

Proyecto artesanal: “Diccionario de conceptos de informática ilustrado”.

González Yáñez Elián 2° “C”

Profesora: Cindy Escobedo Hinojosa

Escuela Secundaria Técnica No. 22 “Ing. César
Uscanga Uscanga”.

ING. CESAR USCANGA



TEJALPA, JIUTEPEC.

E. S. T. No. 22

CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| “RECUPERACIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS” | 2 |
| “IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA” | 4 |
| “GENERACIÓN Y SELECCIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN” | 6 |
| “DISEÑO Y PLANEACIÓN” | 8 |
| “EVALUACIÓN” | 17 |
| “COMUNICACIÓN” | 20 |

“RECUPERACIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS”

El problema general que se detectó fue que lo primero que se olvida durante los exámenes son los conceptos, ya sea en primero, segundo o tercer año, ya sea de cualquier materia, pero en específico este proyecto se enfoca al Taller de Informática.

El problema específico que se observó es como se dijo anteriormente, es que en época de exámenes lo primero que en ellos se pregunta, es lo primero en olvidarse (los conceptos), y aunque es la parte aburrida de cualquier materia, es lo más importante.

La idea de proyecto que se me ocurrió es elaborar un diccionario de conceptos de informática ilustrado para poder reforzar los conocimientos de mis compañeros, y considero que al tener imágenes les resultara más llamativo y agradable para repasar los conceptos de la asignatura y será menos aburrido estudiar.

La utilidad de este proyecto es ayudar a los estudiantes del Taller de Informática de 2° año Mixto a tener un mejor desempeño escolar, al realizar trabajos en clase y para el estudio previo a la época de exámenes.

Claro, todo proyecto, cualquiera que este sea, debe de tener una justificación de su realización, y, esta es la justificación de este proyecto artesanal:

- **Se realizará haciendo uso de materiales reciclados, por lo que, se hará un menor gasto en el ámbito económico y sustentable.**

Los medios técnicos a utilizar son: hojas de cuaderno profesional recicladas, pegamento blanco líquido, engrapadora, perforadora manual de tornillo, computadora, impresora, pegamento en barra, entre otros materiales, los cuales se mencionarán más adelante.

Otro de los propósitos de este proyecto es que entre los alumnos del Taller de Informática de 2° año que imparte la profesora Cindy Escobedo Hinojosa se haga un hábito la lectura, y no es para desprestigiar o dar mala fama a un grupo(s) en específico, pero, por ejemplo, el segundo año grupo “C”, viéndolo estadísticamente, se nota un alto o muy alto grado de personas que no tienen una lectura fluida, entendible, entonada, emotiva, etc., pero cabe resaltar que no solo en el 2° “C” existe esta situación, sino que también existe dentro de otros grupos de los tres grados escolares, e

inclusive, se han notado faltas de ortografía muy notables en la redacción de alumnos de tercer año, pero como dije, esto no es para desprestigiar o discriminar a los alumnos, inclusive, yo, que pertenezco al 2° “C”, he cometido faltas ortográficas, y en la lectura, por lo que, en este proyecto se planea que los alumnos mejoren su ortografía, la forma de leer y de aprender de los alumnos.

¿Y por qué dije la forma de aprender?, pues diciéndolo en pocas palabras, ¿acaso nosotros tenemos la misma forma de aprender que nuestros compañeros?, por eso este proyecto es incluyente en las formas de aprendizaje, las cuales son:

- **Auditivo, visual.**

Por lo tanto, el proyecto, el cual es un diccionario de conceptos de informática ilustrado, como dice su nombre, las ilustraciones son para los que tienen un aprendizaje **visual**, lo escrito está diseñado específicamente para los que tienen un aprendizaje **auditivo y visual**, el auditivo solo será efectuado cuando el lector lea en voz audible para sí mismo, y por último, para las personas que son de aprendizaje kinestésico, es un poco más complicado, ya que estos tienden a aprender a través de la práctica y la experimentación.

“IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA”

Recapitulando brevemente el objetivo de este proyecto técnico artesanal es dar o proporcionar una ayuda a los alumnos que cursan el Taller de Informática de segundo año Mixto a dar un pequeño repaso a lo visto, en especial los conceptos aprendidos durante clases del ciclo escolar anterior; o sea los aprendizajes que se esperaban obtener en primer grado de secundaria en el club de informática 1.

Las limitaciones para la realización de este proyecto son las siguientes:

- A diferencia de los proyectos realizados por otros grupos, este proyecto cuenta con un menor periodo de tiempo para su realización, específicamente un mes, por lo que se necesitará una mayor organización para la elaboración del proyecto en tiempo y forma.
- Los recursos humanos utilizados para el desarrollo del proyecto se reduce a una sola persona, por lo que en él recae la responsabilidad de la realización intelectual y manual del proyecto, esa diferencia es la que hace tener una mayor dificultad de su realización.
- Cuento con los conocimientos necesarios para la elaboración de este proyecto: conocimientos en informática (edición en Word), se utilizar la perforadora, se medir, cortar, pegar, entre otras actividades de motricidad que ya domino.

La función precisa de este proyecto es:

- Dar un apoyo para el aprendizaje de los conceptos de informática a los alumnos que tienen una dificultad de aprendizaje de estos, al igual que facilitar la búsqueda de información.

La factibilidad del proyecto se debe a que su elaboración es relativamente sencilla, ya que no requiere de mucho material para su realización, y no requiere de una maquinaria sofisticada, además de que los materiales que se utilizarán son reciclados, el costo/beneficio de este es aceptable, ya que la mayoría de los materiales ya se tienen a disposición.

