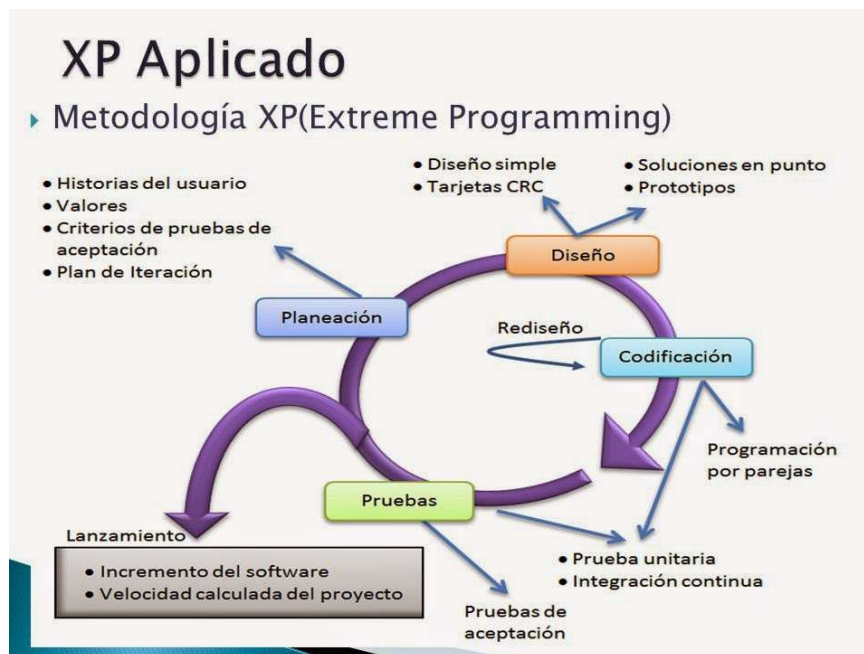


Figura 12: Representación Modelo en XP



UNIDAD IV

TEMA 4: Áreas de desarrollo social y Estudio de la comunidad (investigación social)

4.1 Herramientas TICs Difusión de información

- **Web o blog:** estrategia digital para atraer usuarios y convertirlos en clientes mediante la generación de contenido de valor.
- **Buscadores:** Los buscadores, como Google, Yahoo o Bing, son herramientas que permiten a los usuarios de internet encontrar contenidos , es recomendable realizar un pago para su posicionamiento.



Figura 13: Buscadores

- **Publicidad display:** Se trata de anuncios (banners) de diferentes tamaños y formatos (textos, imágenes, gráficos, vídeos) que ocupan un espacio en los sitios de internet de una forma atractiva y llamativa.



Figura 14: Publicidad display:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

- **Email marketing.** Es la herramienta más eficaz que permite enviar publicidad de forma masiva a los clientes por medio de correos electrónicos.



Figura 15: Email marketing

- **Redes sociales:** Estas plataformas, son completamente eficaces para la difusión de contenidos, así como para la creación de una comunidad de marca.



Figura 16: Iconos de redes sociales

- **Prensa.**

Durante tres siglos (1600-1900) la prensa fue el único medio informativo. Fue resultado de la conjunción de la imprenta y los servicios regulares de correos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La información de actualidad siempre había existido, pero con la prensa adquirió dos nuevas notas: regularidad y publicidad. Los primeros periódicos se caracterizaron por la aparición regular, la base comercial abiertamente dirigida a la venta, la finalidad múltiple -para la información, el registro, la publicidad, la diversión y el chismorreo- y un carácter público o abierto.

El diario, desde su aparición, significó una importante innovación es difundir información. Su carácter distintivo residía en su individualismo, su orientación realista, su utilidad, su secularidad y su adaptabilidad a las necesidades de una nueva clase social: las capas comerciales, industriales y financieras urbanas y los profesionales.

