|  |
| --- |
| **ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**  **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**  **CICLO ESCOLAR**  2016-2017 |

**Planeación Semestral**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CURSO:** La tecnología informática aplicada en los centros escolares | | **SEMESTRE:** 2º |
| **DOCENTE:** Diana Elizabeth Cerda Orocio | | **HORAS/SEMANA** 4hrs. |
| **CURSO QUE ANTECEDE:** Las TIC en la educación | | |
| **CURSO CONSECUENTE:** | | |
| **PERFIL DE EGRESO PLAN 2012** | **Trayecto formativo:** Lengua adicional y tecnologías de la información y la comunicación. | |
| **Competencias profesionales:**   * Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica. * Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica. * Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje. * Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa. * Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación. | |
| **Vinculación con otras asignaturas del mismo semestre:** con todos los cursos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la unidad de aprendizaje I:** | Las herramientas digitales para la educación |

|  |  |
| --- | --- |
| **Secuencia didáctica** | **Competencias del Curso** |
| Hacer un análisis de software y aplicaciones para la educación.  Qué ventajas y desventajas tienen las herramientas digitales en la educación. | * Usa herramientas digitales (objetos de aprendizaje, herramientas de colaboración y educación en línea, software libre para la educación, herramientas para la gestión de contenidos en la web, entre otras) en las que identifica el potencial educativo para su uso. |
| **Problema del contexto** | |
| -Necesidad: Identificar el potencial educativo de algunas herramientas digitales a partir de su uso, se busca que el alumno como futuro docente sea capaz de implementar las herramientas digitales para la educación en el aula adaptándolas al contexto o ambiente educativo que se le presente.  -Propósito: Desarrollar en el alumno las habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para el uso de las TIC en la educación. | |

|  |
| --- |
| **Contenidos temáticos a abordar en la asignatura** |
| 1. Importancia de las herramientas digitales para la educación 2. El efecto de las herramientas tecnológicas en el estudiante 3. Herramientas digitales para la educación  * Objetos de aprendizaje * Potencial educativo de los videojuegos * Software de trabajo colaborativo en redes (groupware)  1. Software libre para la educación. 2. Herramientas digitales para la educación en línea (Herramientas de evaluación de Intel y Web Apps) 3. Evaluación de las herramientas digitales educativas. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Momentos de la secuencia didáctica** | **Actividades de aprendizaje** | **Evidencias de aprendizaje** | **Duración / Sesiones** |
| 1. Presentación del problema a resolver | * Presentación de un video como introducción de la importancia de las herramientas digitales para la educación y cómo ha evolucionado la tecnología en el ámbito de la educación * Análisis de los objetos educativos y juegos educativos * **¿Cómo ayuda la tecnología en la educación? ventajas y desventajas** |  | 1 sesión 90 min |
| 1. Análisis de saberes previos | Se preguntara a las alumnas:  ¿Qué herramientas digitales usan?  ¿Si consideran que es necesario en su carrera profesional tener conocimientos y habilidades en cuanto a tecnología?  Y ¿Cómo consideran el uso que se le puede dar en este ámbito? |  | 1 sesión de 90 min |
| 1. Gestión de conocimiento | * Hacer una investigación en Internet sobre el efecto de las herramientas digitales en el estudiante. * Incluir una definición de qué son las herramientas digitales, buscar herramientas que consideren útiles en su carrera y para niños de preescolar y el impacto que tienen. * Realiza una investigación por equipos sobre las herramientas digitales que incluya clasificación y ejemplos, presenta la información utilizando recursos multimedia | Presentación y exposición de equipos | 2 sesiones de 90 min |