¿Por qué puede considerarse viable el proyecto?, pues analizándolo desde varios ángulos de perspectiva, es funcional por las siguientes razones:

- Es un medio de aprendizaje visual, por lo que las personas que aprenden de esta forma, les facilita la forma en que los que son partidarios de esta forma de aprendizaje no se les dificulte la memorización de los conceptos.
- Al igual, es un medio de aprendizaje que, para los que son de aprendizaje auditivo, eso en caso de que el que use la voz para que la persona se oiga a sí misma.

El proyecto cuenta con eficacia debido a que se evita la búsqueda de la información en diversas fuentes, como por ejemplo: varias páginas de internet, varios libros para saber si la información que se requiere es irrefutable, debido a que se tomó de fuentes confiables y verificables.

Lo que se va a elaborar como proyecto es un Diccionario de conceptos de Informática Ilustrado, analizando la idea claramente se detecta que tiene eficiencia ya que cuando es época de exámenes, también es la época en la cual se olvidan los conceptos, sea de la asignatura que sea, y además de que para muchas personas consideran que esto es lo aburrido es lo más esencial, pero solo el proyecto se enfoca en el Taller de Informática de segundo año Mixto que imparte la profesora Cindy Escobedo Hinojosa, la cual, principalmente, sus exámenes teóricos son de conceptos, y aunque no tengo la estadística de calificaciones obtenidas por los alumnos en el año pasado y en el examen de diagnóstico de este año, puedo decir que la mayoría del grupo tiene una notable dificultad en este ámbito, por lo tanto está enfocado a facilitar el estudio de los conceptos de manera más rápida, la consulta de los términos se hará en menor tiempo y no solo eso, serán varios conceptos compilados que se pueden consultar en el mismo momento.

Ya teniendo la panorámica del problema, puedo decir que lo recalco que el problema técnico que se va a resolver es: que los alumnos de Informática reafirmen el conocimiento obtenido durante las clases, y que así puedan beneficiarse de adquirir una buena calificación en las evaluaciones empleando el diccionario de conceptos de informática ilustrado.

“GENERACIÓN Y SELECCIÓN DE ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN”

ALTERNATIVA 1: Diccionario de conceptos de informática ilustrado.

| | |
|---------------------|---|
| Eficiencia | Está enfocado a facilitar el estudio de los conceptos de manera más rápida, la consulta de los términos se hará en menor tiempo y no solo eso, serán varios conceptos compilados que se pueden consultar en el mismo momento. |
| Eficacia | Se evita la búsqueda de la información en diversas fuentes, como por ejemplo: varias páginas de internet, varios libros para saber si la información que se requiere es irrefutable, debido a que se tomó de fuentes confiables y verificables. |
| Factibilidad | La elaboración es relativamente sencilla, no requiere de mucho material o maquinaria sofisticada para su realización, los materiales que se utilizarán son reciclados y se tienen en su mayoría a disposición, el costo/beneficio de este es aceptable. |
| Viabilidad | Es un medio de aprendizaje auditivo y visual, por lo que las personas que aprenden de esta forma les facilita su estudio, y el aprendizaje no se les dificulta, más que darse la memorización de los conceptos permite relacionar una imagen con su significado y eso hace más sencillo y divertido el estudio. |

ALTERNATIVA 2: Memorama de conceptos básicos de informática.

| | |
|---------------------|---|
| Eficiencia | Facilita el estudio de los conceptos de manera más rápida y divertida porque es un juego, la consulta de los términos no se hará en menor tiempo debido a que depende totalmente de que domines este conocimiento y por la manera de jugarse debes esperar turno. |
| Eficacia | Se evita la búsqueda de la información en diversas fuentes, pero el conocimiento queda a merced del conocimiento propio, además de que si no se tiene el conocimiento difícilmente se logrará el objetivo del juego como instrumento de estudio. |
| Factibilidad | La elaboración es relativamente sencilla, pero requiere de un gasto mayor debido a que tendría que enmarcar las tarjetas para que no se maltrataran con el uso constante, el costo/beneficio de este es aceptable pero elevaría la generación de desechos e impactaría más al ambiente. |

| | |
|-------------------|--|
| Viabilidad | Es un medio de aprendizaje auditivo, visual y kinestésico por lo que las personas que aprenden de esta forma se facilita su estudio, y el aprendizaje no se les dificulta, permite tener diversión en el estudio, pero genera mayor distracción. |
|-------------------|--|

ALTERNATIVA 3: Tríptico de conceptos básicos de informática.

| | |
|---------------------|---|
| Eficiencia | Facilita el estudio de los conceptos de manera más rápida, ya que en él están escritos varios conceptos, la consulta sería en menor tiempo pero no contaría con el espacio suficiente para compilar varios conceptos, ya que el espacio sería reducido y no podrían poner imágenes. |
| Eficacia | Se evita la búsqueda de la información en diversas fuentes, pero al no existir la cantidad de conceptos requeridos para el estudio, se requeriría de otras fuentes de consulta para lograr obtener lo requerido. |
| Factibilidad | La elaboración es relativamente sencilla, pero no tengo el conocimiento necesario para el manejo de Publisher, la solución sería hacerlo en PowerPoint, pero no se obtendrían los resultados deseados. |
| Viabilidad | Es un medio de aprendizaje solo visual por lo que las personas que aprenden de esta forma les facilitan su estudio, y el aprendizaje no se les dificulta. Pero segmenta a la cantidad de personas que ayuda por el estilo de aprender. |