El periodismo siempre tuvo además una inclinación política. Las primeras gacetas, que aparecían con previa autorización, eran publicaciones oficiales promovidas por el poder. Poco a poco el periódico se convirtió en un medio empleado por los diversos grupos políticos y sociales para influir en la sociedad y conquistar el poder (esto hizo que se le denominase el cuarto poder). Podemos situar los orígenes del periodismo moderno en el S. XIX, favorecido por el triunfo del liberalismo en buena parte de Europa. El establecimiento de una clase capitalista progresista que favoreció un orden social empresarial y los cambios sociales y tecnológicos, permitieron que la prensa industrializada tuviera su edad de oro.

Dos características fundamentales de esta prensa de masas en su inicio eran su puesta en funcionamiento como empresa comercial, impulsada por monopolios, y su gran dependencia de los ingresos procedentes de la publicidad. Esta última característica hizo posible y deseable la figura del lector de masas.

El mercado de la prensa ofrece dos productos diferenciados:

- Los diarios, que se publican al menos cinco días a la semana, y recogen información de actualidad, de carácter general.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Las revistas, que con una periodicidad semanal, quincenal o mensual, permiten la elaboración de las noticias con un ritmo más reposado, y dejan más peso a los reportajes y el comentario. Hay variedad, y se dirigen a un público más especializado.

Los titulares son enunciados muy sintetizados de algunas noticias, que acercan a su contenido sin tener que hacer el esfuerzo de leer todo el periódico, y acercarse a la noticia en una primera hojeada. Con frecuencia generan expectativas no correspondidas al leer el desarrollo de la noticia.

Ya en el interior, el contenido puede ser tratado de diferentes maneras en función de su *mayor o menor proximidad a la actualidad, que en definitiva es la esencia del periodismo*

- Información: responde a las preguntas: quién, qué, cómo, cuándo y por qué. El estilo es sobrio y objetivo sin que haya lugar para el “yo” del redactor.
- Reportaje: Explicación de hechos actuales o recientes. Se exponen con mayor amplitud que en la información. No tiene continuidad en el periódico. Usa estilo narrativo y la subjetividad no debe aparecer. Utiliza la entrevista y la encuesta.
- Crónica: difusión directa e inmediata de una noticia con elementos narrativos. El cronista refleja lo ocurrido entre dos fechas. Tiene continuidad en la persona que lo escribe. El estilo es directo y llano, y pretende ser objetivo.
- Artículo o comentario: Exposición de ideas a propósito de hechos que han sido noticia. Es el género de opinión por excelencia. El estilo libre y permite la creatividad del articulista.

▪ **Radio .**

La radio es un medio de comunicación de masas caracterizado por la flexibilidad e instantaneidad de la difusión de sus mensajes.

La radio adquirió madurez en los años treinta, convirtiéndose junto con el cine en un gran medio de entretenimiento y junto con la prensa en un gran medio de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

información. El impacto del desarrollo de la televisión fue muy duro para la radio, que no se recuperaría hasta la década de los sesenta. Entonces modernizó los contenidos y sus formas y llegó a alcanzar unos niveles de calidad y audiencia superiores a las etapas anteriores. La aparición de las emisoras de frecuencia modulada y las nuevas tecnologías abarataron los precios de los equipos y propiciaron el resurgimiento actual de la radio.

4.2 Esquema del diseño metodológico

ENFOQUE	MÉTODO	TÉCNICA
Cuantitativo	Estadístico- Descriptivo	Encuesta Sondeo de opinión
Cualitativo	Etnográfico	Entrevista a profundidad Grupos focales Grupos Delphi
Cualitativo	Exploratorio	Observación - descripción

4.2.1 Entrevista

Se plantea preguntas abiertas

Se debe seleccionar los informantes de acuerdo al interés de la investigación.

Ej. Director de la Escuela XXXXXXXX

Preguntas:

¿Con qué software´s cuenta la institución para facilitar el aprendizaje?

¿Cómo calificaría al equipamiento tecnológico con el que cuenta la escuela?

¿Considera necesario para facilitar la educación, una plataforma digital que facilite la comunicación y el aprendizaje de los niños?

4.2.2 Selección de la muestra para la Encuesta



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



Figura 17: Selección de la muestra para la Encuesta

Ejemplo de preguntas para la encuesta:

A docentes de la escuela xxxx

1. ¿La escuela xxxx cuenta con suficiente tecnología para facilitar la enseñanza?