| 1. Contextualización y diagnóstico | * A partir de la investigación realizada, los estudiantes seleccionan algunas de las herramientas digitales y las operan para conocer su funcionamiento, esto les permite familiarizarse con distintas herramientas y reconocer su posible aplicación. * Crear una presentación educativa multimedia con un diálogo entre 2 educadoras una totalmente tradicionalista y que no usa las TIC con una educadora que domina el uso de las herramientas digitales y las usa en sus clases. | Tutorial de la herramienta seleccionada  Presentación mencionando ventajas y desventajas del uso de las herramientas digitales | 2 sesiones de 90 min |
| 1. Resolución del problema | Una vez que han utilizado e identificado distintas herramientas digitales, los estudiantes reflexionan acerca de las ventajas de implementarlas dentro del aula y su impacto en el aprendizaje de los alumnos y diseñan un instrumento de evaluación para medir el potencial educativo o impacto educativo en los estudiantes. | Tabla de medición en un documento | 1 sesión de 90 min |
| 1. Socialización y evaluación | * Con base en el estudio de las herramientas abordadas, el docente abrirá un espacio de reflexión y análisis colectivo a partir del cual los estudiantes puedan identificar y contrastar el aporte educativo de cada una de las herramientas vistas. | Ensayo de ideas principales | 1 sesión de 90 min |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de aprendizaje de la unidad/Módulo/ Bloque**  **Para el portafolio** | **Criterios de desempeño** | **Instrumentos de evaluación** |
| En equipo seleccionar un videojuego educativo y evaluar para ver su potencial educativo, si es funcional elaborar un video como tutorial de la herramienta. | El análisis de diversas herramientas digitales permite a los estudiantes adoptar un mejor criterio al momento de integrar las tic en actividades de enseñanza y aprendizaje expandiendo su repertorio de estrategias. | [Ver Rubrica del videojuego](#_Evaluación_de_Videojuegos)  [Ver rubrica del tutorial](#_Rubrica_del_video) |
| Presentación de un cuadro comparativo de 5 herramientas digitales, | Una actitud crítica posibilita a los estudiantes centrar las herramientas digitales en el aprendizaje, en la enseñanza o como proveedoras de recursos. | [Rubrica de cuadro comparativo](#_Rubrica_de_cuadro) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la unidad de aprendizaje II:** | **Ambientes educativos** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Secuencia didáctica** | **Competencias del Curso** |
| Adaptar la metodología de trabajo con herramientas digitales a los diferentes ambientes educativos (modelos de equipamiento) que le permitan innovar y mejorar el trabajo docente en el salón de clases. | * Utiliza las herramientas digitales para la educación, adaptándolas al ambiente educativo. * Elabora propuestas didácticas usando herramientas digitales en el aula. * Diseña instrumentos de evaluación (matriz de valoración, rúbrica, etcétera) que midan el impacto de la propuesta didáctica en el alumno. * Compara la eficacia de los diferentes ambientes educativos en distintos escenarios reales (estudio de casos). |
| **Problema del contexto** | |
| -Necesidad: Las condiciones que encuentran los nuevos docentes al ingresar a las aulas suelen ser muy variadas, desde escuelas con una gran infraestructura hasta aquellas escuelas en las que se carece de los servicios más elementales. Se busca dotar al futuro docente de la capacidad para proponer alternativas didácticas de acuerdo con las herramientas digitales, que en algunos casos son libres, para innovar y mejorar su práctica docente.  -Propósito: El estudiante logre las competencias para adaptar la metodología de trabajo con herramientas digitales a los diferentes ambientes educativos (modelos de equipamiento) que le permitan innovar y mejorar el trabajo docente en el salón de clases. | |