He seleccionado a la alternativa 1 como idea de proyecto técnico artesanal, ya que cuenta con todas las características necesarias para su realización, a continuación describo algunos de los beneficios que aportará:

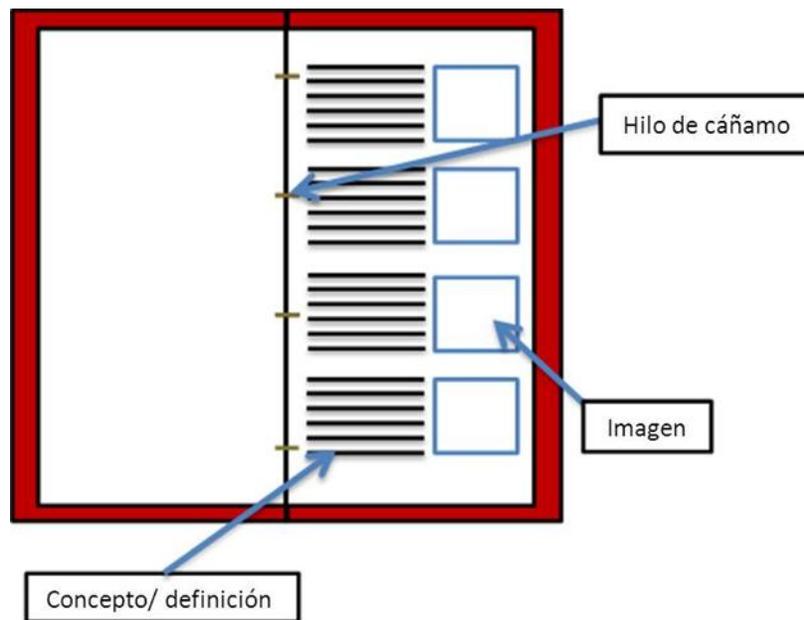
1. Permite un mejor estudio del tema al ser más precisa y clara la información.
2. Evitas estar buscando en fuentes de información no confiables.
3. No es necesaria la consulta de diversas fuentes de información para saber su veracidad.
4. Está en el momento que más se necesita, sin necesidad de la utilización de internet.
5. Permite una rápida consulta de los conceptos.

“DISEÑO Y PLANEACIÓN”

Diseño arquitectónico

A continuación se muestra el esquema arquitectónico del prototipo del Diccionario de conceptos de informática ilustrado ya elaborado, indicando sus componentes que lo conforman y una breve explicación de su función, hago la observación de que el esquema que a continuación se presenta tiene una vista de la parte interior y para que se aprecie a detalle la composición del proyecto:

En pocas palabras, la función del proyecto es apoyar a los alumnos a reforzar sus conocimientos del taller de informática, de forma que puedan relacionar una imagen con un concepto, además de que al utilizar el diccionario aprendan con mayor facilidad y de la mejor forma posible, ya sea visual o auditivo, ya que no todos aprendemos de la misma forma.