Sí

No

2. ¿Considera necesario implementar una plataforma digital para mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje?

Sí

No

3. Si la escuela xxxx implementara un software para mejorar la enseñanza, qué características debería tener:

a. Aulas virtuales

b. Tareas lúdicas

c. Libreta de calificaciones

d. Material didáctico

e. Otros (especifique) -----

4.2.3 Cronograma

Se estructura una agenda de actividades en base al tiempo, la misma que guiará el proceso de ejecución del trabajo de grado.

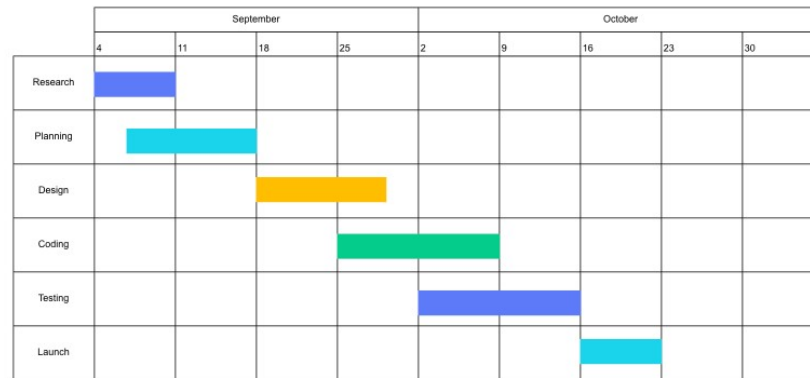


Figura 18: Representación Cronograma

4.2.4 Contenidos

Se determinan los contenidos de cada uno de los capítulos del que se va a componer el trabajo de grado. En los contenidos se debe contemplar la conceptualización de las variables de estudio, la contextualización de la unidad de análisis (para comprender su problemática), la aplicación de las herramientas de investigación propuestas para el estudio, un análisis de los resultados que proporcionó el proceso de investigación a manera de conclusiones.

4.2.5 Bibliografía

Finalmente, se realiza una lista de toda la bibliografía utilizada en el diseño del trabajo de grado, en orden alfabético según los nombres de los autores. En una segunda parte se registrará la documentación digital consultada, con la fecha de acceso y dirección del portal web.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

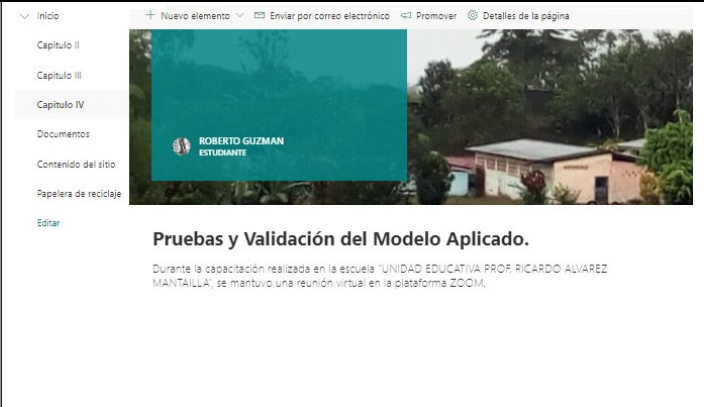

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Tecnologías de la información y comunicación para la innovación educativa	Ruiz-Velasco Sánchez, Enrique, coord	1	2012	Español	México Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
Investigación y Ciencia	Prensa Científica S.A.	1	2016	Español	Barcelona Prensa Científica S.A.
Infancia y problemas sociales en un mundo que cambia	Minnicelli, Mercedes	1	2005	Español	México Leye
Software De Computador Aplicaciones Ofimáticas	Ruiz Cristina, Alberto	1	2012	Español	Madrid McGraw-Hill
UML: modelado de software para profesionales	Fontela, Carlos	1	2011	Español	Buenos Aires Alfaomega
Impacto tecnológico y arquitectura en bibliotecas	Bueno Vieira, Guaracy José	1	2006	Español	Buenos Aires Alfagrama
Orientación educativa y TIC	Domínguez Fernández, Guillermo	1	2012	Español	Bogotá Ediciones de la U 2012
La propiedad intelectual en la era digital : límites e infracciones a los derechos de autor en internet	Mata y Martín, Ricardo M., coord.	1	2011	Español	Madrid La Ley



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

C. Base práctica con ilustraciones

TRABAJOS A PRESENTAR	DETALLE
	2.- Presentación de un proyecto de Vinculación con un aporte y ayuda comunitaria
	3- Presentación del Proyecto en línea Herramienta de presentación Share Point Debe contener carátula, encabezado y pie de página , Índice, inicio a normas APA

4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none">• Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.• Desarrollar, habilidades y destrezas, con los conocimientos desarrollados en la comunidad para identificar los factores de riesgo y su oportuna intervención.• Elaborar un proyecto, entendiendo conceptos de marco teórico, estado del arte, hipótesis, etc.• Implementar un proyecto de desarrollo social como respuesta a un problema previamente identificado en el ámbito comunitario, el cual sustenta con claridad y precisión.• Definir, analizar, implementar y gestionar las herramientas de TI, mostrando un conocimiento sólido respecto al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación y aplicando las técnicas elementales para buscar información en internet, procesarla y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

almacenarla.

- Realizar prácticas en clase, para comprender el desarrollo de un proyecto metodológico , apoyado en las tecnologías de información y que sean un aporte social comunitario
- Crear debates de participación.

Ambiente(s) requerido:

Aula amplia con buena iluminación, y laboratorios.

Material (es) requerido:

- ✓ Aula de clase
- ✓ Aulas virtuales
- ✓ Bibliotecas, páginas web
- ✓ Videos a fines al tema impartido
- ✓ Proyector

Computador

Docente:

Con conocimiento de la materia.

5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final
- CD con contenido del Proyecto
- Habilidad y esfuerzo en el proyecto entregado


6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Creación de un Proyecto aplicando una metodología de desarrollo de software, que permita estructurar el proyecto y que siga los lineamientos de las normas APA , que permitirá al



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

	estudiante tener los elementos y lineamientos para trabajos colaborativos.
Desempeño:	Trabajo individual presentación del trabajo sobre la creación de una proyecto, usando herramientas de tecnologías de información que pueda dar un aporte significativo a la comunidad. Exposición individual del proyecto educacional
De Producto:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo de un proyecto innovador, que debe ser promocionado a un entorno social, utilizando medios para difundir la información, generando interés significativo y positivo. Intervención mediante una práctica de los estudiante. ✓ Exposiciones oral sobre los temas de investigación individuales asignados a los estudiantes.
De Innovación	Se revisará la participación investigativa por parte del alumno en cuanto refiere a la innovación y desempeño al proyecto entregado el cual debe contener la difusión de las TICs Metodologías formales en su estructuración.
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Identificar la metodología seleccionada , medios de difundir la información, herramienta tecnológica utilizada, Normas Apa establecidas en el proyecto, creatividad e investigación social.

Msc. Diana Moncayo 	Alexis Benavides	Milton Altamirano
Elaborado por: (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



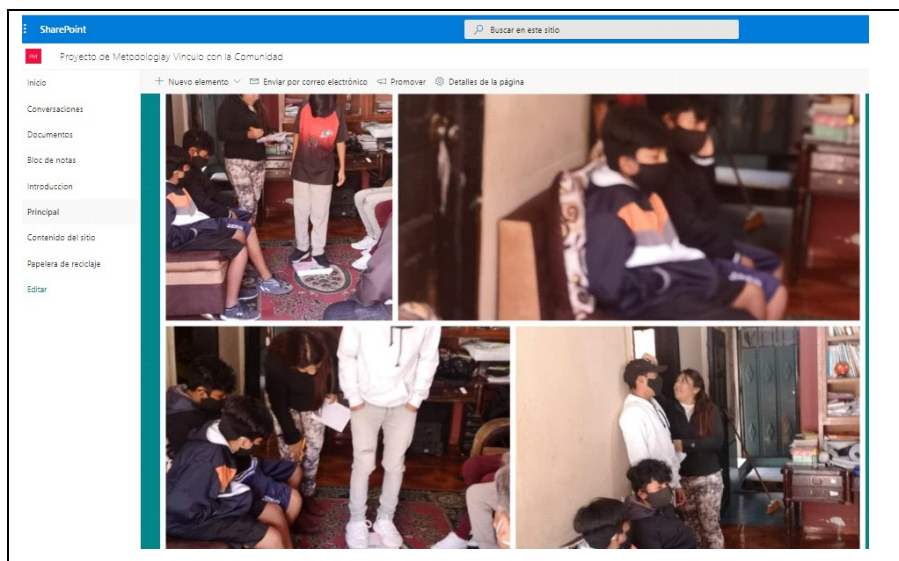
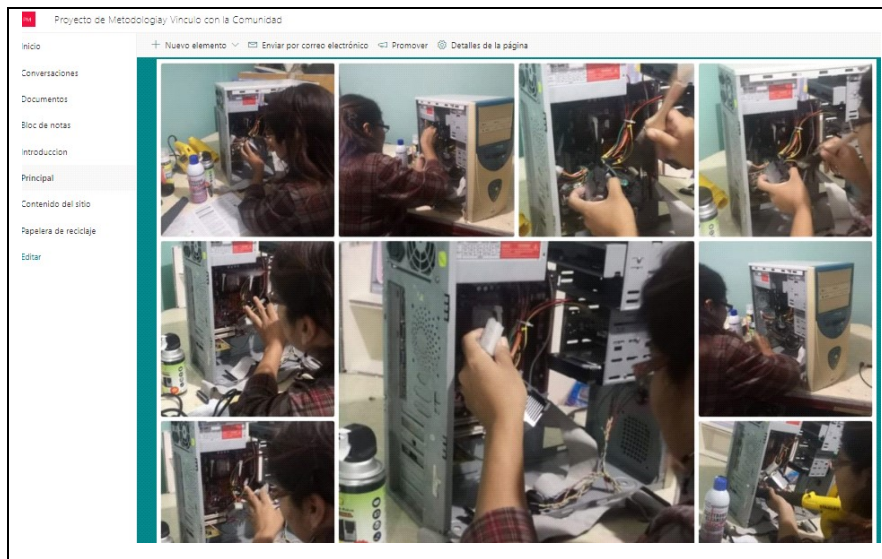
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE
ANEXO 1 EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ANEXO 1

Proyectos de vinculacion Ejecutados

DONAR EQUIPOS PARA QUE OTROS QUE LO NECESITAN PUEDAN ESTUDIAR

HERRAMIENTA DE APOYO: SHAREPOINT





MEJOR DONAR QUE DESECHAR

La solidaridad no es un acto de caridad, sino una ayuda mutua entre fuerzas que luchan por el mismo objetivo.
"Samora Machel".

¿Tienes una computadora que ya no estas utilizando? Dónala, para que niñas y niños puedan seguir estudiando.



Dónala!!


- Estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Japón, repondrán y dejarán en óptimas condiciones para que otros las puedan seguir utilizando.
- A demás brindarán capacitación a las niñas y niños para que sigan sus estudios

MAYOR INFORMACIÓN

 Cero Latitud Ec.  0984676513

 www.cerolatitud.ec

Además, realizaremos una alianza estratégica con la Radio Cero Latitud que es un medio de comunicación de la Parroquia de Calderón, ellos como medio de comunicación nos ayudaran a realizar publicaciones en redes sociales para la socialización de donación de equipos informáticos será una campaña de redes sociales.



Justificación e Importancia


La educación hoy por hoy es un hecho importante para que el ser humano salga adelante en este mundo competitivo y para ello nos hemos visto en la necesidad de dar un poco de nuestros conocimientos adquiridos en nuestra institución como el Instituto Superior Tecnológico Japón, en el cual nos hemos capacitado para competir con el día a día.

Es por esto que realizaremos una campaña de donación de ordenadores adecuados y restaurados para la utilización de niños, niñas y adolescentes para que continúen con su educación

aparte de donar estos equipos informáticos brindaremos curso básicos ofimática para que estos niños puedan utilizar de una mejor manera los ordenadores

y así llegar hacer una labor con esta comunidad que lo necesita y más en estos momentos actuales.


La educación hoy por hoy es un hecho importante para que el ser humano salga





CAPACITACION DEL USO DEL COMPUTADOR A NIÑOS DE ESCASOS RECURSOS

+ Nuevo elemento ✉ Enviar por correo electrónico ↶ Promover ⚙ Detalles de la página



Pruebas y Validación del Modelo Aplicado.

Durante la capacitación realizada en la escuela "UNIDAD EDUCATIVA PROF. RICARDO ALVAREZ MANTAILLA", se mantuvo una reunión virtual en la plataforma ZOOM.

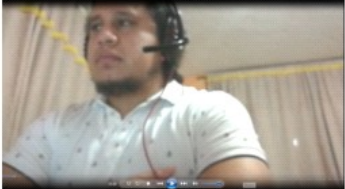




Figura #1 reunión




 ROBERTO GUZMAN
ESTUDIANTE

La globalización de la comunicación en redes sociales se presentan como escenarios alentadores para investigar el comportamiento de los niños en los centros de computo, es necesario desde ahí romper paradigmas de gestión y potenciar la investigación participativa y analizar la educación inicial junto al rol del docente como líder y trabajador comunitario.

Por lo cual esta capacitación tiene como objetivo informar a los estudiantes sobre el correcto uso de la comunicación ante la sociedad promoviendo estrategias de cambios orientadas al perfeccionamiento logrando una integración con éxito en cualquier ámbito social, ya que ha mas de ser una herramienta de comunicación también se ha presentado varias problemáticas como es el acoso, la adicción a las redes sociales el cual influye en la personalidad y cambio del estudiante.

Desde el punto teórico, esta capacitación causara reflexión y discusión frente a la educación y el tiempo que permanecen los niños y niñas en los centros de computo en el centro educativo.



m/sites/proyectedevinculacionconlacumidad/SitePages/Justificacion.aspx



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

CAMPAÑA.
La Correcta Comunicación
y Sus Ventajas y
Desventajas en la
Tecnología.



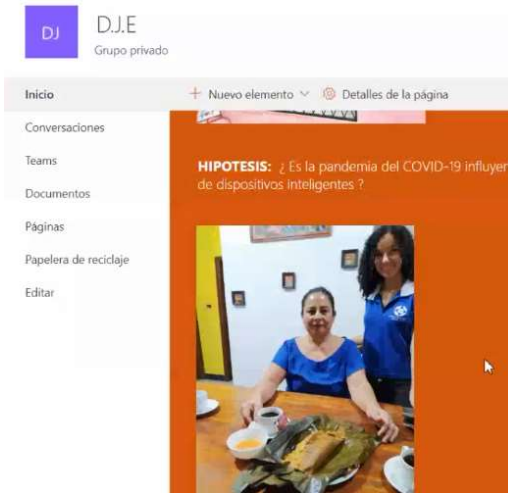
ITSJ
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
JAPÓN

LUGAR: Unidad Educativa Prof. Ricardo Alvares
Mantilla.
FECHA: 26-Junio-2020
PLATAFORMA: ZOOM



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

PROYECTO AYUDANDO AL EMPRENDIMIENTO EN TIEMPOS DE PANDEMIA



PROYECTO TALLER DE VINCULACIÓN AL ADULTO MAYOR





ANEXO 1

Uso de la plataforma

UNIDADES

METODOLOGÍA Y VÍNCULO CON LA COMUNIDAD

Área personal / Mis cursos / UIODES30 / Bienvenida

Bienvenida	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3
Unidad 4	Evaluación Final	Anexos	

Barra De

Foro de actividad
Esperado: do

VI

Teoría general del desarrollo de la comunidad

Empecemos el desarrollo de los temas de esta semana, en la primera parte vamos a aprender las problemáticas sociales y se espera que el estudiante aplique algunos instrumentos de diagnóstico para recabar información contextual que enriquezca posteriormente su plan de intervención.



Actividades



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Inicio
- Competencias
- Calificaciones
- Bienvenida
- Unidad 1
- Unidad 2
- Unidad 3**
- Unidad 4
- Evaluación final
- Ánexas
- Área personal
- Inicio del sitio
- Calendario

No mostrado a los estudiantes

Contenido

No mostrado a los estudiantes

Tema 3. Lectura Metodologías

Recursos

No mostrado a los estudiantes

Guía Desarrollo del Proyecto

Guía Apoyo : Desarrollo del proyecto

Actividades de la unidad

No mostrado a los estudiantes

Actividad 2. Share Point

Evaluación de la unidad

No mostrado a los estudiantes

Generar mapas sobre el proceso de aprendizaje es clave: portalización, para auditar las

Evaluación

METODOLOGÍA Y VÍNCULO CON LA COMUNIDAD

Área personal / Mis cursos / UIODES30 / Evaluación final / Evaluación MVC / Edición / Colapsado / Editar

Evaluación MVC

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Colapsado Expandido

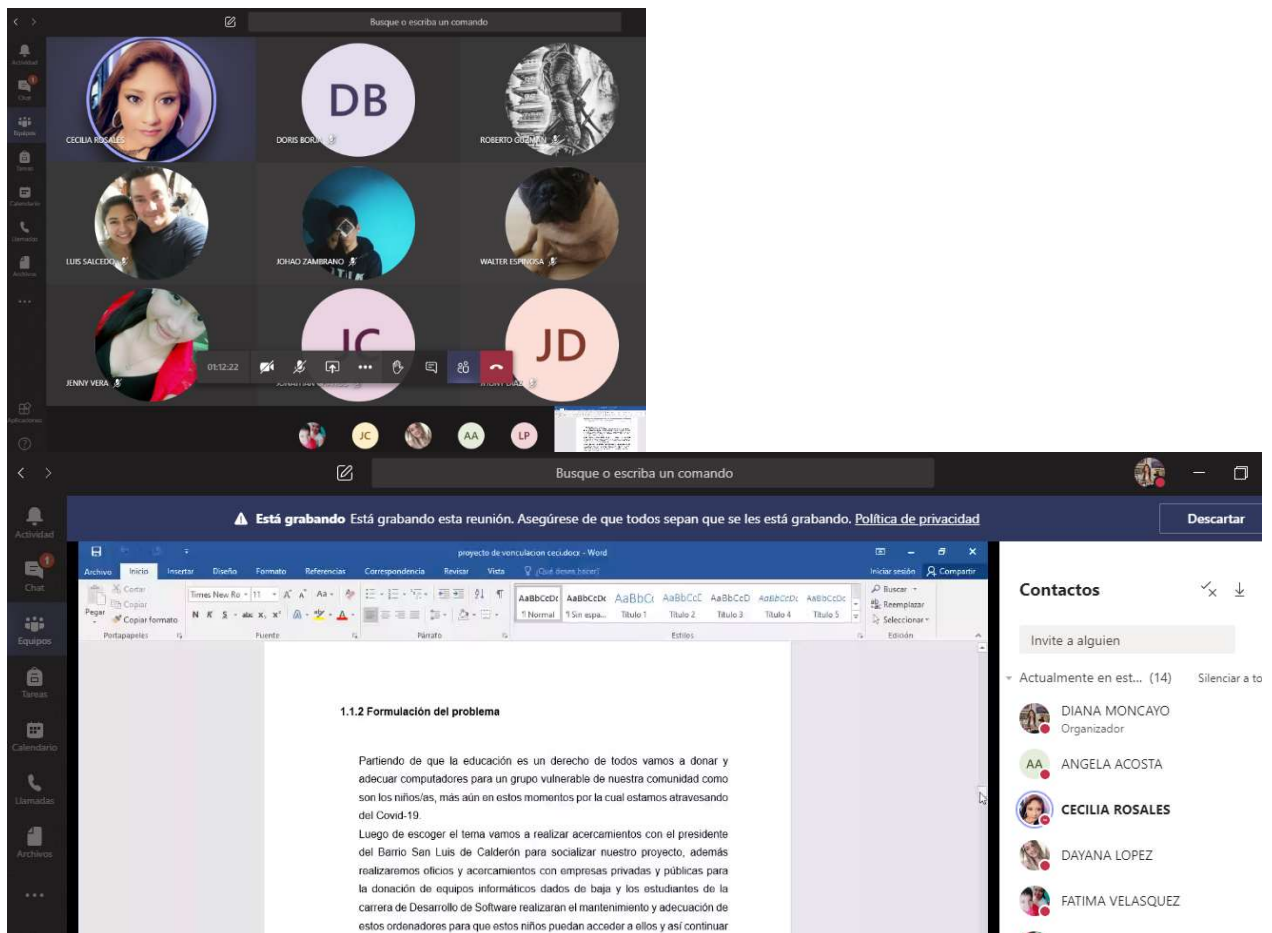
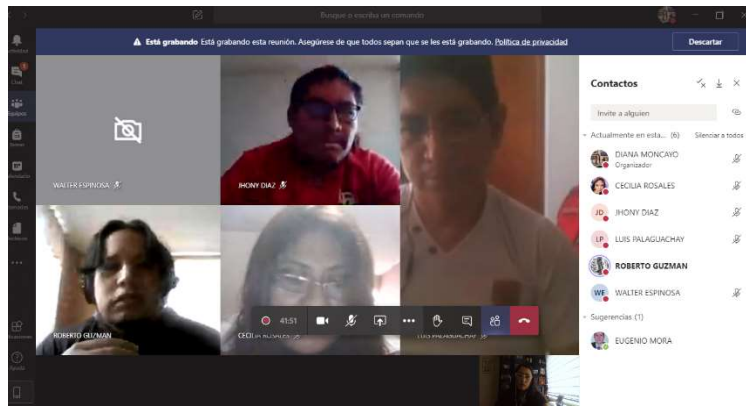
Título de la página	Tipo de página	Salto	Acciones
Que entiende por Metodología y Vínculo con la Comunidad?	Respuesta corta	Página siguiente	1 Añadir una nueva página...
Que entiende por RSE?	Ensayo	Página siguiente	1 Añadir una nueva página...
¿Cuál fue el nombre de su proyecto, redacte el planteamiento del problema y su propuesta?	Ensayo	Página siguiente	1 Añadir una nueva página...
¿ Desde su punto de vista , cual es la visión de su proyecto?	Ensayo	Página siguiente	1 Añadir una nueva página...
¿De acuerdo a su proyecto, detalle las actividades de como se va a ejecutar su proyecto?	Ensayo	Fin de la lección	1 Añadir una nueva página...

Clases Microsoft Teams



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE





ANEXO

CLASES -MICROSOFT TEAMS

LINK A VIDEOS

<https://web.microsoftstream.com/video/d65e84ab-597e-43a9-8583-46db8edf2709>

<https://web.microsoftstream.com/video/32d45ad5-061a-44a8-a316-05e0245ee743>

<https://web.microsoftstream.com/video/c6f96379-5cf1-4c2c-a859-2cb87eb4e056>

<https://web.microsoftstream.com/video/c9a722c0-ccea-4717-995c-0c735020fd78>

<https://web.microsoftstream.com/video/6a39604a-7649-420e-b9eb-a52a7048e3a2>



*Guía Metodológica de Metodología y vínculo con la comunidad
Carrera de Desarrollo de Software
Msc. Diana Moncayo
2020*

*Coordinación editorial general:
Mgs. Milton Altamirano Pazmiño
Ing. Alexis Benavides Vinuesa
Mgs. Lucia Begnini Dominguez*

*Diagramación:
Sebastián Gallardo Ramírez*

*Corrección de Estilo:
Mgs. Lucia Begnini Dominguez*

*Diseño:
Sebastián Gallardo Ramírez*

*Instituto superior tecnológico Japón
AMOR AL CONOCIMIENTO*