|  |
| --- |
| **Contenidos temáticos a abordar en la asignatura** |
| 1. Los modelos de equipamientos y las herramientas digitales para la educación en el aula. 2. Adaptación del uso de las herramientas digitales a los ambientes educativos. 3. Propuestas didácticas usando herramientas digitales en ambientes educativos. 4. Medición del impacto de los ambientes educativos usando herramientas digitales sobre el aprendizaje de los alumnos. 5. Comparativa da las ventajas y desventajas de los ambientes educativos para una misma herramienta digital. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Momentos de la secuencia didáctica** | **Actividades de aprendizaje** | **Evidencias de aprendizaje** | **Duración / Sesiones** |
| 1. Presentación del problema a resolver | Como introducción un video ***equipando una escuela sin metodología.*** |  | 1 sesión de 45 min |
| 1. Análisis de saberes previos | Las alumnas comentaran su experiencia acerca de escuelas que conozcan o donde ellas han estudiado, de cómo están equipadas, en cuanto infraestructura y tecnología, si usaban todos los recursos con lo que cuentan las escuelas, incluyendo la ENEP. | Análisis de ideas | 1 sesión de 45 min |
| 1. Gestión de conocimiento | * En equipo hacer una propuesta de cómo sería el equipamiento ideal según su criterio en una escuela inventada por ellas con los siguientes puntos:  Nombre de la institución, nivel, slogan, mascota, objetivo, servicios, infraestructura (salones, departamentos, áreas verdes, etc...), instalaciones (mobiliario, tecnología, modelos de equipamiento), plano de la institución. maqueta o dibujo en grande * En equipo se repartirán diferentes lugares (México, estados unidos, Reino unido, Finlandia, Francia, Argentina) para investigar los diferentes ambientes educativos y recursos tecnológicos de las escuelas * Presentación de modelos de equipamiento 1 a 1, 1 a 3 y 1 a 30. * Participar en un foro sobre ventajas y desventajas de los diferentes modelos de equipamiento | Documento de Word  Maqueta, dibujo  Presentación en prezi | 2 sesión de 90 min |
| 1. Contextualización y diagnóstico | * En equipos seleccionar una herramienta digital de la unidad I y especificar el uso que se daría de acuerdo a diferentes modelos de equipamiento. * Elaborar en equipos propuestas didácticas que contemplen el ambiente educativo –o modelo de equipamiento- haciendo uso de las herramientas digitales para la educación. | Documento de Word | 1 sesión de 90 min |
| 1. Resolución del problema | * Los estudiantes crean un wiki de Medición del impacto de los ambientes educativos usando herramientas digitales sobre el aprendizaje de los alumnos. | Wiki | 1 sesión de 90 min |
| 1. Socialización y evaluación | Participan en un foro sobre los modelos de equipamiento y las herramientas tecnológicas que se adaptan a estos. | Foro | 1 sesión de 45 min |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de aprendizaje de la unidad/Módulo/ Bloque**  **Para el portafolio** | **Criterios de desempeño** | **Instrumentos de evaluación** |
| Diseñan una planeación didáctica eligiendo una herramienta tecnológica y un modelo de equipamiento.  Utiliza la nube para compartir su planeación recibir retroalimentación de sus compañeros. | Aplica estrategias de enseñanza y aprendizaje que facilitan el desarrollo cognitivo y Meta cognitivo atendiendo la diversidad, tomando en consideración los elementos técnicos (hardware, software y conectividad); los contenidos; así como el contexto particular de cada aula. | Diseño de una propuesta didáctica adaptándola para la educación a un modelo de equipamiento de su elección.  Generar los instrumentos de evaluación pertinentes para medir el impacto en el aprendizaje del alumno |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la unidad de aprendizaje III:** | **Comunidades virtuales de aprendizaje** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Secuencia didáctica** | **Competencias del Curso** |
| Los estudiantes, analizan las comunidades virtuales que favorecen el aprendizaje colaborativo, así como la creación de plataformas desde la perspectiva del impacto que tienen en la educación. Para ello, los estudiantes revisan, utilizan y crean contenidos con herramientas digitales propias de las plataformas. Se describen las principales funciones y utilidades de dichas plataformas. | * Reconoce el proceso a través del cual se han desarrollado las comunidades virtuales. * Identifica la importancia de las comunidades virtuales en la educación. * Asume críticamente su responsabilidad como docente en una comunidad virtual de aprendizaje. * Planea una situación didáctica para la comunidad virtual. |
| **Problema del contexto** | |
| -Necesidad: Que el futuro docente pueda gestionar adecuadamente contenidos educativos en estos entornos, contando con un respaldo teórico, pedagógico y tecnológico en cuanto a las herramientas disponibles dentro de la comunidad virtual.  -Propósito: Los estudiantes, revisan, utilizan y crean contenidos con herramientas digitales propias de las plataformas, se describen las principales funciones y utilidades de dichas plataformas.  Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación. | |