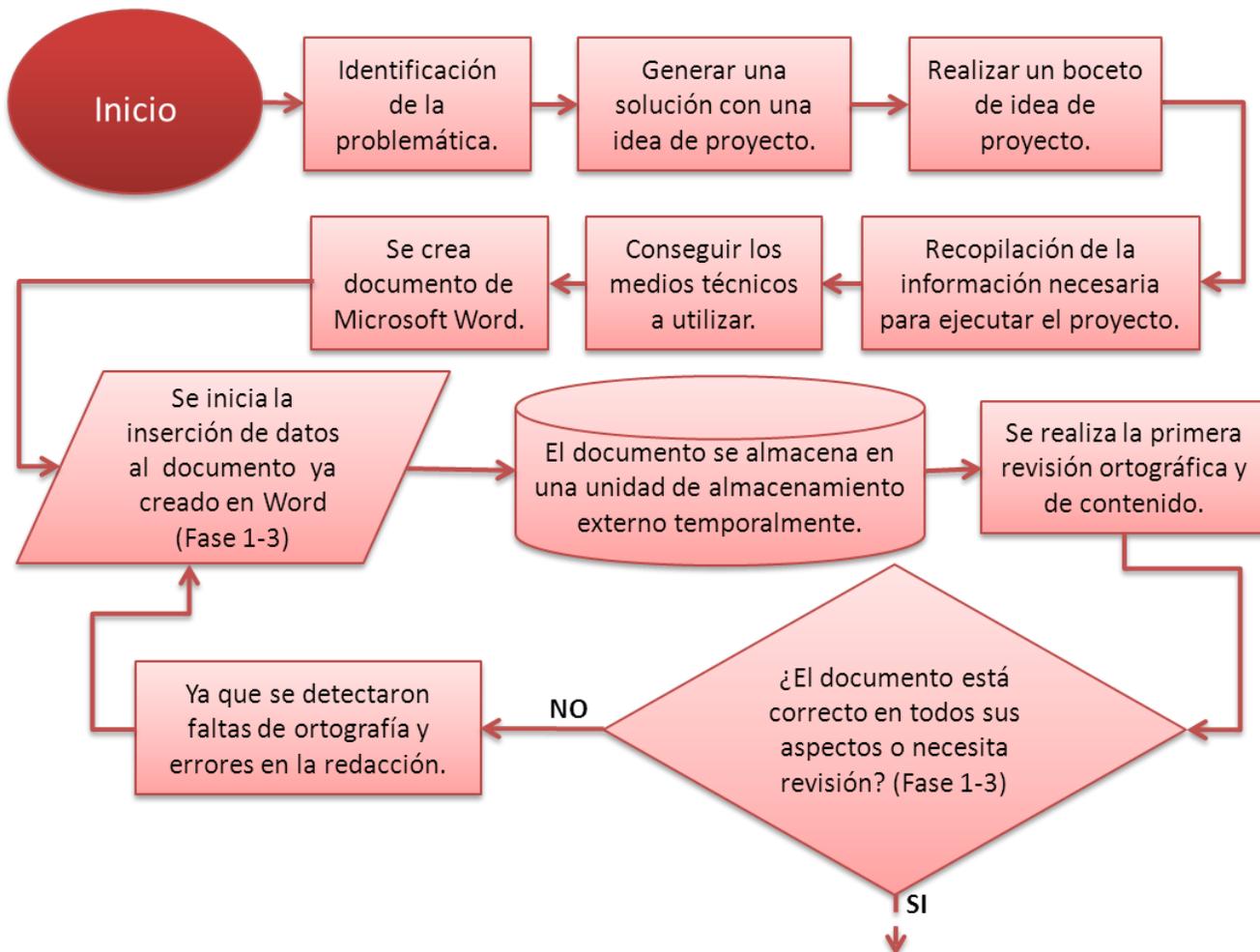


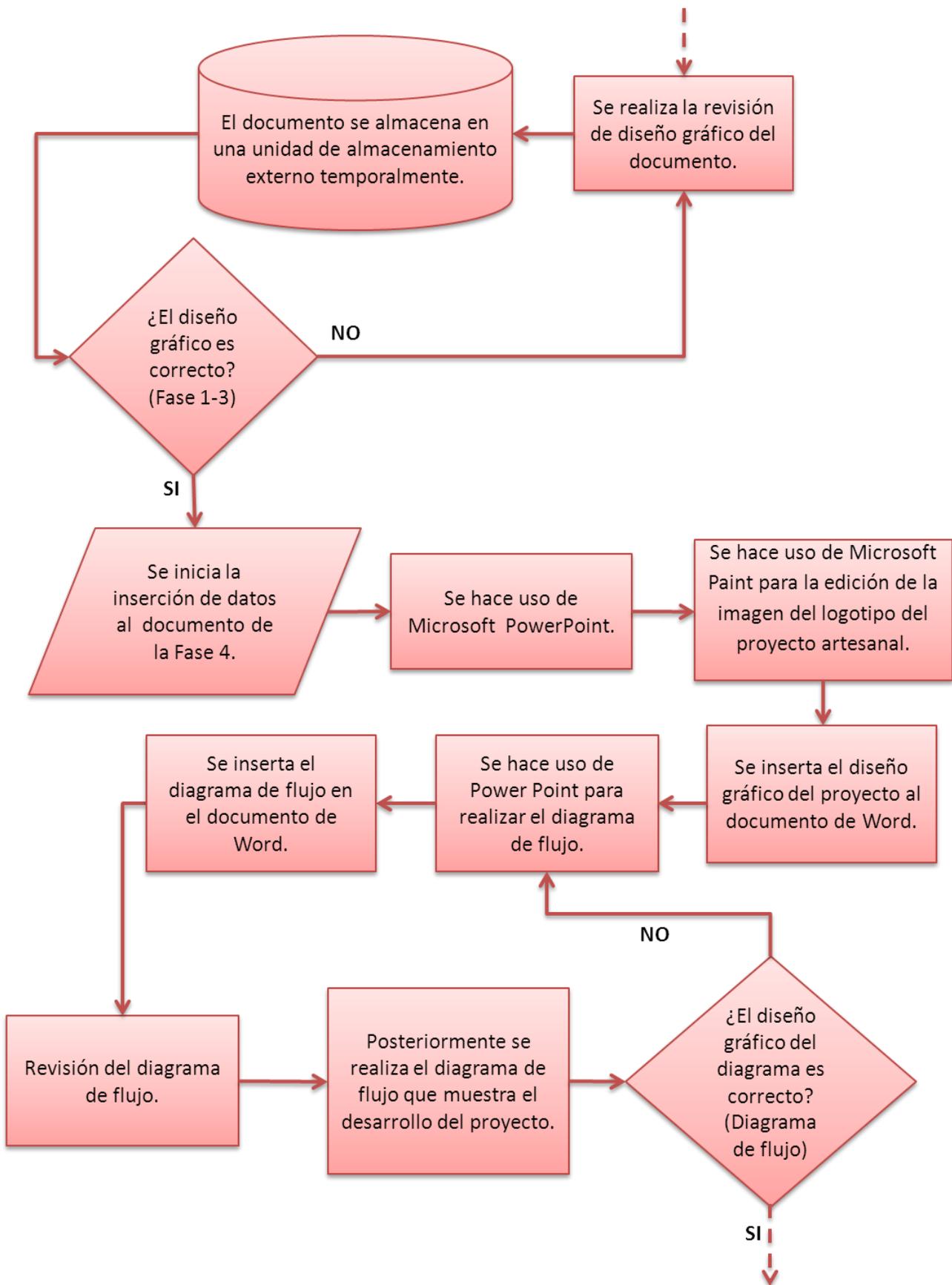
Diseño del logotipo del proyecto artesanal:

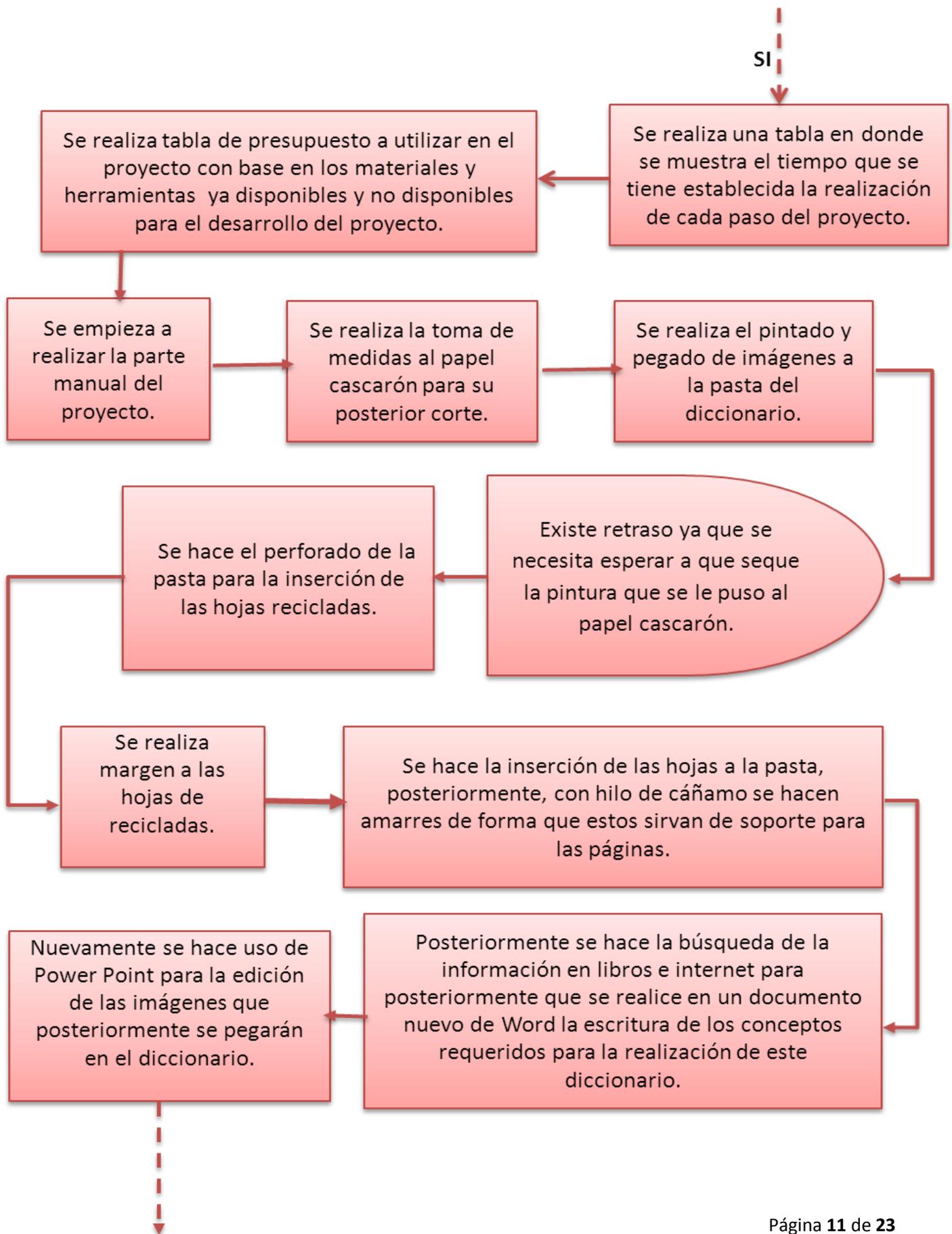


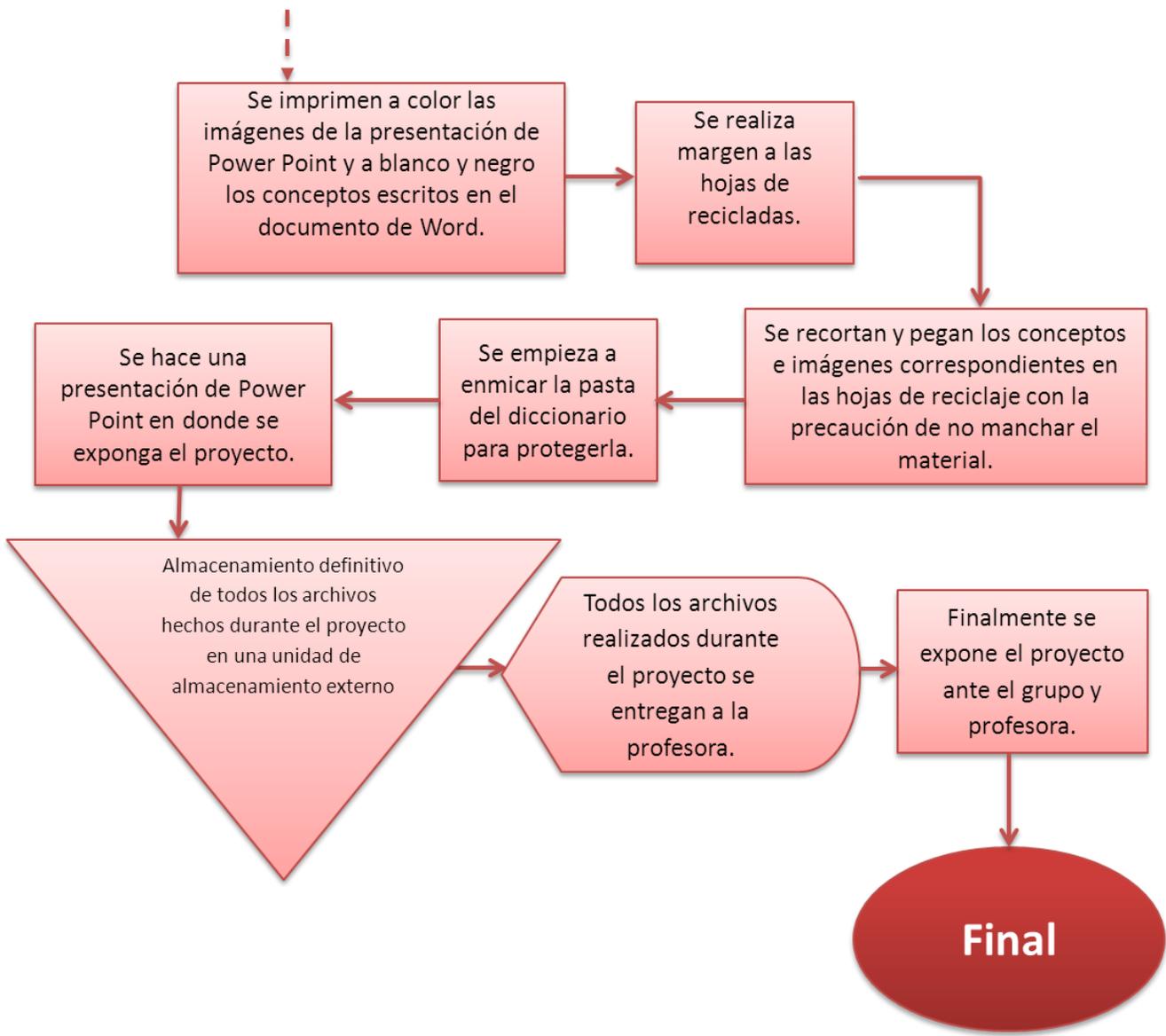
DIAGRAMA DE FLUJO DEL PROCESO DEL PROYECTO ARTESANAL:

“Diccionario de conceptos de informática ilustrado”









Presupuesto considerando la renta y compra de equipo y accesorios:

| Cantidad | Unidad | Medios técnicos y herramientas a utilizar | Costo unitario | Costo |
|----------|--------|---|----------------|-----------------|
| 28.5 | Horas | Computadora PC | \$5.00 | \$142.50 |
| 1 | Pieza | Adaptador Micro SD a entrada USB | \$20.00 | \$20.00 |
| 1 | Pieza | Tarjeta Micro SD | \$95.00 | \$95.00 |
| 1 | Pieza | Perforadora manual de tornillo | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | 1/4 de papel cascarón | \$4.00 | \$4.00 |
| 30 | Pieza | Hojas de cuaderno profesional recicladas | \$0.10 | \$3.00 |
| 0.3 | Metros | Listón | \$3.00 | \$0.90 |
| 6 | Pieza | Impresión a color | \$2.00 | \$12.00 |
| 25 | Pieza | Impresión blanco y negro | \$0.20 | \$5.00 |
| 30 | Pieza | Hojas blancas | \$0.20 | \$6.00 |
| 1 | Pieza | Pintura | \$12.00 | \$12.00 |
| 1 | Pieza | Engargolado | \$5.00 | \$5.00 |
| | | | Total: | \$305.40 |

Presupuesto sin considerar la renta y compra de equipo y accesorios:

| Cantidad | Unidad | Medios técnicos y herramientas a utilizar | Costo unitario | Costo |
|----------|--------|---|----------------|----------------|
| 28.5 | Horas | Computadora PC | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | Adaptador Micro SD a entrada USB | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | Tarjeta Micro SD | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | Perforadora manual de tornillo | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | 1/4 de papel cascarón | \$0.00 | \$0.00 |
| 30 | Pieza | Hojas de cuaderno profesional recicladas | \$0.00 | \$0.00 |
| 0.3 | Metros | Listón | \$0.00 | \$0.00 |
| 6 | Pieza | Impresión a color | \$2.00 | \$12.00 |
| 25 | Pieza | Impresión blanco y negro | \$0.00 | \$0.00 |
| 30 | Pieza | Hojas blancas | \$0.00 | \$0.00 |
| 1 | Pieza | Pintura | \$12.00 | \$12.00 |
| 1 | Pieza | Engargolado | \$5.00 | \$5.00 |
| | | | Total: | \$29.00 |

| Imágenes | Materiales |
|---|---|
|  | <p>Navaja y perforadora manual de tornillo</p> |
|  | <p>Regla de 50 centímetros y carrete de hilo cáñamo</p> |
|  | <p>Tubo de cartón de papel para cocina</p> |
|  | <p>Pegamento en barra y silicón</p> |
|  | <p>Papel cascarón</p> |
|  | <p>25 hojas de cuaderno recicladas</p> |

| Actividad | Fecha |
|---|------------------------|
| Fase 1: Recuperación de situaciones problemáticas | Septiembre 2019 |
| Fase 2: Identificación y delimitación de la problemática | Septiembre 2019 |
| Fase 3: Generación y selección de alternativas de solución | Octubre 2019 |
| Fase 4: Diseño y planeación | Octubre 2019 |
| Fase 5: Ejecución | Octubre 2019 |
| Fase 6: Evaluación | Noviembre 2019 |
| Fase 7: Comunicación | Noviembre 2019 |
| Exposición del producto | Noviembre 2019 |

| Actividad | Material | Herramientas | Maquinaria | Tiempo de elaboración |
|------------------------------|---|---|--|-----------------------|
| Selección de idea | <ul style="list-style-type: none"> • Libreta • Bolígrafo • Lápiz • Goma • Hojas de papel | | | 1 semana |
| Fase 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Libreta • Bolígrafo • Lápiz • Goma • USB | <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Word | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora | 1 semana |
| Fase 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Libreta • Bolígrafo • USB | <ul style="list-style-type: none"> • Word | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora | 1 semana |
| Fase 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Libreta • Bolígrafo • USB | <ul style="list-style-type: none"> • Word | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora | 1 semana |
| Fase 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Regla • Lápiz • Navaja | <ul style="list-style-type: none"> • Word • Power Point | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora | 1 semana |
| Fase 5 | <ul style="list-style-type: none"> • USB | <ul style="list-style-type: none"> • Word • Power Point | <ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Impresora | 1 semana |
| Cortar papel cascarón | <ul style="list-style-type: none"> • Tijeras • Pegamento | | | 15 minutos |
| Pintar pasta | <ul style="list-style-type: none"> • Pincel • Pintura acrílica | | | 20 minutos |
| Perforado de la pasta | <ul style="list-style-type: none"> • Perforadora manual de | | | 10 minutos |

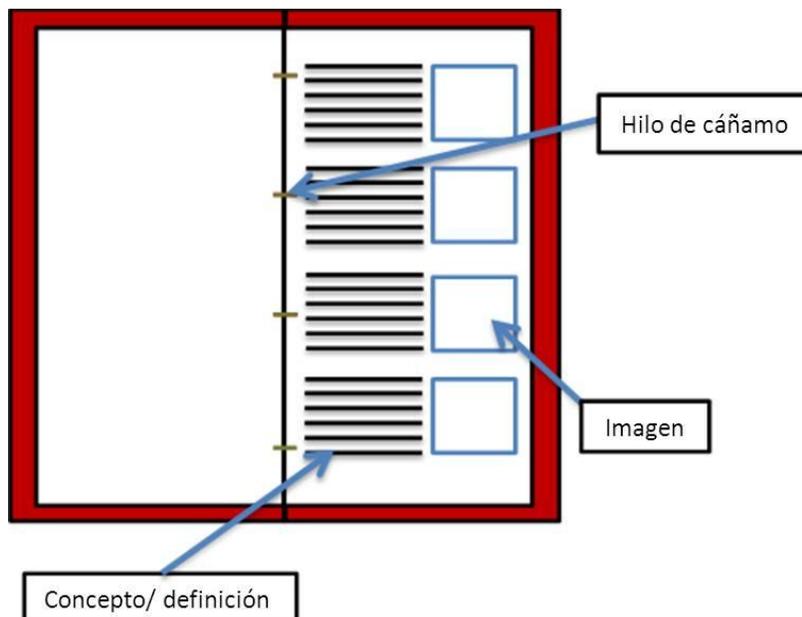
| Actividad | Material | Herramientas | Maquinaria | Tiempo de elaboración |
|---|---------------------------|---------------|---------------|-----------------------|
| | tornillo • Lápiz | | | |
| Cortado y pegado de conceptos e imágenes | • Tijeras • Pegamento | | | 15 minutos |
| Presentación de Power Point | • Bolígrafo • Cuaderno | • Power Point | • Computadora | 1 hora |

“EVALUACIÓN”

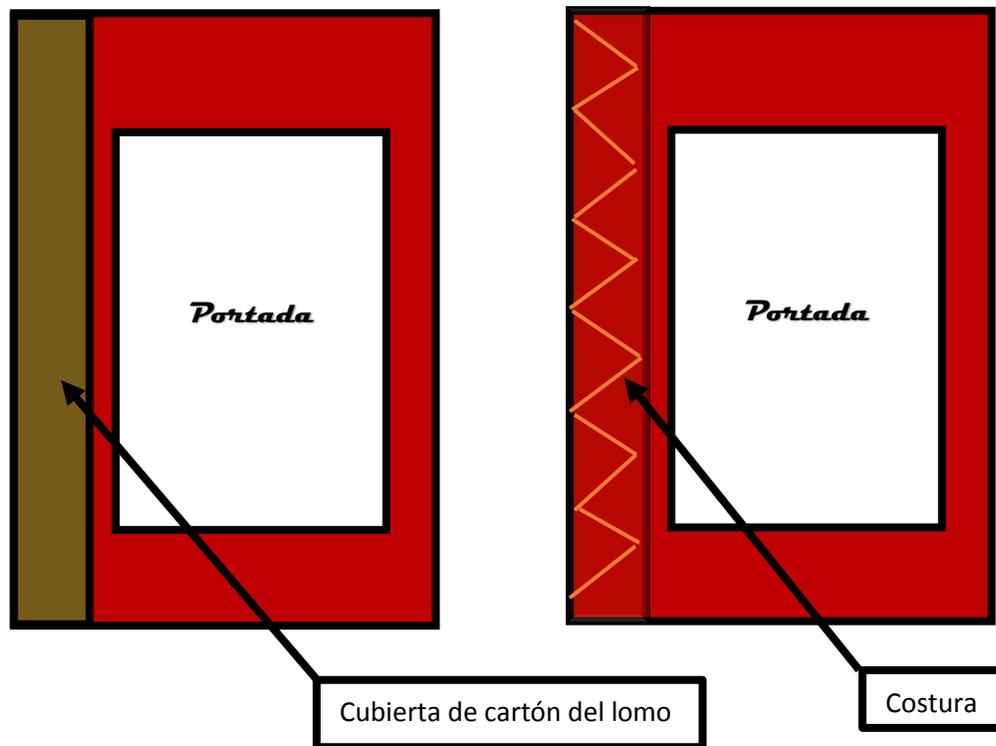
Viendo los resultados obtenidos durante el proyecto, hay una pregunta que se tiene que resolver para ver los resultados, y es ¿resuelve la problemática planteada?, pues la respuesta es la siguiente: si, hasta cierto punto resolvió las problemáticas planteadas al inicio del proyecto, pero también se generaron dificultades, como por ejemplo: faltó cierta información dentro del contenido del diccionario, los materiales usados en algunos casos son muy endebleles o frágiles.

¿Define las características arquitectónicas la propuesta?, ¿sí o no?, ¿por qué?, lo que inicialmente se tenía planeado era que el papel cascarón fuese unos centímetros más pequeño en el ancho, no se contemplaba que en el lomo tuviese una recubierta de tubo de cartón para papel para cocina, la portada inicialmente se tenía contemplada que solo fuesen letras hechas con plumón permanente, posteriormente acabó siendo una impresión a color, la cual fue editada en Power Point, estas modificaciones fueron realizadas ya que conforme el proyecto avanzaba, se fue requiriendo de estas para que cuando el proyecto ya hecho de forma física, éste pasara las pruebas de resistencia de los materiales utilizados para su elaboración.

A continuación, se presenta el modelo o esquema original que se había planteado a inicio del proyecto artesanal



Posteriormente, con todas las modificaciones correspondientes, el modelo queda de la siguiente forma:



¿El diseño es adecuado a las necesidades del usuario?, si, por que el tamaño es ideal para transportarlo en la mochila, ocupa un espacio mínimo, los conceptos que en él están contenidos son conforme se fueron viendo los temas en clase desde primer año hasta este segundo año escolar en curso, por lo tanto la búsqueda es más sencilla y rápida.

¿Incorpora criterios de diseño con base en el desarrollo sustentable, económico, social, y ambiental?,

- **Desarrollo sustentable:** Si, debido a que durante su elaboración se hizo uso de diversos materiales reciclados, como cartón, hojas de cuaderno, además de que los materiales utilizados son en su mayoría biodegradables, a excepción de la tinta de la impresora.
- **Económico:** Si, ya que los costos de los materiales consagrados para la realización de este proyecto fueron relativamente bajos, por lo tanto el proyecto es de un bajo costo, esto tomando en cuenta que una parte de los materiales ya se tenía o que de los materiales que se tenían contabilizados dentro del presupuesto fueron reducidos o en dado caso modificados.

- **Social:** Que cubre las necesidades de la clase, se puede realizar una consulta rápida y es accesible
- **Ambiental:** Como anteriormente ya fue mencionado, al haber utilizado en su mayoría materiales reciclados, de esta manera por poco que sea, se contribuye mínimamente a la reducción de los desechos generados.

“COMUNICACIÓN”

Primeramente, la elección del proyecto fue un poco complicada, ya que las ideas no tenían que concluir en una manualidad, y las primeras concluían siempre en una de estas ideas no permitidas, así que lo primero que se tuvo que realizar fue un análisis de las necesidades y problemáticas de los alumnos del Taller de Informática de 2° Mixto, y a la conclusión que se llegó fue que los alumnos siempre que es época de exámenes, es lo primero que se olvida, ya que algunos llegan a ser un poco extensos, en especial la profesora que imparte dicho taller, ya que los exámenes teóricos que aplica tienen en su contenido palabras que se tienen que relacionar con conceptos o escribirlos.

Al no contar con un compañero de equipo, la parte manual, intelectual y escrita fueron más pesadas, ya que el proyecto está planeado originalmente para alumnos de primer año, por lo tanto el tiempo que se le daba era de todo un ciclo escolar, pero en este caso en particular el proyecto fue realizado en segundo año y con un tiempo apretado, para ser específicos duró un periodo, lo que traducido a tiempo es equivalente a un trimestre, por lo que cada fase del proyecto duraba una semana aproximadamente, a esto le restamos los días de consejo técnico y los días festivos, por lo que ya no son tres meses laborales de forma continua.

Todos los borradores de cada una de las fases fue realizada por medio de computadora, a excepción del logotipo del proyecto artesanal, el diagrama de flujo y el orden de las acciones a realizar durante el proyecto, además de que se hizo uso de diversos programas y archivos para la realización parcial o total de cada una de las fases. Además de que durante el desarrollo de este documento y del proyecto en el ámbito manual e intelectual se presentaron diversas complicaciones que causaron varios retrasos en su avance.

El contenido de cada fase tuvo que pasar por diversas revisiones de ortografía y de gráficos, por lo que se tuvo que a su vez realizar las correcciones correspondientes para lograr una correcta ortografía y una presentación adecuada. En cuanto a la parte manual en la elaboración del proyecto, también hubo diversos contratiempos, además de que la mayor parte de los materiales ya se tenían disponibles y cumplían con la condición de que estos fuesen reciclados, además de que dentro de lo presupuestado de lo que se iba a utilizar para la elaboración se realizaron mínimas modificaciones, ya que conforme el proyecto iba avanzando, se tenían que solucionar las problemáticas que se iban

generando, afortunadamente los materiales que se modificaron no afectaron el costo total de la realización del mismo.

A continuación se muestran los pasos que se realizaron en el proceso del Proyecto Artesanal: "Diccionario de conceptos de informática ilustrado".