|  |
| --- |
| **Contenidos temáticos a abordar en la asignatura** |
| 1. Bases conceptuales del aprendizaje colaborativo  * Características y elementos del aprendizaje colaborativo * Modelos de aprendizaje colaborativo  1. Comunidades virtuales  * Estructura y dinámica de la comunidad * El potencial educativo de las comunidades virtuales * Plataformas (LMS y Redes sociales). * La credibilidad del maestro frente a sus publicaciones en las comunidades virtuales  1. Ventajas e inconvenientes del trabajo colaborativo en comunidades virtuales |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Momentos de la secuencia didáctica** | **Actividades de aprendizaje** | **Evidencias de aprendizaje** | **Duración / Sesiones** |
| 1. Presentación del problema a resolver | El estudiante realiza un recorrido a través de distintas comunidades virtuales identificando el potencial educativo. |  | 1 sesión de 45 min |
| 1. Análisis de saberes previos | Elabora un documento colaborativo para desarrollar el tema “Aprendizaje colaborativo” | Documento colaborativo |  |
| 1. Gestión de conocimiento | Con base en los hallazgos y lo investigado de las comunidades virtuales,   * Los estudiantes discuten grupalmente sobre cuales comunidades les parecieron más prudentes para la educación. A partir de lo cual los estudiantes podrán identificar las coincidencias y contrastes en relación a las comunidades virtuales para la educación. * Hacer una entrevista a diferentes personas de diferente carrera para poder hacer un análisis de cuantas personas usan esta modalidad y si es más fácil de usar. | Documento mencionando las diferentes comunidades virtuales y entrevista (video, audio o documento) | 2 sesiones de 90 min |
| 1. Contextualización y diagnóstico | * En grupos, elaborarán una comunidad virtual cuyo eje sea una asignatura que estén cursando. En ella deberán establecer las reglas de participación, los roles y objetivos. * Los miembros deberán hacer uso de las herramientas disponibles de la comunidad: creando foros, wikis, encuestas, subiendo archivos, imágenes y videos que les permitan desarrollar los temas de la materia en cuestión. * Ensayo sobre las comunidades virtuales, su potencial educativo. Lo publica en un blog. * . | Comunidad virtual, curso temas y participación y el papel que tuvieron. (maestro, alumno, administrador) | 2 sesiones de 90 min |
| 1. Resolución del problema | * Todos los miembros deberán co-evaluar a la comunidad. Al final, cada miembro realizará un reporte sobre las ventajas e inconvenientes del trabajo colaborativo en su comunidad virtual. | Documento de reporte final | 1 sesión de 45 min |
| 1. Socialización y evaluación | * Ensayo acerca del potencial educativo de las comunidades virtuales y la credibilidad del maestro frente a sus publicaciones en las comunidades virtuales. Y como beneficia o perjudica al estudiante. * Los estudiantes elaboran una historieta en www.goanimate4schools.com de que son, ventajas y desventajas e impacto de comunidades virtuales | Video o historieta | 1 sesión de 45 min |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de aprendizaje de la unidad/Módulo/ Bloque**  **Para el portafolio** | **Criterios de desempeño** | **Instrumentos de evaluación** |
| Los estudiantes elaboran en un wiki un catálogo de comunidades virtuales.  Gestiona y participa en una comunidad virtual.  Participación en una comunidad virtual reconociendo sus funciones y utilidades que brindan las plataformas reflexionando el impacto educativo. | Participación en comunidades virtuales de aprendizaje en el que se promueve el trabajo colaborativo, pensamiento crítico y destrezas del siglo XXI como medio para la construcción de saberes, tomando en consideración los derechos, obligaciones y conducta dentro de la comunidad misma | Wiki y documento mencionando las comunidades virtuales y en la que participo y cómo fue su experiencia |
|  |  |  |

**OBSERVACIONES:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL CURSO** | **NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR** | **NOMBRE Y FIRMA DEL SUBDIRECTOR ACADÉMICO** | **FECHA DE ELABORACIÓN** |
|  |  |  |  |

NOTA: DEBERA SER APLICADA POR LO MENOS DOS METODOLOGIAS DE APRENDIZAJE DURANTE EL SEMESTRE Y UN OBJETO DE APRENDIZAJE POR MEDIO DE ESCUELA EN RED, ANEXAR LA RUBRICA DE EVALUACIÒN DE CADA UNA DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

# Rubricas de evaluación

# Evaluación de Videojuegos Educativos

La presente pauta tiene por objetivo evaluar videojuegos educativos.

Es importante que sea aplicada luego que haya explorado, interactuado y jugado detenidamente el videojuego.

**Nombre del videojuego:**

**Descripción del videojuego:**

**Público al que se dirige:**

**Nombre del Evaluador:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INTELIGENCIA DEL JUEGO** | **Muy de**  **Acuerdo** | **De**  **Acuerdo** | **Neutro** | **En Desa cuerdo** | **Muy en**  **Desa cuerdo** | **No**  **Aplica** |
| El videojuego provee situaciones establecidas que son no esperadas por el jugador |  |  |  |  |  |  |
| La complejidad del videojuego es suficiente para que no sea obvia ni predecible por el jugador |  |  |  |  |  |  |
| **HISTORIA DEL JUEGO** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee una historia o secuencia de acciones distinguibles y entendibles por el jugador |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego incita al jugador a conocer e ir descubriendo la historia |  |  |  |  |  |  |
| El jugador ocupa tiempo en pensar cómo resolver el problema presentado en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego envuelve emocionalmente al jugador |  |  |  |  |  |  |
| **MEDIOS** |  |  |  |  |  |  |
| Las imágenes y videos utilizados son atractivos, reforzando la interacción del jugador con el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| Los recursos multimedia utilizados están bien alineados con la historia del videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El sonido mejora el entendimiento de las situaciones del videojuego por el jugador |  |  |  |  |  |  |
| Los recursos multimedia utilizados transmiten información relevante al juego |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego tiene colores adecuados sin lastimar la vista, texto e imágenes apropiados ( buen diseño) |  |  |  |  |  |  |
| Especifica las características o recursos que necesitas para jugar, (software y hardware) |  |  |  |  |  |  |
| **CONTROL DEL VIDEOJUEGO** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego indica claramente cuándo una acción no es posible de ser realizada |  |  |  |  |  |  |
| incentiva al jugador en la profundización del contenido, habilidad o valores tratados en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El jugador reconoce el efecto de sus acciones en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| **DIFICULTAD** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego posee distintos niveles de dificultad |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego posee distintas metas por cada nivel de dificultad |  |  |  |  |  |  |
| La dificultad del videojuego es creciente según el tiempo de uso |  |  |  |  |  |  |
| **AYUDAS** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego posee indicaciones, pero no demasiadas |  |  |  |  |  |  |
| Las indicaciones que provee el software son relevantes al contexto de la historia del juego |  |  |  |  |  |  |
| Las ayudas del videojuego son indicaciones, pero no proveen la solución a los problemas planteados |  |  |  |  |  |  |
| **ATENCIÓN** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee de situaciones que exigen al jugador en atención |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee estimulación multisensorial que mantiene al jugador informado sobre la interacción realizada |  |  |  |  |  |  |
| **METÁFORA** |  |  |  |  |  |  |
| La metáfora utilizada en el videojuego se relaciona coherentemente con los objetivos y contenidos educativos integrados |  |  |  |  |  |  |
| La metáfora ayuda a motivar y a involucrar al jugador en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El tipo de videojuego es acorde a los objetivos educativos que se plantean |  |  |  |  |  |  |
| **CONTENIDO** |  |  |  |  |  |  |
| Los conceptos utilizados son coherentes al contenido educativo del videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego es coherente en contenidos |  |  |  |  |  |  |
| **LENGUAJE** |  |  |  |  |  |  |
| El lenguaje utilizado es coherente a los contenidos tratados en el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El lenguaje es entendible para el jugador |  |  |  |  |  |  |
| El lenguaje es acorde a la edad del jugador |  |  |  |  |  |  |
| **MODELO DE USUARIO** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego provee al usuario de información sobre los contenidos tratados y con qué rendimiento los ha revisado |  |  |  |  |  |  |
| **POTENCIAL EDUCATIVO** |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego permite la discusión sobre valores para el desarrollo de un juicio ético sobre algún tema abordado por el videojuego |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego permite desarrollar habilidades tales como resolución de problemas, orientación y movilidad, trabajo colaborativo, etc. |  |  |  |  |  |  |
| El videojuego permite trabajar contenido tal como ciencia, historia, lenguaje, matemática, etc. |  |  |  |  |  |  |

**Cómo clasificaría de manera global el Videojuego**

|  |  |
| --- | --- |
| A | Videojuego Educativo (Tiene explícitamente intencionalidad educativa, indicando contenidos, habilidades, valores que puedan ser desarrollados o abordados a partir del videojuego) |
| B | Videojuego no Educativo pero es posible utilizarlo de ese modo  (Aunque no tiene una intencionalidad explícita, el videojuego permite su uso en un contexto educativo para el trabajo de contenidos, desarrollo de habilidades o desarrollo de valores) |
| C | Videojuego no Educativo (Videojuego sin intención educativa, sólo de entretención) |

# Rubrica del video tutorial

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Criterio** | **10** | **8** | **5** |
| Contenido | Bien organizado utiliza títulos, subtítulos y menciona los requisitos | Bien organizado pero no menciona requisitos | No menciona requisitos y los pasos no están en orden |
| Audio | Voz y expresión clara, se entiende la explicación de la herramienta | Se escucha el audio bajo, la explicación es clara | El audio no se escucha y no se entiende la explicación |
| Herramienta digital | Cubre el tema con profundidad, con detalles, ejemplos imágenes o grabación de la herramienta | Explica lo que es la herramienta digital, pero tiene pocas imágenes | No se entiende la herramienta que explican y no tiene imágenes |
| Orden | Se ven claramente los pasos a seguir y en orden | No explica a detalle los pasos | No lleva un orden los pasos para el uso de la herramienta |
| Participación de las integrantes del equipo | Participan todas las integrantes | No participan de igual manera | Falto ponerse de acuerdo y no participan todas |

# Rubrica de cuadro comparativo de herramientas digitales

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre herramienta digital** | **Ventajas** | **Desventajas** | **Dispositivo donde se puede usar** | **Requerimientos técnicos** | **Costo** | **Nivel de uso** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |