

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”

SANCTI SPÍRITUS

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO

ACADÉMICO DE

MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

**Tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades
informáticas para el uso del Microsoft Word y Software
Educativos en escolares de sexto grado de la escuela
primaria Serafín Sánchez Valdivia**

Autor: Lic. Iliana Ysabel Sacerio Bernal

Año 2012

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”

SANCTI SPÍRITUS

TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO

ACADÉMICO DE

MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

**Tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades
informáticas para el uso del Microsoft Word y Software
Educativos en escolares de sexto grado de la escuela
primaria Serafín Sánchez Valdivia**

Autor: Lic. Iliana Ysabel Sacerio Bernal

Tutor: Dr.C. José Luís Cruz Díaz

MSc. Blanca E. Hernández Acosta

Consultante: MSc. Arlex Valdés González

Año 2012

Agradecimientos a:

Mi tutora, Blanca Hernández por su dedicación constante en el asesoramiento de esta investigación así como por sus sabias y oportunas correcciones.

Mi tutor José Luis Cruz Díaz por sus conocimientos sobre el tema, por su apoyo y estimulación para el logro del trabajo.

Mi compañero de antes y de ahora Arlex por su apoyo y disposición.

Mis compañeros de trabajo que en todo momento se preocuparon por mi desempeño en los estudios.

A mis familiares y amigos por su comprensión y ayuda incondicional.

Dedicatoria:

A mi madre, que me educó en la honestidad y cumplimiento del deber y estar siempre a mi lado, inculcando en mí todo lo bueno que existe.

A mis hijos, poderosas razones para triunfar y perseverar y fueron en todo momento mi fuente de inspiración, colmando mi vida de ternura y amor.

A mi esposo, por apoyarme y alentarme en todo momento a continuar desempeñándome hasta alcanzar mi propósito.

| Contenido: | Página |
|--|---------------|
| <i>INTRODUCCIÓN</i> | 1 |
| CAPÍTULO I: Reflexiones teóricas sobre la formación de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los software educativos | 10 |
| 1.1 Consideraciones teóricas acerca del proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de Computación en sexto grado de la enseñanza primaria | 10 |
| 1.2. Consideraciones sobre la formación de habilidades informáticas en la escuela primaria | 17 |
| 1.3. Potencialidades del procesador de textos Microsoft Word para el desarrollo de habilidades informáticas en sexto grado. | 25 |
| 1.4. El trabajo con los Software Educativos en las clases de Computación. Y su vinculación con las aplicaciones estudiadas. | 28 |
| 1.4.1. Necesidad de la vinculación de estas aplicaciones con otras asignaturas | 34 |
| CAPÍTULO 2: Estudio diagnóstico, fundamentación y propuesta de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los Software educativos. Valoración de los resultados. | 36 |
| 2.1. Análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico de los alumnos de sexto grado para evaluar sus habilidades informáticas para el uso del Procesador de textos Microsoft Word y los Software Educativos en la asignatura Computación. | 36 |
| 2.2 Fundamentación y propuesta de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos vinculados con otras | 40 |

| | |
|---|-----------|
| asignaturas..... | |
| 2.3. Propuesta de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word..... | 46 |
| 2.4. Análisis y valoración de los resultados obtenidos con la aplicación de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Word y los software educativos..... | 62 |
| CONCLUSIONES..... | 68 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 69 |
| ANEXOS..... | |

RESUMEN

Actualmente Cuba, enfrenta profundos cambios en el ámbito educacional como parte de La Batalla de Ideas. El Ministerio de Educación ha definido con claridad cuáles son las transformaciones que debe enfrentar la enseñanza primaria, las que constituyen condiciones para llevar a efecto un proceso de enseñanza aprendizaje con calidad. En este propósito, el escolar debe alcanzar niveles superiores en el aprendizaje logrando transformaciones en las maneras de pensar, sentir y actuar. Sin embargo, la práctica pedagógica refleja algunas dificultades al aplicar el conocimiento y la habilidad en la realización de sus tareas docentes en la asignatura de Computación. A partir de la constatación de cuáles son estas insuficiencias, se desarrolló el presente trabajo que propone tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en la clase de Computación. Para su desarrollo se emplearon métodos de la investigación educacional de los niveles teórico, empírico y matemático. La propuesta está concebida para que el escolar aplique la esencia del concepto a situaciones diferentes con un mayor nivel de complejidad. Los resultados finales demuestran la efectividad de las tareas docentes desarrolladas en la solución del problema científico planteado.

INTRODUCCIÓN:

Se advierte que la humanidad asiste a un cambio profundo en su modo de desarrollo. La acumulación del saber aumenta a medida que el conocimiento y la experiencia humana crecen y se propagan por los sistemas educativos y las redes de información y comunicación que se han desarrollado. El recurso que hoy se considera de más valor es el conocimiento, la información. La toma rápida de decisiones que hay que ejecutar en la dinámica de los procesos sociales demanda el uso de nuevas tecnologías que le impriman rapidez, confiabilidad, disponibilidad y capacidad, entre otras facilidades, que se han ido buscando a través de los recursos informáticos.

El vertiginoso desarrollo científico-técnico de la sociedad actual y su proyección futura, plantea retos trascendentales a la educación de las nuevas generaciones. Se deben aprovechar en todo momento las potencialidades que ofrecen a los escolares para posibilitar la creación de habilidades computacionales, de esta forma se logra que eleven su protagonismo en las actividades de aprendizaje y asumen posiciones activas. Si esto no se tiene en cuenta, se frena la obtención de niveles superiores en el desarrollo de los educandos.

La educación primaria en el país enfrenta la Tercera Revolución Educativa donde se han producido una serie de transformaciones que constituyen cambios favorables para conducir un proceso de enseñanza aprendizaje con mayor eficiencia, que contribuya a alcanzar niveles superiores de calidad educativa.

Consecuente con ello en Cuba se estableció el Programa de Informática Educativa en el período comprendido entre los años 1996 al 2000, con el objetivo fundamental de continuar la formación informática en los educandos de forma masiva y que prepare a las nuevas generaciones de cubanos en la asimilación y aplicación de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.

Con la introducción de la Computación en el proceso pedagógico se asumen cambios en la organización del proceso de enseñanza aprendizaje desde la concepción

curricular, centrados en un modelo más humanista, heurístico, flexible y desarrollador que logre transformaciones en las maneras de pensar, sentir y actuar.

En la implementación del modelo de la escuela primaria se llevan a cabo significativas transformaciones que están encaminadas a lograr que la educación, como proceso de cambio en la sociedad, llegue a formar un individuo con una formación integral y una cultura general, que garantice su plena realización.

Al respecto, en los objetivos generales que deben lograr los escolares se plantea, utilizar algunas posibilidades de las herramientas computacionales (del sistema operativo Windows y de las aplicaciones informáticas, Paint, Word, Power Point) en el proceso de aprendizaje. (MINED, 2003:4)

Por otra parte, en el programa de primaria versión 1(MINED, 2003: 47) se plantean como objetivos generales:

- “Poseer habilidades informáticas, generales e intelectuales para accionar con los software educativos, procesador de textos u otros documentos que necesite.”
- “Aplicar conocimientos y habilidades informáticas en la elaboración de trabajos prácticos a partir del desarrollo curricular del nivel.”

No obstante a lo establecido, los escolares reflejan algunas insuficiencias al aplicar el conocimiento o la habilidad en la realización de sus tareas. Al constatar los resultados de las tareas desarrolladas dentro de la clase de computación o en el tiempo de máquina, en evaluaciones sistemáticas prácticas, orales y escritas se pudo apreciar la siguiente **situación problémica:**

Existen dificultades con el procesador de textos en correspondencia con los contenidos del grado en cuanto a:

- Su utilización en las diferentes asignaturas del grado.
- Formatear los textos con el uso de la barra de formato.
- Modificación de imágenes.
- Modificación de textos.
- Muchos de ellos no aplican sistemáticamente los contenidos recibidos, explican y describen, los pasos para la realización de determinadas actividades que se realizan.

- Crear tablas y esquemas a partir de situaciones dadas.
- Por otra parte existen dificultades en la navegación de los software educativos.

Muchos han sido los investigadores que han enfatizado en este tema como por ejemplo, Niurka González (2007), José Echemendía (2007) e Ivis Betancourt (2009).

Estas razones llevaron a declarar el **problema científico: ¿Cómo desarrollar las habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación en los alumnos de 6. grado?**

El **objeto** de estudio de la investigación es: **Proceso de enseñanza- aprendizaje de la Computación en la Educación Primaria.**

El **campo** de acción es: **El desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y software educativos en 6. grado de la escuela primaria Serafín Sánchez Valdivia.**

Se plantea como **objetivo** del trabajo: **Aplicar tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los software educativos en los escolares de 6. grado, de la escuela primaria Serafín Sánchez Valdivia.**

En correspondencia con el problema de investigación, se plantearon las siguientes **preguntas científicas:**

1. ¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación?
2. ¿Cuál es el estado inicial del desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación de los escolares de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia?
3. ¿Qué tareas docentes elaborar que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos durante las clases de Computación de los escolares de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia?

4. ¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación de las tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación de los escolares de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia?

Para el cumplimiento del objetivo propuesto se plantean las siguientes **tareas de investigación**:

1. Determinación de los referentes teóricos que sustentan el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación.
2. Diagnóstico del estado inicial del desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación de los escolares de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia.
3. Aplicación de las tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos durante las clases de Computación de los escolares de sexto grado.
4. Constatación de la efectividad de las tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación de los escolares de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia.

Así fueron determinadas las siguientes variables:

Variable independiente: **Tareas docentes para las clases de Computación.**

Variable dependiente: **Nivel de desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Word y los software educativos.**

Descripción de la variable independiente:

Variable independiente:

Se asume en la investigación el concepto de tareas docentes de Pilar Rico (2004) por considerarlo más actualizado. En este se expresa que las **tareas docentes** son todas las actividades que se conciben para realizar por el alumno en clases y fuera de estas,

vinculadas a la búsqueda y adquisición de los conocimientos y al desarrollo de habilidades. (Rico, P. 2004:105).

En la elaboración de las tareas docentes que propicien el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de computación, se tuvo en cuenta las etapas, de orientación, ejecución y control que permiten una mejor organización en los distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje. Estas se relacionan con los diferentes contenidos que recibe el niño en sexto grado en las aplicaciones informáticas; el uso del Microsoft Word y los software educativos. En cada una aparecen precisados el tema, los objetivos y los contenidos para su ejecución. Están concebidas para que el escolar aplique la esencia del concepto a situaciones diferentes con un mayor desarrollo de habilidades en el uso de las opciones que brinda el Word y los software educativos lo cual le proporcionará una mayor rapidez e independencia en la búsqueda de alternativas y en la creación de textos, tablas y esquemas. También promueven el intercambio de criterios, la colaboración, la autovaloración y la valoración.

Caracterización operacional de la variable dependiente.

Se concibe como desarrollo de habilidades informáticas las acciones imprescindibles que demuestran el dominio, por el sujeto, de los elementos básicos y de las técnicas informáticas.

Específicamente en el procesador de textos Microsoft Word y los software educativos el alumno debe saber:

- Desplazarse mediante el ratón y/o el teclado a través de los diferentes objetos hasta acceder a la información o realizar la operación deseada.
- Ejecutar los softwares educativos mediante las vías de solución.
- Identificar el acceso directo y los íconos de los software educativos dentro del escritorio.
- Interactuar con los softwares educativos para la solución de problemas prácticos de la asignatura en el grado.

- Dar formato a un texto, utilizando con destreza todas las opciones que brinda la barra de formato o el menú emergente.
- Modificar imágenes y textos en correspondencia con las diferentes asignaturas a través de las opciones que brinda la barra de formato y dibujo.
- Crear tablas utilizando la barra de menú o las opciones de la barra estándar.
- Utilizar los comandos copiar, pegar y cortar desde un software educativo para el Word.

Dimensión 1.

Conocimientos referidos al trabajo con los softwares educativos y el procesador de texto Word.

Indicadores:

1.1 Dominio de las vías para acceder a los softwares educativos y al procesador de textos Word.

1.2 Dominio de las características de las ventanas de trabajo del Word y los softwares educativos y cada una de sus funciones.

Dimensión-2

Habilidades para la utilización del Microsoft Word y los software educativos.

2.1-Utilización de los procedimientos y las vías de solución para el trabajo con el Word y los software educativos.

2.2-Uso de las herramientas que brinda el Word y módulos de los software educativos.

2.3-Nivel de creatividad que logra en el trabajo.

En el proceso de ejecución de las tareas docentes para desarrollar habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos vinculados con otras asignaturas se utilizaron los siguientes **métodos de investigación:**

Se utilizaron del **nivel teórico.**

Análisis y síntesis: para el estudio del aprendizaje de la asignatura Computación en la enseñanza primaria. En efecto, se consultó una amplia bibliografía, así como

especialistas en la materia, esto permitió realizar una división de todas las vías utilizadas y después agruparlas de acuerdo con criterios fundamentales, lo que posibilitó sintetizarlas en varios enfoques, analizando sus ventajas y desventajas, ver sus insuficiencias y determinar el desarrollo de habilidades para el uso del Word y software educativos que permitiera aprovechar los contenidos precedentes a la luz del desarrollo de la computación en el cumplimiento de los objetivos propuestos para este nivel de enseñanza.

Histórico – lógico: para estudiar la evolución del aprendizaje y además el orden cronológico de la bibliografía de la asignatura Computación en la enseñanza primaria, con la finalidad de profundizar en sus antecedentes de la enseñanza y en las tendencias que han existido.

Inducción – deducción: a partir del análisis de los resultados de los instrumentos aplicados y las regularidades determinadas se pudo obtener inferencias respecto a las causas que provocan las insuficiencias, sobre esta base se realizó el análisis de los presupuestos teóricos generales que sustentan el desarrollo de habilidades para el uso del Word y software educativos y se llega a deducir cuáles son las tareas docentes para las clases de Computación.

Del nivel empírico:

La observación: permitió obtener información primaria directa de los objetos investigados en su forma natural, posibilitando constatar las transformaciones y el modo de actuación de los estudiantes ante las tareas docentes a realizar.

Pre experimento: se aplicó mediante la introducción de una variable en el grupo experimental, las tareas docentes, y el control de efectos producidos por esta en el grupo experimental.

La prueba pedagógica: se utilizó para constatar los conocimientos que poseen los escolares en las clases de Computación respecto a el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los software educativos antes y después de aplicar la propuesta.

Análisis de documentos: permitió obtener información de los documentos normativos y de las tareas que se desarrollan en las clases.

Del nivel estadísticos y/o matemático.

Los métodos matemáticos estadísticos se aplicaron a lo largo de toda la investigación, en el análisis de los resultados de los instrumentos aplicados, y el análisis de factibilidad del mismo. Dentro de ellos se emplearon las tablas y gráficos así como el cálculo porcentual.

La población utilizada en este trabajo para la constatación del problema la constituye 120 alumnos que es la matrícula de sexto grado de la escuela Serafín Sánchez Valdivia del municipio de Sancti Spíritus y la muestra seleccionada de carácter aleatorio está constituida por 20 alumnos que representan el 16 % de la población. Dicha muestra es representativa por las características de los alumnos con un promedio de 11 años de edad, la cantidad de niñas y niños poseen un rendimiento académico medio. La mayoría presenta dificultades en el desarrollo de habilidades informáticas. Hay representatividad equitativa de los diferentes sectores de la población y razas. La escuela es un seminternado en una comunidad urbana.

La **novedad científica** de la investigación está dada porque estas tareas docentes para desarrollar habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos tienen en cuenta los procedimientos didácticos desarrolladores en la educación cubana actual, asumiendo las concepciones fundamentales del Programa de Informática Educativa para la computación de la Educación Primaria, pues se vinculan con los diferentes contenidos que recibe el niño en sexto grado en las aplicaciones informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos, permiten el uso de la computación como herramienta para la obtención de información y solución de problemas.

Como **significación práctica** se proponen tareas docentes que contribuyen al desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación en los alumnos de sexto grado de la Educación Primaria y que pueden ser utilizadas como modelo para el trabajo del resto de los maestros del centro así como de otras escuelas.

La investigación ha sido estructurada en dos capítulos. En el primero se reflejan las reflexiones teóricas sobre la formación de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos.

En el segundo capítulo se exponen los resultados del diagnóstico realizado para constatar el estado real del desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos en las clases de Computación en los escolares de sexto grado, se presentan las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos, su fundamentación y los resultados de la aplicación en la práctica.

CAPÍTULO I: REFLEXIONES TEÓRICAS SOBRE LA FORMACIÓN DE HABILIDADES INFORMÁTICAS PARA EL USO DEL PROCESADOR DE TEXTOS MICROSOFT WORD Y LOS SOFTWARES EDUCATIVOS.

1.1 Consideraciones teóricas acerca del proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de Computación en sexto grado de la enseñanza primaria.

La actual Revolución Educacional demanda de la profesionalidad de los maestros, los cuales deben ser capaces, con su estilo de trabajo, de garantizar el aprendizaje en sus alumnos.

En el marco de esta revolución, el uso de la televisión, el video y la computación se convierten en factores insustituibles con fines instructivos y educativos, y contribuyen a estimular el interés y la motivación de los alumnos, su pensamiento independiente, la reflexión crítica, el afán de investigación y la creatividad, lo que permitirá continuar perfeccionando el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la búsqueda constante por elevar la calidad educacional y llevar la educación cubana a niveles superiores.

El Estado, consciente de los retos que implica la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, ha trazado un Programa para la Informatización de la sociedad cubana, el cual está controlado por el Ministerio de Comunicaciones e Informática. En este programa se respeta la posición de la escuela, encargada de preparar y formar las nuevas generaciones, lo que dio lugar a la creación, por parte del Ministerio de Educación, del Programa de Informática educativa, el cual regula la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la educación. El objetivo principal que tiene el Programa en la educación primaria y específicamente en sexto grado entre otros aspectos está encaminado a **poseer una cultura informática elemental y habilidades informáticas, generales e intelectuales para accionar con los software educativos, procesador de textos u otros documentos que necesite.**(MINED, 2003:47)

Para ello se debe precisar de un estilo de enseñanza que destierre por completo la enseñanza tradicional en la que el maestro es el centro del proceso de aprendizaje, en su función de transmisor de la información y sujeto del proceso de enseñanza; que piensa y transmite de manera acabada los conocimientos sin dar la posibilidad a que el alumno elabore y trabaje mentalmente, donde se conforma con brindarles un cúmulo de información sin que medie una elaboración de su propio conocimiento. Este proceder ha conducido a un aprendizaje pasivo, limitado, lo que ha llevado aparejado limitaciones en la asimilación de conocimientos y en el desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes.

Margarita Silvestre Oramas en el desarrollo del capítulo sobre las exigencias didácticas para dirigir un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador y educativo apunta: “El proceso de enseñanza aprendizaje, o la concepción de la clase como muchos dirían, está llamada a una importante remodelación, en el camino hacia un proceso de interacción dinámica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí. Que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante.” (Silvestre, 2000)

El proceso de enseñanza aprendizaje debe estar estructurado hacia la búsqueda activa del conocimiento por parte del alumno, teniendo en cuenta las acciones a realizar por este para que tenga una posición activa en los diferentes momentos, desde la orientación, durante la ejecución y en el control de la actividad, bajo la dirección del docente. El éxito de este proceso depende en buena medida de las capacidades creadoras del docente, que incluye la selección adecuada del contenido, métodos y medios en función de dar cumplimiento a objetivos previamente definidos. Los mayores esfuerzos en la enseñanza de la Informática, en este sentido, no deben estar encaminados a que los estudiantes apliquen un programa o que conozcan meticulosamente un software, sino en ofrecerles los contenidos y los métodos necesarios para que puedan resolver cualquier problema.

Por lo que las tareas deben organizarse de manera que se privilegie el trabajo con los software educativos y el planteamiento de problemas que el niño y la niña deberán solucionar.

El plan temático que propone el programa de Computación versión 1 está formado por treinta y seis horas clases para todo el curso y tiene tres unidades en las cuales el estudiante tiene la posibilidad de interactuar con los software educativos en todo momento y probar los aspectos que están siendo abordados en clases de ahí el trabajo del docente con el diagnóstico del alumno.

Las unidades están estructuradas para resolver problemas vinculados con las asignaturas que reciben el niño y la niña mediante el uso de los software educativo y las aplicaciones del paquete de Office (Microsoft Word y Power Point) para la realización de tareas propias del grado que cursa.

Cada unidad se imparte mediante ejemplos que ilustran la utilidad de la técnica impartida y que contribuyen a motivar al niño hacia su aprendizaje.

La primera unidad tiene cuatro horas clases de consolidación, donde van a continuar ejercitando los objetivos trabajados en grados anteriores y búsqueda y uso de la información en documentos y software educativos.

La segunda unidad tiene cuatro horas clases para el procesador de texto Microsoft Word donde se comienza el trabajo con tablas utilizando la barra de menú, formato y estándar, por lo que el profesor deberá apoyarse en ejemplos sencillos que faciliten esta actividad, tablas de fechas históricas, confección de resúmenes de las diferentes asignaturas, etc. y siempre vinculándolos como condición previa al contenido anterior de manera que se observe un enlace entre estos.

Procesarán la información del software para dar solución a los problemas planteados aplicando los contenidos recibidos y explicarán y describirán las actividades que se realizan. Además cultivarán el gusto estético a través del trabajo con imágenes y textos expresando la belleza de la naturaleza y de la obra creadora del hombre.

La tercera unidad cuenta con seis horas clases para el presentador electrónico Power Point donde abrirán y ejecutarán presentaciones que contribuyan al desarrollo de conocimientos y habilidades según el programa del grado. También utilizarán el contenido e imágenes de los software educativos en presentaciones donde expondrán y defenderán los trabajos prácticos realizados.

La cuarta unidad consta con dieciocho horas clases listas para la generalización y aplicación de los conocimientos tratados durante todo el curso dosificándose según las características individuales de cada alumno o grupo.

El programa es eminentemente práctico, en él se utilizan métodos activos de enseñanza, de manera que se propicia el aprendizaje mediante descubrimiento. En cada actividad el alumno tiene la posibilidad de interactuar con la computadora en todo momento y probar los aspectos que están siendo abordados.

Se tienen en cuenta los conocimientos y las habilidades que ya poseen los escolares de grados anteriores.

En este sentido también debe destacarse las posibilidades que brinda la asignatura Computación en el proceso docente educativo de la enseñanza primaria. La cual desempeña un papel importante para la motivación del aprendizaje, esta influye positivamente en el desarrollo integral del niño/niña por las siguientes razones. (MINED, 2001:7):

- Brinda la posibilidad de observar, interactuar con procesos que en ocasiones no son posible apreciar directamente en el medio circundante.
- Permite la interacción constante entre la fuente de información y el niño
- Aumenta la concentración de la atención en los alumnos y es notable su influencia en el desarrollo emocional y motivacional.
- El niño adopta una posición activa en la construcción del conocimiento, se familiariza con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus formas

esenciales de trabajo, lo que incide de manera favorable en su cultura general e integral.

- Contribuye al desarrollo de formas de razonamiento lógico, la actividad grupal y además a la formación de cualidades de la conducta y la personalidad.
- Fomenta la seguridad en la toma de decisiones.
- Desarrolla el control muscular, la orientación espacial y la coordinación visomotora.
- Enriquece, desarrolla y perfecciona el lenguaje.
- Favorece la creación y apreciación estética, enriqueciendo la vida espiritual.

Al referirse a la clase expresa Danilov y Skatkin, (1981).

"Es la forma organizativa mediante la cual el maestro, en el transcurso de un período de tiempo rigurosamente establecido y en un lugar condicionado especialmente para este fin, dirige la actividad cognoscitiva de un grupo constante de estudiantes, teniendo en cuenta las particularidades de cada uno de ellos, utilizando los tipos, medios y métodos de trabajo que creen condiciones propicias para que todos los estudiantes dominen los fundamentos de lo estudiado directamente durante el proceso de enseñanza, así como también para la educación y el desarrollo de las capacidades cognoscitivas de los alumnos" (Danilov , M. A. Y Skatkin, S. M: 233).

La anterior definición contiene un grupo de características que sirvieron de base a las orientaciones las que se enuncian a continuación:

1. El maestro dirige al proceso.
2. Existe un tiempo exacto para impartir la clase (45 minutos).
3. La clase se desarrolla en un local específico (laboratorio de computación).
4. En la clase se deben tener en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes.
5. Cada grupo de estudiantes es constante y forman parte de un grado.
6. Al final de la clase cada alumno debe dominar la esencia de lo estudiado.
7. La clase forma parte de un sistema de trabajo que busca educar a los estudiantes y desarrollar en ellos sus capacidades cognoscitivas.

Se considera necesario destacar que la definición de Danilov y Skatkin adolece de algunos elementos de actualidad, por ejemplo:

1. Centra la atención en el maestro, no concibe el uso de las nuevas tecnologías, o sea, no se aprecia la posibilidad de una teleclase, de una clase mediante el uso del vídeo educativo o de un software educativo.
2. No se habla del enriquecimiento del aprendizaje del alumno inmerso en el contexto social donde se desarrolla su vida.

Expresa Expósito, (2001) sobre la forma de organización de las clases de Computación hay que tener presente:

- No es una clase tradicional, sobre todo cuando en la misma interviene la computadora de forma integrada al proceso y que puede adoptar, según las circunstancias, diferentes formas organizativas.
- Planificar cómo, cuándo y para qué se va a utilizar la computadora, de forma que contribuya significativamente en el desarrollo de habilidades intelectuales e interactivas para poder resolver problemas mediante computadoras.
- Precisar cuál va a ser la relación alumno-máquina, (individual o por equipos).
- Cuál va a ser la atención a las diferencias individuales y al trabajo independiente de cada alumno o equipo.(Expósito, C.2001: 5)

Por lo que la utilización de la computadora en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces hacemos automáticamente, estimulando el pasaje de conductas sensorio-motoras a conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento. Desde los planos afectivo y social, el manejo de la computadora permite el trabajo de grupo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje. Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de alcanzar cosas, de realizar quimeras, crecer y crear. Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así el alumno es un sujeto activo y participante de su propio

aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicaciones de la técnica a través de la inserción de las nuevas tecnologías.

C. Sylvia Lima, (2005) refiere que el aprendizaje en las clases de Computación es aquel que tiene en cuenta los siguientes aspectos:

- El aspecto desarrollador que implica esta unidad entre lo cognitivo y lo afectivo estará presente en la clase de computación a partir de lograr aprendizajes significativos con la resolución de problemas y con la búsqueda de información de forma que se logren las habilidades necesarias que logren la autorregulación de los estudiantes y sus motivaciones intrínsecas.
- Los estudiantes deben conocer el por qué debe resolver un determinado problema; qué es lo que debe estudiar para la realización de las acciones que lo lleven a su solución y cómo puede controlar por sí mismo la eficiencia de las ejecuciones.
- Para lograr que el estudiante en la clase de computación realice un tratamiento en forma consciente, en la orientación de la ejecución, debe informársele qué hacer y cómo hacerlo. En estas condiciones los estudiantes tienen la posibilidad de elaborar un programa de acción a modo de representaciones internas que lo guíe en la fase de ejecución y con el cual pueda comparar sus acciones y el resultado que va obteniendo, autocontrolarse, autorregularse y autoevaluarse.
- El trabajo grupal colaborativo resulta adecuado para explotar las ventajas que las tecnologías ofrecen al proceso de aprendizaje escolar, ya que facilitan la participación activa del alumno, lo hacen responsable del aprendizaje del grupo, permiten crear lugares virtuales de trabajo conjunto, abren el aula de la clase a otros espacios educativos, incorporan los intereses de los alumnos, facilitan la búsqueda autónoma de información, disminuyen el papel directivo y de fuente única del saber del docente. (Lima, S. 2005; 10)

La autora hace referencia a que las clases de Computación deben estar estructuradas hacia la búsqueda activa del conocimiento por parte del alumno, teniendo en cuenta las

acciones a realizar por este para que tenga una posición activa en los diferentes momentos, desde la orientación, durante la ejecución y en el control de la actividad, bajo la dirección del docente. El éxito depende en buena medida de las capacidades creadoras del docente, que incluye la selección adecuada del contenido, métodos y medios en función de dar cumplimiento a objetivos previamente definidos.

La organización debe hacerse de manera tal que en las clases se logre un ambiente colaborativo y cooperativo entre los estudiantes de manera que estos puedan compartir sus saberes y experiencias personales en la búsqueda y procesamiento de la información.

Es una característica de las clases de Computación su realización en forma de tareas docentes, bien planteadas por el profesor o generadas en la interacción alumno profesor. Las que contendrán órdenes que servirán de guía para su realización. La orden podrá desencadenar procesos muy reproductivos o procesos reflexivos, así como acciones dirigidas a incidir tanto en la búsqueda de la información, como en la estimulación al desarrollo intelectual y en la formación de puntos de vista, juicios, realización de valoraciones por el alumno.

Pilar Rico, (2004) al respecto refiere: "Cabe señalar que entendemos por tareas docentes todas las actividades que se conciben para realizar por el alumno en clases y fuera de estas, vinculadas a la búsqueda y adquisición de los conocimientos y al **desarrollo de habilidades**". (Rico, P. 2004:105).

1.2 CONSIDERACIONES SOBRE LA FORMACIÓN DE HABILIDADES INFORMÁTICAS EN LA ESCUELA PRIMARIA.

En los últimos años la Informática ha alcanzado un elevado desarrollo a nivel mundial y su alcance llega a todas las ramas de la producción, los servicios y la sociedad en general; de ahí que la educación no sea una excepción.

La escuela cubana cuenta con un moderno equipamiento fruto del programa audiovisual, surgido en medio de la batalla de ideas y componente esencial de las nuevas transformaciones que se han llevado a cabo en la misma.

Según el Programa Rector de la Informática Educativa confeccionado por el Departamento de Computación Educacional del MINED en la Educación Primaria el objetivo esencial es: **“Eleva la calidad en el desarrollo y el aprendizaje de nuestros educandos, priorizando el empleo de los softwares educativos y potenciando en los niños y niñas el desarrollo de una formación informática elemental a través de la utilización de la computadora, como medio de enseñanza y herramienta de trabajo, según corresponda.”(MINED, 2003: 7)**

Los mayores esfuerzos en la enseñanza de la Informática, en este sentido, no deben estar encaminados a que los estudiantes apliquen un programa o que conozcan meticulosamente un software, sino en ofrecerles los contenidos y los métodos necesarios para que puedan resolver cualquier problema que le pueda surgir en esta sociedad cambiante.

Es aquí donde juega un papel fundamental el desarrollo de habilidades que les permitirá resolver las tareas docentes, adquirir de manera independiente nuevas ideas, desarrollar la iniciativa, tomar decisiones, determinar sus objetivos de trabajo y autoevaluarse, esto garantizará la solidez de los conocimientos, el autodesarrollo y la aplicación de estos en la solución de nuevos problemas que plantea la construcción del socialismo.

La formación y desarrollo de habilidades es de gran actualidad en la pedagogía moderna y continúa siendo objeto de investigaciones pedagógicas y psicológicas, fundamentalmente en su aspecto práctico, o sea, en lo referente a cómo desarrollar estas en los escolares mediante la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Además es una premisa necesaria para desarrollar las capacidades, el pensamiento, el lenguaje y las convicciones de los alumnos, aspectos de mucha importancia en la formación de un hombre nuevo capaz de resolver los problemas, de transformar, crear,

libre de esquematismos y con una mentalidad científica, en fin, el hombre nuevo al que aspiramos.

LAS ESCUELAS DEBERÁN SER “CASAS DE RAZÓN DONDE CON GUÍA JUICIOSA SE HABITUASE AL NIÑO A DESENVOLVER SU PROPIO PENSAMIENTO”. (MARTÍ, J. 1963: 141)

La sociedad actual requiere de personas que puedan pensar, sentir y actuar con conocimiento de causa de lo que realizan, que actúen con independencia, que sean creativos en todo, para lo cual las habilidades son de gran importancia.

"Podemos hablar sobre los conocimientos de los alumnos en la medida en que sean capaces de realizar determinadas acciones con estos conocimientos (...) los conocimientos siempre existen unidos estrechamente a unas u otras acciones (habilidades). Los mismos conocimientos pueden funcionar en gran cantidad de acciones diversas." (Talizina, 1987: 23).

Como se expresa en esta cita en el proceso de asimilación de los conocimientos se produce la adquisición de procedimientos, de estrategias que en su unidad conforman las habilidades, su formación contribuye al desarrollo del pensamiento, a la formación de intereses cognoscitivos y de motivos para la actividad de estudio siempre que este bien concebido.

Las habilidades, como se ha hecho referencia, se forman en la actividad, por lo que el docente para dirigir científicamente este proceso debe conocer sus componentes funcionales, es decir las acciones y operaciones que debe realizar el alumno.

De esta forma, el énfasis fundamental debe estar encaminado a que el estudiante asimile los modos de actuación necesarios para adquirir, de manera independiente, el conocimiento. Así, el estudiante debe obtener un sistema de ejecuciones dominadas y sistematizadas, de manera tal, que con un mínimo de esfuerzo sea capaz de realizar su propio aprendizaje, es decir, adquirir los hábitos y habilidades necesarias.

Para ello el docente tiene que tener en cuenta la relación existente entre los componentes que conforman el proceso de enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, métodos y procedimientos, medios de enseñanza, formas de organización de la enseñanza y evaluación.

Sin embargo la autora considera que al componente que se debe realizar un exhaustivo análisis es al contenido por ser este "... amplio, detallado y cambiante." (IPLAC, 1997)

Además se debe tener presente la relación que se establece entre los elementos que conforman este componente: el sistema de conocimientos sobre la técnica, los modos de actuación, la naturaleza, la sociedad y el pensamiento; el sistema de habilidades y hábitos específicos y generales que son parte de múltiples actividades concretas; el sistemas de experiencias de la actividad creadora y el sistema de normas de relaciones con el mundo.

"El contenido es el elemento objetivador del proceso (...) Es aquella parte de la cultura y experiencia social que debe ser adquirida por los estudiantes y se encuentra en dependencia de los objetivos propuestos. En su estructura se identifican cuatro componentes interrelacionados." (Addine, 1998:)

Realizando un breve análisis de algunos de estos componentes se puede precisar que es muy importante tener claridad de los conocimientos por parte de los docentes, lo cual permitirá el desarrollo de los educandos, así como la formación y desarrollo de las habilidades y los hábitos, los que están acompañados de procesos cognoscitivos que exigen de la atención voluntaria y consciente, la asimilación real del sistema de acciones que conforman las habilidades y del conocimiento al cual está asociado.

Esta interrelación se manifiesta claramente durante el proceso de asimilación de los conocimientos en el que se va produciendo también la adquisición de procedimientos, de estrategias, que en su unidad conforman las habilidades tanto específicas de las

asignaturas, como de tipo más general, como son las que tienen que ver con los procesos del pensamiento (análisis, síntesis, abstracción, generalización), por ejemplo: la observación, la comparación, la clasificación, entre otras.

A su vez existen habilidades informáticas generales que son aquellas que pueden ser empleadas para el mismo fin pero en un ambiente o situación informática diferente, por ejemplo, la habilidad para guardar información puede ser considerada general, porque es empleada con ese fin, en cualquiera de las aplicaciones del sistema Microsoft Office. Y otras como: navegar, insertar, formatear, acceder, crear.

Y las específicas, aquellas que son propias para determinado ambiente o situación. Como por ejemplo podemos citar la necesaria para lograr formatear un documento utilizando Microsoft Word.

La formación de habilidades es un elemento importante a tener en cuenta en la enseñanza de la informática, esto, está fundamentada en la rápida evolución de la Informática y la cantidad de conocimientos que se acumula en un tiempo relativamente corto. Para marchar paralelamente a esta evolución es necesario que los estudiantes adquieran los contenidos y desarrollen las habilidades que en cada contexto son generales, que le serán necesarias para obtener de forma independiente los nuevos conocimientos que van surgiendo.

En la enseñanza de la Informática se dan situaciones típicas como son: formación de conceptos, el procedimiento algorítmico y solución de problemas.

Es preciso enfatizar en este trabajo, pues la autora lo considera necesario, en el concepto de habilidad, por ser uno de los términos que forma parte del problema.

Autores como: Danilov y Skatkin refieren que habilidad es: “un complejo pedagógico extraordinariamente complejo y amplio: es la capacidad adquirida por el hombre de

utilizar creadoramente sus conocimientos y hábitos, tanto durante el proceso de actividad teórica como práctica". (Danilov, 1978: 155)

Los citados autores consideran que la habilidad se desarrolla en la actividad y que implica el dominio de las formas de la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, es decir " el conocimiento en acción", esta es la tendencia de la mayoría de los autores que se adscriben al denominado enfoque Socio- Histórico – Cultural, el que comparte la autora, por ser considerado este el más completo y acabado.

Según Petrovski son: "acciones complejas que favorecen el desarrollo de capacidades. Es lo que permite que la información se convierta en un conocimiento real. La habilidad por tanto es un sistema complejo de actividades psíquicas y prácticas necesarias para la regulación conveniente de la actividad, de los conocimientos y hábitos que posee el individuo" (Petrovski, 1980: 145)

El concepto de "habilidad" tiene diversas interpretaciones. Según su etimología el término proviene del latín *habilitas*, es decir, capacidad, inteligencia, disposición para una cosa. A.(Diccionario Filosófico 1981: 140)

En su tesis de maestría, Miriam Jorge (1999: 13), ofrece una definición de habilidad informática. "Se entiende por habilidad informática el dominio de acciones psíquicas y motoras que posibilitan una regulación de la actividad intelectual y física del hombre en el proceso de resolución de problemas, mediante la utilización de recursos y medios informáticos".

La escuela es la institución que de manera especial debe preparar a sus escolares para resolver problemas de forma independiente, desarrollando habilidades que le permitan una correcta preparación y su éxito ante ellos.

A continuación se hace referencia a las principales habilidades informáticas a tratar en los estudiantes que cursan la escuela primaria (MINED 2003: 45)

| Habilidades específicas de Computación. | Procedimientos |
|---|---|
| Operar con el ratón Maniobrar con destreza con el dispositivo de entrada de información. | <ul style="list-style-type: none"> • Tomar correctamente el dispositivo. • Identificar la operación que se va a realizar. • Seleccionar el objeto que se realizará la operación. • Ejecutar el procedimiento adecuado. |
| Navegar: Desplazarse mediante el mouse y/o el teclado a través de los diferente objetos hasta acceder a la información o realizar la operación deseada, ejecutan los movimientos y desplazamiento en un entorno de trabajo local o de red. | <ul style="list-style-type: none"> • Determinar dónde se encuentra la información. • Seleccionar los procedimientos adecuados. • Acceder a la información u objeto buscado. |
| Aplicar: Posibilidades del usuario de poder ejecutar procedimientos, sistemas de aplicaciones o programas. | <ul style="list-style-type: none"> • Determinar los elementos que integran el problema. • Describir los pasos principales de la solución. • Identificar y ejecutar las opciones necesarias. • Controlar los resultados. • Introducir acciones correctivas. |

| | |
|--|---|
| <p>Diseñar: Realizar un bosquejo de un determinado objeto.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el objeto a diseñar. • Determinación de objetivos a alcanzar en el diseño. • Determinación de los elementos representativos según los objetivos. • Confección del diseño. |
| <p>Formatear: Dar formato a un texto.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el objeto a formatear. • Determinación de objetivos a alcanzar con el formato. • Determinación las opciones a realizar para alcanzar los objetivos. • Ejecutar los procedimientos adecuados. • Formatear. |
| <p>Editar: Crear archivos o modificar un archivo existente.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el tema de la realidad que se desee editar. • Determinación de objetivos a alcanzar en la edición. • Determinación de los elementos representativos según los objetivos. • Elaboración teniendo en cuenta los objetivos propuestos. • Formatear . |

| | |
|---|---|
| <p>Copiar. Hacer un duplicado.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Ubicarse en el lugar donde está el objeto a copiar. • Seleccionarlo. • Dar la orden de copiar. • Ubicarse en el lugar donde se va a poner el objeto. • Dar la orden de pegar. |
|---|---|

Las computadoras están cambiando nuestras vidas, nuestros hábitos y transforman nuestra manera de actuar, de comunicar, de buscar información y hasta de pensar.

Escribir utilizando un Procesador de Texto no es lo mismo que escribir a mano o con la ayuda de una máquina de escribir, pues el mismo nos brinda una serie de opciones y herramientas que facilitan el trabajo a cualquier usuario, lo cual será tratado en el posterior capítulo.

1.3 Potencialidades del procesador de textos Microsoft Word para el desarrollo de habilidades informáticas en 6. grado.

Dentro de los sistemas de aplicación, los sistemas de tratamiento de textos tienen una relevante utilidad para todos los que de una u otra forma están relacionados con el trabajo con este tipo de documentos, pues son los más populares dentro de los sistemas de aplicación. La generalidad de los usuarios les denominan Procesadores de Textos. Los Sistemas para el tratamiento de textos son herramientas muy efectivas para la totalidad de los usuarios de microcomputadoras.

El Microsoft Word nos brinda posibilidades como escribir; realizar cuantas modificaciones sean pertinentes; ajustar márgenes; dar formato a párrafos y texto completo; establecer tipos y tamaños de letras; subrayar o destacar palabras, frases o párrafos completos; corregir errores con facilidad; manejar fragmentos del documento para copiarlos, eliminarlos, moverlos dentro del propio documento o hacia otro; detectar errores ortográficos; realizar búsquedas rápidas; hallar sinónimos para palabras que se repiten indiscriminadamente; etc., están a la disposición de quienes accedan a este tipo de sistema.

Los más avanzados de estos sistemas ofrecen también alternativas para incluir esquemas, tablas, imágenes, vídeos y fotografías; establecer varios formatos de salida y estilo; obtener formas básicas o elementales de dibujo, así como crear las denominadas palabras calientes, que no son más que elementos dentro de un texto que permiten la fácil navegación por el documento con diversos propósitos.

Los exponentes más conocidos en nuestro entorno son: Microsoft Wordstar, Volkswriter, CHiwriter, Teca, Easyword (cubano), Qedit, Microsoft Word Perfect, Microsoft Word, Publisher y varios procesadores de hipertextos que ya abundan en el mercado del software.

Manuel Machado en su tesis, La enseñanza- aprendizaje de los procesadores de texto define que un procesador de textos es:

"Un conjunto de programas de Computación que permite crear, editar, almacenar, recuperar e imprimir textos." (Machado, 2000: 34)

En el Manual de Informática Básica Número VIII, se define como: "Microsoft Word un potente procesador de texto que se puede utilizar para crear, modificar y dar formato de manera eficiente a cualquier documento. De una forma rápida se puede cortar, copiar, y pegar textos, organizar documentos, revisar ortografía y gramática e incluso corregir errores mientras se escribe. Se puede trabajar con múltiples documentos Word, insertando imágenes, tablas y gráficos. Forma parte de la familia de MSOFFICE y

brinda una amplia relación con otras aplicaciones de Office, lo que lo hace muy versátil.”
(MINED, 2007: 2)

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores queda claro para la autora que un procesador de texto es un programa que está constituido por un conjunto de opciones y herramientas que permiten la creación, modificación, corrección e impresión de documentos y su almacenamiento.

En general los procesadores de textos cuentan con un grupo de operaciones o habilidades que son comunes a todos los representantes de esa familia. Estos son:

- 1.- Entrar al sistema.
- 2.- Navegar por los diferentes menús.
- 3.- Abrir documentos previamente creados.
- 4.- Crear documentos nuevos.
- 5.- Enfatizar información en el documento.
- 6.- Mezclar documentos.
- 7.- Grabar documentos.
- 8.- Trabajar con bloques.
- 9.- Modificar el formato del documento.
- 10.- Imprimir documentos.
- 11.- Realizar búsqueda de información.
- 12.- Realizar sustitución de información.
- 13.- Desplazarse por el documento.
- 14.- Interactuar con el chequeador ortográfico o diccionario de sinónimos, antónimos.
- 15.- Usar diferentes fuentes y tamaños.
- 16.- Insertar gráficos en el texto.
- 17.- Elaborar tablas.
- 18.- Interactuar con la ayuda.
- 19.- Abandonar el sistema.

Analizando todo lo anterior sobre las posibilidades que brinda el procesador de texto Microsoft Word, se entiende que tiene una particular utilidad para los escolares que cursan el 6. grado en la escuela primaria, pues a través de él los estudiantes desarrollarán habilidades para el uso y manejo de todas las herramientas que brinda el Microsoft Word, así como entenderán el uso correcto del lenguaje técnico de la asignatura y la importancia que reviste el trabajo en el Microsoft Word para su vida futura estudiantil y profesional al aplicar conocimientos y habilidades informáticas en la elaboración de trabajos prácticos a partir del desarrollo curricular del nivel.

Los niños que estudian en quinto y sexto grado (segundo ciclo) en nuestras escuelas tienen como promedio de 10 a 12 años. Conocer las características de los escolares de estas edades es de gran importancia, y constituye un requisito indispensable para el trabajo de los maestros de estos grados y para que la labor docente-educativa que realizan pueda cumplirse.

Al terminar el sexto grado, el alumno debe ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizaje, en las que se exija, entre otras cosas, observar, comparar, describir, clasificar, caracterizar, definir y realizar el control valorativo de su actividad. Debe apreciarse ante la solución de diferentes ejercicios y problemas, un comportamiento de análisis reflexivo de las condiciones de las tareas, de los procedimientos para su solución, de vías de autorregulación (acciones de control y valoración) para la realización de los reajustes requeridos.

Las diferentes asignaturas y ejes, deben contribuir al desarrollo del interés por el estudio y la investigación. En estas edades comienza a adquirir un nivel superior la actitud cognoscitiva hacia la realidad, potencialidades que debe aprovechar el maestro al organizar el proceso. (MINED: 2003, 31)

Teniendo en cuenta las características de estas edades, resulta pertinente la incorporación de diferentes medios de enseñanza, que potencien una asimilación del

conocimiento más productiva y reflexiva para el escolar, constituyendo algunos de ellos elementos esenciales como vía materializada de los conceptos objeto de aprendizaje y con los cuales es fundamental que el alumno interactúe ya que se constituyen en niveles de ayuda importantes para aquellos alumnos con dificultades en el aprendizaje.

Un lugar especial ha venido a constituir, en las clases, el empleo del software educativo, medio que deberá el docente vincular con los objetivos y el contenido de enseñanza del grado. La realización de este trabajo requiere desde la concepción y planificación del sistema de clases, buscar los momentos oportunos que permitan una articulación efectiva y productiva de estos medios, siempre en función de potenciar al máximo el alcance de los objetivos.

1.4 El trabajo con los Software Educativos en las clases de Computación. Y su vinculación con las aplicaciones estudiadas.

El aprendizaje es un factor permanente en la vida del hombre, cuya presencia no pasa inadvertida en la actividad cotidiana, considerándola casi exclusiva en relación con la educación formal del estudiante.

Edward B. Fry (1971:18) hace referencia a una de las técnicas de enseñanza más antiguas, que consiste en la descomposición de la materia a enseñar en sus elementos constitutivos o pasos y obligar al alumno a aprender cada uno de ellos antes de pasar al siguiente. Esta técnica ha dado lugar a numerosos y antiguos proverbios. Las investigaciones modernas han depurado y refinado este procedimiento, transformándolo en un potente y eficaz medio para la enseñanza.

Son muchos los destacados psicólogos, educadores y científicos, como Sydney L. Pressey, B. F. Skinner, Norman Crowder, Piaget, Papert, entre otros, que han estudiado el comportamiento alumno-máquina y han aportado ideas y opiniones al respecto, todos precursores de la enseñanza programada o asistida por computadora.

Los estudios realizados sobre las formas de pensar y aprender del ser humano, el perfeccionamiento de los métodos de enseñanza unido al uso de medios capaces, han dado solución a diversos problemas de la enseñanza y en particular a la formación de habilidades en los escolares.

La combinación de tres factores: profesor, alumno y computadora han abierto nuevos caminos, métodos de trabajo e ideas de acción en la pedagogía, la Enseñanza Asistida por Computadora (EAC). En ella se destaca el uso de la computadora como elemento importante en el perfeccionamiento de la enseñanza.

El autor considera que la Enseñanza Asistida por Computadora tiene múltiples manifestaciones en el proceso educativo. Una de las formas de manifestarse es mediante los sistemas o software que influyen en el aprendizaje del alumno por medio del intercambio de información hombre - máquina.

El desarrollo del software con fines docentes ha transitado por diferentes etapas. (Tim O'Shea, 1989: 39) realiza una caracterización de los diferentes enfoques educativos, desde los programas lineales, los programas de enseñanza interactiva, los sistemas generativos, modelos matemáticos, juegos, simuladores y otros.

El creciente desarrollo de la técnica informática en la actualidad, ha permitido elevar el nivel de exigencia del software educativo. Estas están en la incorporación de elementos de inteligencia artificial acercando al pensamiento lógico del ser humano. Otro aspecto del desarrollo de la informática es la incorporación de múltiples medios acoplados en la computadora, que permiten un uso eficiente de gráficos, imágenes, sonido, transmisiones, enlaces por medio de redes, etc., que han permitido insertarse con eficiencia en el proceso docente, cumpliendo los objetivos planificados.

En la actividad docente, los softwares se pueden manifestar a partir de para lo que son diseñados. Se clasifican como: Tutoriales, Entrenadores, Simuladores, Juegos instructivos, Test u otros.

Los primeros tutoriales presentaban un conjunto de preguntas en un diseño lineal, basados en la teoría del psicólogo Skinner, sobre principios del condicionamiento operativo y fundamentados en las teorías conductistas de aprendizaje, que consisten en otorgar un premio cuando se aporta la respuesta correcta. (Tim O'Shea, 1989: 39)

Pérez Fernández, (1994: 41) planteó que los programas lineales tenían como propósito reducir el tiempo de aprendizaje y el número de docentes en el proceso de enseñanza.

En los programas lineales la organización del contenido en pequeños cuadros, originan que el alumno de, el paso necesario hacia el comportamiento deseado; sus respuestas son cortas, expresadas o definidas a un "Si" o "No", "Verdadero" o "Falso".

Una de las contribuciones de los softwares educativos en el proceso de enseñanza es la retroalimentación. Partiendo de esta afirmación la autora plantea que los softwares educativos son programas de Computación que permiten el accionar con la máquina a partir del uso de las operaciones del Sistema Operativo Windows y sus aplicaciones.

Existe una gran variedad de software educativos que permiten un amplio espectro de trabajo, colaborando así con la reconstrucción de la realidad que realizan los alumnos, estimulándolos y consolidando su desarrollo cognitivo. La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas respuestas o explicaciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los requerimientos cognitivos de los alumnos.

El aprendizaje de la informática, asociado a distintos programas didácticos ha permitido elevar la calidad de la educación desde los niveles primario hasta el nivel superior.

En este propósito contamos con cuarenta y ocho softwares educativos y treinta y dos de la Colección Multisaber con una concepción más integradora y curricular a partir de las necesidades de la enseñanza primaria que posibilitan mayor protagonismo del alumno y un aprendizaje superior en correspondencia con el Fin y los Objetivos de la Primaria.

Estos programas se utilizan desde Preescolar hasta 6. grado en el proceso docente educativo, trayendo consigo las siguientes ventajas:

- Pone de relieve el carácter universal de la Educación Cubana con la justicia social que lo caracteriza de equiparar oportunidades.
- Contribuyen al fortalecimiento del trabajo político-ideológico, a la Batalla de Ideas, así como al desarrollo de los Programas Priorizados de la Revolución,

implicando transformaciones en la forma de pensar y actuar en el modelo de Escuela Cubana y su organización.

- Los nuevos softwares tienen efectos educativos e instructivos, siempre y cuando sea eficiente la proyección del proceso docente-educativo para su empleo.
- Aportan importante información sobre la historia, religión, cultura, economía, arte, salud, educación y política en aras del logro de una cultura general e integral.
- Los laboratorios de computación en los diferentes territorios logran la estabilidad y permanencia de los estudiantes en las escuelas, contribuyendo al enriquecimiento del horario de continuidad, logrando elevar los índices de asistencia en la doble sesión.
- Constituyen una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos donde se puede lograr generalizar, profundizar, interactuar y procesar grandes volúmenes de información.
- Mediante su uso los estudiantes sienten motivación, necesidad concentración y satisfacción por lo que aprenden.
- Desarrollan los procesos psíquicos: memoria, atención, lenguaje y pensamiento.
- Propicia la realización de tareas individuales por parejas y en grupos, favoreciendo los procesos de socialización.
- Permiten un mayor desarrollo del lenguaje mediante el uso de diccionarios especializados ilustrados que facilitan la comprensión de nuevos vocablos.
- Permiten la formación vocacional a la vez que crean un espacio para el entretenimiento sano e instructivo.
- Contienen ejercicios variados y atractivos con diferentes niveles de ayuda que permiten la retroinformación de los conocimientos en caso necesario.
- Contribuyen al desarrollo de hábitos y habilidades intelectuales y docentes.
- Contribuyen al desarrollo de habilidades en el empleo de las nuevas tecnologías de la Informática y las Comunicaciones.
- Abarcan los contenidos y objetivos de las disciplinas del currículum de la Enseñanza, posibilitando la fijación, profundización y aplicación de los mismos.

Permiten la relación intermateria, integrando coherentemente componentes del conocimiento.

La autora pretende enfatizar en una de las ventajas que propician los softwares educativos por estar vinculada ésta con el problema objeto de estudio la cual fue mencionada anteriormente.

Desde la clase de Computación, los softwares juegan un importante papel pues, contribuyen al desarrollo de habilidades en el empleo de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Los mismos se utilizan como medio de enseñanza teniendo en cuenta el software que se emplee, los que en la mayoría de los casos se emplean para apoyar el estudio de temas específicos con el fin de reforzar alguna habilidad informática, como por ejemplo: navegar, buscar información, manejar el mouse de forma rápida.

El maestro debe considerar los softwares educativos como un soporte de la enseñanza que aventaja a otros medios por su alto nivel de interacción. Es decir, no verlos solo como una nueva herramienta de apoyo en las clases, sino, como aquellos que pueden transformar los métodos tradicionales de enseñanza y si sus posibilidades se utilizan constructivamente sobre la base de una cultura informática.

El objetivo principal que tiene el Programa en la educación primaria y específicamente en sexto grado entre otros aspectos está encaminado a: (MINED 2001, 42)

- 1- “Interactuar con diferentes productos informáticos (los softwares educativos, para la resolución de problemas a partir del desarrollo del plan de estudio.”

Se puede plantear que la clase es la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza en nuestro país ya que, dentro de otros aspectos, es el espacio ideal para unificar la enseñanza – aprendizaje y la educación en un proceso único.

Se efectuó también el análisis de diferentes formatos de clases y se tomó como antecedentes los que se usan en Cuba para la enseñanza de la informática en la escuela primaria, son más prácticas y fáciles de manejar por el maestro, con la siguiente estructura:

- Título.
- Objetivos.
- Introducción.
- Desarrollo.
- Conclusiones.
- Estudio independiente.

Algo que no se debe olvidar es que la educación tiene carácter clasista. El contenido de la enseñanza está determinado por los objetivos en este caso de la educación socialista. En la misma los planes y programas son centralizados y constituyen documentos estatales de obligatorio cumplimiento.

El trabajo con los softwares educativos desde la clase de Computación es de vital importancia, porque el alumno en la medida que va nutriéndose de conocimientos históricos, como de la Lengua Española, así como de las Ciencias Naturales, va desarrollando habilidades informáticas elementales para su desempeño estudiantil como posteriormente, profesional.

1.4.1 Necesidad de la vinculación de estas aplicaciones con otras asignaturas.

En sub-epígrafes anteriores hemos analizado detalladamente el uso de la aplicación informática Microsoft Word, así como, los software educativos en los estudiantes de 6. grado de la escuela primaria, los cuales empleados correctamente contribuyen a la formación integral de la personalidad de los escolares y están implícitos en el objetivo antes mencionado.

La pregunta es, ¿cómo vincular estas aplicaciones con las asignaturas a través de la clase de computación?

Uno de los rasgos de la Revolución Educacional en la que estamos inmersos es que está caracterizada por el carácter exponencial del crecimiento del volumen de información que necesita procesar un hombre contemporáneo y los limitados períodos de formación que a nivel mundial presenta el sistema educacional. Ante tal contradicción, solo una solución parece razonable y es la de desarrollar en los educandos habilidades para la adquisición de información de manera autónoma, algo que desde el punto de vista pedagógico se vincula con el aprender a aprender. Desde esta proyección las aplicaciones informáticas juegan un papel fundamental.

Hoy resulta altamente importante desarrollar en los estudiantes habilidades vinculadas con algoritmo general para el tratamiento de la información que se esboza: búsqueda, selección, extracción y procesamiento de la información, así como, utilización correcta de las opciones que brindan las aplicaciones informáticas principalmente el Microsoft Word, a partir de las fuentes existentes.

El propio programa de informática como objeto de estudio en la enseñanza primaria ha sido concebido de manera tal que al terminar los estudiantes el 6. grado debe dominar un conjunto de sistemas y herramientas informáticas que le permitan llevar a vías de hechos el algoritmo planteado.

En la actualidad, con la presencia de las computadoras en el ámbito educacional cubano resulta frecuente la orientación de una tarea o trabajo práctico en el que se sugiere el empleo de el software educativo, de hecho como parte del proceso evaluativo los estudiantes de 6. Grado al concluir deberán presentar un trabajo evaluativo, el cual será evaluado por el maestro frente al aula en conjunto con el profesor de computación.

Además, los mismos siempre van a estar relacionadas con algunas asignaturas que recibe el niño en este grado, como por ejemplo, Historia de Cuba, Ciencias Naturales y Lengua Española.

Las relaciones que se establecen entre cada asignatura y la Computación cuando la misma promueve el empleo de técnicas informáticas le confiere a la clase un carácter interdisciplinario. (MINED, 2004:13)

En el proceso de desarrollo de las tareas docentes "deberá propiciarse que el alumno analice qué realizó, cómo lo hizo, qué le permitió el éxito, en que se equivocó, como

puede eliminar sus errores, que defienda sus criterios en el colectivo, los reafirme, profundice o modifique, que se autocontrole y valore sus resultados y formas de actuación, así como los de su colectivo." (Zilberstein, J.2000:10)

De modo que asegure la ejercitación necesaria tanto para la asimilación del conocimiento como para el desarrollo de habilidades. Si el alumno ha de aprender, ha de aprender haciendo. Hay que destacar que este hacer es sólo efectivo si el alumno está preparado para vencer las dificultades, si se le ofrecen las ayudas que necesita, si tiene lugar el control del proceso que permita que encuentre el error y el control del resultado que le permita conocer lo que pudo lograr satisfactoriamente.

CAPÍTULO 2: ESTUDIO DIAGNÓSTICO, FUNDAMENTACIÓN Y PROPUESTA DE LAS TAREAS DOCENTES QUE PROPICIAN LA FORMACIÓN DE HABILIDADES INFORMÁTICAS PARA EL USO DEL PROCESADOR DE TEXTOS MICROSOFT WORD Y LOS SOFTWARES EDUCATIVOS. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS.

2.1- Análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico de los alumnos de sexto grado para evaluar sus habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y los softwares educativos en la asignatura Computación.

Como se ha expresado en el capítulo anterior la formación y desarrollo de habilidades es de gran actualidad en la pedagogía moderna y continúa siendo objeto de investigaciones pedagógicas y psicológicas, fundamentalmente, en su aspecto práctico, o sea, en lo referente a cómo desarrollar estas en los escolares mediante la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, específicamente en la asignatura Computación en el contexto de las transformaciones en que se encuentra la escuela primaria cubana.

Con el objetivo de diagnosticar el estado actual del desarrollo de habilidades informáticas en la asignatura de Computación en los escolares de sexto grado de la enseñanza primaria se elaboraron y aplicaron diferentes instrumentos.

La muestra para la determinación de las necesidades de la elaboración de las tareas docentes que propician habilidades informáticas se caracterizó por:

- 20 estudiantes (12 hembras y 8 varones)
- El promedio de edad de 11 años.
- Ninguno de los alumnos ha repetido grados anteriores.
- Poseen un coeficiente de inteligencia promedio.
- Tres pertenecen a familias disfuncionales. (Padres divorciados).

Al aplicar la prueba pedagógica (Anexo 1) con el objetivo de constatar las habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Word y los software educativos que poseen los escolares de sexto grado en la clase de Computación se obtuvo que:

En la pregunta uno: doce alumnos (60%) muestran inseguridad al reconocer el software educativo que le permite realizar una búsqueda eficiente de un hecho histórico, no dominan las vías o el camino para acceder a él, no conocen las funciones que brinda cada módulo, ni saben explicar el contenido de cada una, estos se ubicaron en el nivel bajo. Cinco alumnos (25 %) reconocen el software en el que pueden realizar la búsqueda de un hecho histórico y dominan las vías para acceder a él, poseen imprecisiones al mencionar los módulos y no saben explicar ninguna de sus funciones, estos se ubicaron en el nivel medio. Tres alumnos (15 %) reconocen el programa en el que pueden realizar la búsqueda de un hecho histórico, dominan las vías para acceder a él, conocen los módulos que brinda el software y saben explicar la función de cada uno de ellos, alcanzando nivel alto.

En la pregunta dos: doce alumnos (60 %) muestran inseguridad al reconocer el procesador de texto, no describen el camino para abrirlo ni conocen la composición de su ventana de trabajo ni explican la función de ninguna de sus barras, estos se ubican en el nivel bajo. Cinco alumnos (25 %) poseen imprecisiones al mencionar la composición de su ventana de trabajo y no explican la función de ninguna de sus barras, reconocen el procesador de texto y describen el camino para abrirlo, estos se ubicaron en el nivel medio. Tres alumnos (15 %) reconocen el procesador de texto, describen el camino para abrirlo, conocen la composición de su ventana de trabajo y explican la función de sus barras, alcanzando nivel alto.

Tabla 1. Resultados de la prueba pedagógica inicial.

| Muestra | Pregunta | Evaluación | | | | | |
|---------|----------|------------|----|---------|----|-------|----|
| | | Bien | | Regular | | Mal | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1 | 3 | 15 | 5 | 25 | 12 | 60 |
| | 2 | 3 | 15 | 5 | 25 | 12 | 60 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

Los resultados se ilustran en la gráfica del anexo 4.

En la aplicación de la guía de observación a las tareas docentes que realizan los escolares de sexto grado en la clase de Computación (Anexo 2) con el objetivo de comprobar las habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Word y los software educativos que poseen los escolares de sexto grado en las clases de Computación. Se obtuvo el siguiente resultado:

Tabla 2. Resultados de la guía de observación inicial.

| Muestra | Aspectos | Evaluación | | | | | |
|---------|----------|------------|----|-------|----|-------|----|
| | | Alto | | Medio | | Bajo | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1 | 5 | 25 | 3 | 15 | 12 | 60 |
| | 2 | 5 | 25 | 6 | 30 | 9 | 45 |
| | 3 | 3 | 15 | 2 | 10 | 15 | 75 |
| | 4 | 3 | 15 | 6 | 30 | 11 | 55 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

De las ocho tareas docentes observadas, al evaluar el primer aspecto de la guía elaborada al efecto (anexo 2) doce alumnos (60 %) no reconocen la vía de solución, se consideró su ubicación en el nivel bajo. Tres alumnos (15 %) tienen imprecisiones al encontrar la vía de solución, se ubicaron en nivel medio. Cinco alumnos (25 %) reconocen de forma rápida la vía de solución, alcanzando nivel alto.

En la evaluación del segundo aspecto se obtuvo que nueve alumnos (45 %) se mostraron muy inseguros al utilizar las herramientas de las distintas barras, no

evidenciaron dominio de contenidos de las aplicaciones. Ni poseen ninguna habilidad. En el desarrollo de las mismas no se propician momentos de intercambio para socializar y no se emplean técnicas participativas u otras iniciativas que motiven a la búsqueda de soluciones, razones por las que se ubican en nivel bajo. Seis alumnos (30 %) quedaron ubicados en el nivel medio porque utilizan las herramientas, pero no tienen habilidad al emplearla. Cinco alumnos (25 %) utilizan todas las herramientas estudiadas de forma correcta, y poseen habilidades alcanzando nivel alto.

El tercer aspecto de la guía se evaluó como sigue: quince alumnos (75 %) no lograron originalidad y creatividad en la realización de las tareas docentes evaluándose en nivel bajo. En este mismo aspecto dos alumnos (10 %), recibieron categoría media por lograr alguna originalidad y creatividad. En nivel alto fueron ubicados tres alumnos (15 %) porque logran creatividad y belleza en sus trabajos.

En el análisis del cuarto aspecto se obtuvo que once alumnos (55 %) no tienen independencia en las tareas que realizan pues necesitan ayuda de sus compañeros y del maestro, se ubicaron en nivel bajo, seis alumnos (30 %) necesitan cierta ayuda del maestro quedaron ubicados en el nivel medio. Tres alumnos (15 %) logran independencia en las tareas que realizan, alcanzando nivel alto.

Los resultados se ilustran en la gráfica del anexo 5.

Las regularidades de los instrumentos aplicados demuestran que los alumnos tienen:

- Dificultades en la búsqueda de la vía de solución, la creación de tablas, dibujos y esquemas mostraron insuficientes resultados, así como, la utilización de pocas herramientas informáticas.
- Dificultades para cultivar el gusto estético, la imaginación y la fantasía en su actividad creadora.
- Dificultades en la navegación y búsqueda de información en el software para dar solución a las tareas de la clase.
- Poco aprovechamiento del procesador de texto Microsoft Word.
- Habilidades en el uso del ratón.

- Algunas habilidades en el uso del teclado, aunque no son suficientes.

El análisis de los resultados obtenidos por cada sujeto en la evaluación de los indicadores permitió realizar la evaluación integral de los mismos (ver anexo 6 y 7).

Se aprecian doce alumnos (60 %) en el nivel bajo, cinco (25 %) en el nivel medio y tres (15 %) en el nivel alto. Estos resultados demuestran que prevalece el nivel bajo en los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado que conforman la muestra para la aplicación de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos, lo que evidencia la distancia existente entre el estado actual y el estado deseado en torno a sus conocimientos para el desarrollo de habilidades en la clase de Computación.

Los resultados se ilustran en la gráfica del anexo 8.

2.2 Fundamentación y propuesta de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos vinculados con otras asignaturas.

El impacto social que ha tenido el uso de las computadoras en la Escuela Primaria ha propiciado modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender lo que ha demostrado que uno de los problemas fundamentales de la enseñanza está relacionado con las tareas docentes que se realizan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el Modelo de escuela primaria o Modelo para maestro aparece resumido la finalidad que persigue la escuela primaria: contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando, desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista. (MINED, 2003: 13)

El fin señalado se concreta en el desarrollo de los objetivos terminales para este nivel de enseñanza, a continuación se mencionarán los que se corresponden a nuestra investigación:

- “Utilizar algunas posibilidades de las herramientas computacionales (del sistema operativo Windows y de las aplicaciones informáticas: Paint, Word, Power Point) en el proceso de aprendizaje, así como utilizar libros de textos y otros materiales docentes (textos del Programa Editorial Libertad, Cuadernos Martianos, videos y software educativos) para la búsqueda, procesamiento y aplicación del conocimiento.”(MINED, 2003: 14)

El modelo que se propone para la solución del problema objeto de investigación en su enfoque general tiene la aspiración de favorecer los criterios básicos y las exigencias didácticas para el proceso de enseñanza – aprendizaje, elaborando tareas docentes que den solución al campo de acción planteado. Entre las problemáticas a resolver están el activar la apropiación de conocimientos, el potenciar el tránsito de la dependencia hacia la independencia, el garantizar el equilibrio entre lo cognitivo y lo afectivo, favorecer la búsqueda activa del conocimiento reflexivo y elevar el desarrollo del pensamiento lógico, para lograr que el estudiante sea partícipe activo de su propio aprendizaje.

Las tareas docentes que se aplicaron se concibieron para que una vez que el escolar ha asimilado la esencia de los conceptos y procedimientos como parte de la realización de las tareas en el nivel reproductivo, puedan transferir esos conocimientos a nuevas situaciones aplicativas y con cierto nivel de creatividad.

Además de lo anterior se tuvo en cuenta las características de los escolares de sexto grado, las posibilidades que ofrece la asignatura “Computación” y las posibilidades que ofrecen los software educativos y el procesador de textos Microsoft Word así como las demás asignaturas del grado para el desarrollo de las operaciones básicas del pensamiento. Incluyendo todas las unidades del programa.

De los autores consultados se asume en la investigación el concepto que brinda Pilar Rico, (2004) sobre tareas docentes por considerarlo más actualizado: "Cabe señalar que entendemos por tareas docentes todas las actividades que se conciben para realizar por el alumno en clases y fuera de estas, vinculadas a la búsqueda y adquisición de los conocimientos y al desarrollo de habilidades". (Rico, P. 2004:105).

Resumiendo, crearles las condiciones para que planteen sus puntos de vista y los intercambien con los de sus compañeros, de manera que se influyan mutuamente en la conformación de aquellos que se ajusten mejor a las problemáticas que se analizan.

Todos los esfuerzos dirigidos a perfeccionar las tareas docentes en la enseñanza primaria para que sea más amena, motivante y reflexiva resulta favorable, para la repercusión que tiene este aprendizaje en el éxito escolar. Con tal intención se elaboran las tareas de aprendizaje para desarrollar habilidades informáticas vinculadas con las asignaturas a través de la clase de Computación, las cuales cumplen con los siguientes requerimientos:

- ❖ Poseer un tema de interés atractivo que motive a los escolares para iniciar la actividad.
- ❖ Propiciar la comunicación maestro – alumno, alumno – alumno, con la familia y la comunidad, mediante el trabajo individual, grupal (en dúos, tríos, equipos) y para el tiempo de máquina.
- ❖ Propiciar la vinculación con el software educativo, el Microsoft Word y las asignaturas del grado, realizando acciones que promuevan el dominio de las características y funciones de las ventanas del Microsoft Word y los softwares educativos.
- ❖ Pueden ser utilizadas en diferentes momentos de la clase, con orientaciones precisas en cada etapa de la actividad.
- ❖ Otro aspecto a considerar es que inicialmente el maestro tendrá un papel fundamentalmente directivo y mediador del proceso, posteriormente crea un sistema de apoyo para aspirar a niveles superiores de desempeño y ejecución por los alumnos para ir reduciendo su participación hasta niveles de simple espectador en que el alumno pueda trabajar individual, grupal o independiente en el horario de estudio.

- ❖ En el Modelo de Escuela Primaria, (anexo 3), Pilar Rico Montero y Margarita Silvestre Oramas expresan los diferentes momentos en que participa el maestro en la actividad docente, los cuales se mencionan a continuación:
- ❖ (MINED, 2003)
- ❖ Orientación:
 - ❖ Propicia que el alumno establezca nexos entre lo conocido y lo nuevo por conocer.
 - ❖ Utiliza preguntas de reflexión, u otras vías que orienten e impliquen al niño en el análisis de las condiciones de las tareas y en los procedimientos de solución.
 - ❖ Tantea con los niños posibilidades de diferentes vías de solución.
 - ❖ Controla como parte de la orientación.
- ❖ Ejecución
 - ❖ Propicia la realización de diferentes tareas y actividades.
 - ❖ Propicia la ejecución de tareas individuales, por parejas, por equipos o por grupos, favoreciendo con estas últimas los procesos de socialización.
 - ❖ Atención del maestro a las necesidades y potencialidades de los alumnos individuales y del grupo a partir del diagnóstico realizado.
- ❖ Control
 - ❖ Propicia la realización de actividades de control y valoración por parejas y colectivas así como la autovaloración y el autocontrol.
 - ❖ Utiliza formas variadas de control.

- ❖ Se incorporan además de estos momentos generales, los momentos específicos referidos a las clases de computación y las que utilizan los software educativos que fueron utilizados en la implementación de las transformaciones de la enseñanza.
- ❖ 1. Etapa de orientación.
- ❖ Objetivo: Constatar la disposición positiva hacia la tarea docente para desarrollar habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos.
- ❖ Exploración y reconocimiento previo de las exigencias de la actividad.
- ❖ Análisis e interiorización de las exigencias de la actividad.

Acciones a realizar por el alumno en la etapa.

- Preparación para la solución de la tarea.
- Leo y analizo las órdenes.
- ¿Qué conocimientos poseo para solucionarlas?
- Datos con que cuento.
- ¿Cuántas formas hay para hacerlas?
- ¿Cómo las resuelvo?
- Comienzo cuando estoy seguro de cómo trabajar.

2. Etapa de ejecución.

- Objetivo: Aplicar la vía de solución.
- Acciones que debe realizar el alumno

- Leer la tarea docente para interpretarla y determinar qué elementos formales la integran. (medio a utilizar, cómo ubicarme en él)
- ¿Qué se pide?
- ¿Con qué datos se cuenta para obtener la información deseada?
- ¿Qué operaciones se deben efectuar?
- Determinar y describir los pasos principales de solución.
- Seleccionar las opciones necesarias y suficientes.
- Doy respuestas claras, precisas, intercambio con otro compañero.
- Argumento mi solución.
- Concretar la solución interactuando con el sistema de aplicación.

3. Etapa de control.

Objetivo: Comprobar el resultado de la tarea docente.

Acciones que debe realizar el alumno.

- Compruebo si es correcto o no.
- Comparo el resultado con las órdenes dadas en la tarea docente.
- Verifico si hay posibilidades para solucionarlas de otra forma.

A continuación se detallan algunos indicadores que se deben tener en cuenta para las clases de Computación:

Indicadores para las clases de Computación y los software educativos:

- Efectividad que logra en el trabajo en parejas y la atención diferenciada en el grupo.
- El maestro organiza las parejas, a partir del diagnóstico, atendiendo a que las diferencias entre alumnos no sean significativas, de modo que se produzca una interacción que produzca desarrollo.

- El maestro vela por el trabajo equitativo de las parejas.
- El maestro controla el trabajo realizado por los pares.
- El maestro realiza el control colectivo.

Empleo de la Computación y los software educativos:

- El maestro trabaja para el desarrollo de las habilidades informáticas en correspondencia con los objetivos y contenidos de los programas de computación en cada uno de los grados.
- El maestro trabaja para el desarrollo de las habilidades intelectuales generales (observación, descripción, comparación, clasificación, búsqueda de lo esencial, argumentación, definición, modelación) con el apoyo de las herramientas computacionales en función del grado.
- El maestro selecciona el contenido de los programas de computación y de los software y los articula adecuadamente al contenido de los programas de las asignaturas en función de los objetivos, de modo que:
 - .Potencien la profundización de los conocimientos científicos y otros elementos de la cultura.
 - Potencien el desarrollo de valores, la formación de sentimientos, la toma de posiciones crítico-valorativas de lo que se presenta.
 - La formación del gusto estético.

Lo antes planteado se tuvo en cuenta al elaborar las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y los software educativos de manera que puedan ser utilizadas en los diferentes momentos de la clase de Computación para contribuir a formar en los alumnos valores asociados a su identidad nacional, amor a su patria, sus costumbres y tradiciones, a las personas y al medio que les rodea, entre otros aspectos, así como otras que contribuyan a la

formación de determinadas características de la personalidad de los alumnos deseadas por la sociedad.

2.3. Propuesta de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word.

Tarea #1

Unidad #1

Título: Navegando en el software “Nuestra Historia”.

Objetivo: Navegar en búsqueda de información en el software “Nuestra Historia”.

Desarrollo:

La maestra les orientó a los alumnos de 6. A que deben preparar un matutino especial en conmemoración a una fecha importante, “La protesta de Baraguá”, para representarlo la semana próxima.

- a) ¿A qué software de los que conoces seleccionarías y por qué?
- b) ¿Cómo accederías a él?
- c) Abre el software y busca el epígrafe deseado.
- d) Comenta con tus compañeros los pasos que realizaste para lograr tu propósito.

Conclusiones:

En esta tarea el maestro evalúa el desarrollo de habilidades en el manejo del ratón para la búsqueda de información textual, así como las habilidades para la navegación, para la adquisición de conocimientos históricos.

Tarea #2:

Unidad II. Procesador de textos Microsoft Word.

Título: Comentando acerca de la ventana de Microsoft Word.

Objetivo: Argumentar la utilidad que brinda el procesador de textos Microsoft Word.

Desarrollo:

Si tu maestra te orienta que debes realizar un texto en tu computadora con fuente cursiva de color rojo, tipo arial, además te dice que le agregues varias figuras geométricas e imágenes para darle estética al mismo.

- a) ¿En qué programa lo harías y argumenta el por qué de tu selección primero con tus compañeros y luego de forma individual en la libreta?
- b) ¿Cómo accederías a él?
- c) ¿Qué parte de su ventana de trabajo utilizarías? Argumenta por qué.

Conclusiones:

El maestro evaluará si el alumno conoce la vía de solución así como si sabe argumentar su utilidad, las partes de su ventana de trabajo y función de ellas y si existió la ayuda mutua.

Tarea #3:

Unidad II. Procesador de textos Microsoft Word.

Título: Creando documentos utilizando el software Nuestra Historia.

Objetivo: Crear documentos sencillos utilizando las opciones (copiar, pegar, cortar) utilizando contenidos del software Nuestra Historia

Desarrollo:

Busca en el software “Nuestra Historia” en el módulo: narraciones etapa: Ocupación Militar epígrafe: Estados Unidos desconoce las fuerzas que representan al pueblo cubano: Léelo y realiza el ejercicio 65.

- a) Copia para un documento Word ¿cómo fue disuelto el P .R .C? Utiliza las opciones copiar, cortar y pegar.
- b) Encierra en un cuadro (bordes), ¿cuáles eran las fuerzas representativas del pueblo cubano al terminar la guerra?
- c) Amplía el documento expresando tu opinión sobre ¿qué significó para el pueblo de Cuba la disolución de sus fuerzas representativas? Hazlo con la mejor estética posible.
- d) Comenta con tu compañero la vía de solución que vas a emplear. Piensa en la más rápida.
- e) Guarda el trabajo con tu nombre en la carpeta Mis documentos.

Conclusiones.

En esta tarea el maestro evalúa la habilidad para navegar en el software, la de copiar, guardar, teclear, así como la calidad de las ideas al ampliar el texto, la ortografía, estética y si hubo socialización.

Tarea # 4:

Unidad # 2:

Título: Jugando y Aprendiendo sobre la Historia de Cuba.

Objetivo: Crear un documento utilizando las opciones de la barra de formato a través del software Nuestra Historia.

Desarrollo:

El 20 de mayo de 1902, nació una república encadenada al imperialismo yanqui y no libre y soberana como soñaba Martí.

- a) Busca en el software Nuestra Historia etapa: Ocupación Militar tema: Nace una república encadenada. Léelo.
- b) Relee los artículos 3 y 7 de la Enmienda Platt.
- c) Elabora un texto en Microsoft Word donde valores dichos artículos.
- d) Aplica los formatos necesarios para una mejor estética.
- e) Inserta una imagen relativa al contenido o de algún cubano que participó en la firma de la Constitución.
- f) Guarda el trabajo en una carpeta en el escritorio con tu nombre.

Conclusiones:

En esta tarea el maestro evaluará la habilidad para navegar en el software, la de editar, formatear un documento, teclear, así como la calidad de las ideas, el uso de la lengua materna, y la ortografía.

Tarea # 5:

Unidad # 2:

Título: En Word realizo tablas.

Objetivos: Crear tablas en Word utilizando contenidos del software Misterio de la Naturaleza de manera que contribuya al procesamiento correcto de la información.

Desarrollo:

En la asignatura Ciencias Naturales estudiaste que el agua la podemos encontrar en la naturaleza en diferentes estados.

- a) Abre el software Misterio de la Naturaleza y busca información acerca de los estados en que podemos encontrar el agua.
- b) Abre el procesador de texto y crea un esquema con los cambios de estados.
- c) Crea una tabla que recoja las propiedades de cada uno.
- d) Aplica los formatos necesarios para una mejor estética.
- e) Guarda el trabajo en una carpeta en el escritorio con tu nombre.
- f) Inserta un título con la letra apropiada, comenta con tu compañero.
- g) Elimina el trabajo anterior y guarda el de hoy.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúa la habilidad para navegar en el software, la de crear esquemas, crear tablas, formatear, así como la creatividad de cada uno y si existió la colaboración.

Tarea # 6:

Unidad # 2:

Título: Logrando un mejor uso de Microsoft Word.

Objetivos: Editar un documento a través del software “Nuestro idioma II”

Desarrollo:

Consulta el software “Nuestro Idioma II Módulo: Lectura (1.nivel) Lectura: Carta de Martí a María Mantilla.

Escucha la audición, lee el texto para que puedas realizar las siguientes actividades.

Consulta la opción Curiosidades para que leas los datos del autor.

Consulta el glosario o el diccionario si necesitas conocer el significado de alguna palabra.

- a) Elabora un documento en Microsoft Word donde usted escriba expresiones que demuestren el cariño que Martí sentía por la niña.
- b) Inserta un comentario sobre algún consejo que Martí le da a la niña.
- c) Configura la página utilizando las opciones márgenes, tamaño de papel.
- d) Justifica el texto.
- e) Guárdalo con un nombre apropiado en tu carpeta.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúa la habilidad para navegar en el software por los diferentes módulos así como la editar, formatear, teclear y la calidad de las ideas al redactar el texto, ortografía.

Tarea # 7:

Unidad # 2:

Título: Las Autoformas en el Microsoft Word.

Objetivos: Insertar Autoformas y letra WordArt a un documento en Word, con apoyo del software Misterio de la Naturaleza.

Desarrollo:

En la asignatura Ciencias Naturales estudiaste que la Tierra y el resto de los planetas que conforman el Sistema Solar, se trasladan alrededor del Sol y rotan sobre un eje imaginario, por lo que se afirma que todos los cuerpos se encuentran en constante movimiento. Consulta el Software Misterio de la Naturaleza epígrafe Movimiento y energía de la naturaleza para que resuelvas las siguientes actividades:

- a) Representa gráficamente, mediante una flecha ejemplos de cuerpos que varían de lugar respecto a otros.
- b) Inserta imágenes que identifiquen los cuerpos.
- c) Inserta autoformas y dentro de ellas escribe los tipos de energía que conozcas.
- d) Inserta un cartel sobre tu opinión acerca de la importancia que le concedes a las transformaciones de la energía para la humanidad.
- e) Ponle un título adecuado al documento. Inserta letra Wordart .
- f) Usa tu imaginación y creatividad para la edición del doc.
- f) Elimina el anterior y guarda este.

Conclusiones:

En esta tarea el profesor evalúa la habilidad para navegar en el software, la de insertar, editar y la creatividad de cada uno al realizar el trabajo y si hubo socialización.

Tarea #8

Unidad # 2:

Título: Modificando documentos.

Objetivos: Modificar un texto utilizando las opciones de la barra de formato de Microsoft Word.

Desarrollo:

Abre el documento que tiene por nombre "Che" y modifíquelos.

La multifacética figura de Guevara se insertó en la historia de Cuba en México, desde los preparativos del Granma y, como conoces, fue figura destacada de la lucha en la Sierra Maestra, donde obtuvo a fuerza de valentía, coraje y capacidad, los grados de Comandante. Después del triunfo de la Revolución, el Che, como lo llamaban todos, se convirtió por sus amplias capacidades y su tesonera dedicación, en un destacado estadista.

- a) Formatea el siguiente texto para ello utiliza las barras estudiadas.
- b) Cambia el tipo de fuente y el tamaño.
- c) Ponle título en letra Wordart.
- d) Ponle fondo y borde a la página.

- e) Inserta una imagen desde archivo relacionada con el texto.
- f) Ponle negrita y cursiva a la palabra Che.
- b) Diga en qué línea y en qué columna se encuentra la palabra Revolución.
- c) Busque la palabra "insertó " y sustitúyala por "implantó" donde quiera que se encuentre.
- d) Inserta un comentario con el significado de la palabra multifacética.
- e) Guarda los cambios.

Conclusiones:

En esta tarea el profesor evaluará las habilidades editar, formatear, insertar, buscar y reemplazar.

Tarea #9

Unidad # 2:

Título: Dibujando en Microsoft Word.

Objetivos: Crear un dibujo en Microsoft Word utilizando los contenidos del software Misterio de la naturaleza de manera que propicie la creatividad.

Desarrollo:

En toda planta con flores se destacan órganos que intervienen en la nutrición.

- a) Consulta el software “Misterio de la Naturaleza” tema: Las plantas con flores epígrafe: Las plantas como un todo y observa el video que muestra todas las partes de las plantas.
- b) Crea un dibujo en el Word abordando la temática anterior tratada donde dibujes las partes de las plantas y escribas el nombre de cada una.
- c) Emplea las opciones de la barra de dibujo que te brinda Word.
- d) Comenta con tu compañero como lo vas a realizar.
- e) Guarda el dibujo en tu carpeta.

Conclusiones:

En esta tarea el maestro evaluará la habilidad de crear un dibujo utilizando las herramientas que te brinda el Microsoft Word así como la creatividad y la socialización.

Tarea #10

Unidad # 2:

Título: Creación de un documento en el Microsoft Word utilizando contenidos del software Nuestra Historia.

Objetivo: Crear un documento en Microsoft Word con tabla e imágenes desde archivo utilizando el software Nuestra Historia.

Desarrollo:

Interpreta el siguiente planteamiento de nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz al valorar nuestra historia, el cual expresó:

“...Y nosotros debemos saber, como verdaderos revolucionarios, que cuando decimos de nuestro deber de defender esta Revolución (...) ¡Hemos de pensar que estamos defendiendo la obra de 100 años”!

- a) Consulta el software Nuestra Historia etapa: colonia Epígrafe: Guerra de los Diez años y del 95. Léelo y responde la pregunta 34.
- b) Explica el anterior planteamiento a través de un documento donde usted elabore una tabla comparativa de las guerras de los Diez años y del 95.
- c) Inserta fotos de las figuras más relevantes.
- d) Aplica las opciones que te brinda barra de menú, (insertar).
- e) Embellece el documento utilizando las opciones de la barra de formato
- f) Guarda el documento con el nombre Fidel en Mis documentos.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúa la habilidad de crear documentos, insertar tabla, insertar imágenes desde archivo, así como la creatividad.

Tarea #11

Título: Formateando documentos en el Microsoft Word.

Objetivo: Formatear un documento en el Microsoft Word, utilizando las diferentes opciones que te brinda su ventana de trabajo y apoyándonos en el software Mi vida, mi patria.

Desarrollo:

Nuestro país está inmerso en la Batalla de Ideas, nacidas al calor de la lucha por el regreso del niño Elián. Hoy continuamos batallando, día a día, por lograr una cultura general integral de todo nuestro pueblo. Como parte de toda la contienda que llevamos a cabo, reclamamos a diario el regreso de nuestros cinco héroes prisioneros del imperio por luchar contra el terrorismo.

- a) Escribe una carta donde fundamentes por qué la prisión de ellos es injusta.
- b) Apóyate en el software Mi vida, mi patria, para que insertes imágenes de los cinco.
- c) Aplica formato a la página, utilizando las opciones que te brindan las barras del Microsoft Word.
- d) Configura la página.
- e) Aplica la sangría correcta.
- f) Justifica el texto.
- g) Utiliza interlineado 1,5.
- h) Guarda el documento y borra el anterior.
- i) Realiza la revisión ortográfica del documento utilizando la opción ortografía y gramática.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluará la habilidad de formatear documentos, navegar en un software, editar, así como la creatividad.

Tarea #12

Título: La numeración y viñetas en el Microsoft Word.

Objetivo: Crear un documento en Word utilizando las opciones que te brinda la barra de formato (numeración y viñetas) con apoyo del software Nuestra Historia.

Desarrollo:

Abre el software Nuestra Historia y busca el módulo narraciones, epígrafe neocolonia, subepígrafe: La generación del Centenario. Léelo.

- a) Crea un doc. Word en el que expliques cómo surge la Generación del Centenario.
- b) Enumera por separado los integrantes del Comité Militar y el Comité Civil.
- c) Inserta viñetas para mencionar algunas de las actividades que realizaron estos jóvenes.
- d) Ponle título en letra Wordart.
- e) Edita el documento a tu gusto.
- f) Guarda el documento.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúan las habilidades, navegar en un software, insertar viñetas y numeración, editar, así como la creatividad.

Tarea #13

Título: En Microsoft Word escribo mejor.

Objetivo: Teclar un texto en el Microsoft Word, utilizando el software educativo Nuestra Historia.

Desarrollo:

La profesora de computación orientó en clases anteriores una tarea evaluativa que consistía en escribir un texto en la libreta relacionado con el Desembarco del Yate Granma, para ello debían consultar el software, Nuestra Historia, módulo narraciones, epígrafe neocolonia, subepígrafe Desembarco del Granma. Busca dicho texto y:

- a) Tecléalo en el Word.
- b) Justifica el texto al terminar.
- c) Aplica la sangría correspondiente.
- d) Edita el documento a tu gusto.
- e) Inserta imágenes desde archivo relacionados con el tema.
- f) Guarda el doc.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluarán las habilidades, navegar, teclar, editar, formatear, insertar imágenes, así como la creatividad.

Tarea #14

Título: Modificando documentos en el Microsoft Word.

Objetivo: Editar un documento utilizando las opciones de la barra de formato del Microsoft Word, apoyándonos en el software Nuestra Historia.

Desarrollo:

Abre el documento que tiene por nombre, Abdala, que se encuentra como acceso directo en el escritorio y modifíquelo.

Abdala.

Es un poema que está en tu Cuaderno martiano, que habla de la patria, de lo que significa ella para cada ciudadano y te permitirá acercarte más al patriota José Martí

cuando dice: "El amor madre a la patria no es el amor ridículo a la tierra ni a la hierba que pisa nuestras plantas, es el odio invencible a quien la oprime y el rencor eterno a quien la ataca". Ten presente que la obra política revolucionaria de Martí es la más importante de todas las que realizó durante su corta pero fecunda vida y ocupará siempre un lugar cimero como poeta, orador, escritor, pensador; todos estos aspectos quedan opacados ante la enorme labor realizada para preparar y llevar a cabo con éxito la obra de la independencia de Cuba. Y en su lucha por la consecución de ese fin es donde escribe las páginas más llenas de profundidad y de sentimiento que salieron de su puño o de sus labios.

- a) Pon el título con una fuente artística.
- b) Cambia el tamaño y el tipo de fuente del texto.
- c) Justifica el texto.
- d) Pon en negrita la palabra Cuba.
- e) Subraya la palabra Martí.
- f) Inserta un comentario con el significado de la palabra fecunda.
- g) Utiliza otras opciones que te permitan formatear el doc.
- h) Guarda los cambios realizados.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúan las habilidades de editar, formatear, insertar, así como la creatividad.

Texto seleccionado del software Nuestra Historia, módulo Fuentes, temática Textos Martianos.

Tarea #15

Título: Embelleciendo documentos en el Microsoft Word.

Objetivos: Editar un documento en Microsoft Word, utilizando las opciones diversas que muestra su ventana de trabajo y el software educativo José Martí el más puro de nuestra raza.

Desarrollo:

Se presenta el pensamiento:

"Los libros consuelan, calman, preparan, enriquecen y redimen".

José Martí.(1999, 28)

- a) Menciona el software que te muestra toda la vida y obra de Martí.
- b) Apóyate en el anterior pensamiento y escribe un texto en Word en el que expreses qué son para ti los libros.
- c) Edita el documento.
- d) Ponle título en letra WordArt.
- e) Inserta una tabla en la que aparezcan los títulos de algunas lecturas escritas por Martí para los niños.
- f) Inserta imágenes relacionadas con el tema.
- g) Dale formato al documento con originalidad y creatividad.
- h) Guarda el documento en el escritorio con el nombre libros.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúan las habilidades: teclear, insertar, editar, así como la creatividad.

Tarea #16

Título: Logrando un mejor uso del Microsoft Word.

Objetivo: Formatear un texto, utilizando las opciones que te brinda el Microsoft Word y con apoyo de la Biblioteca Encarta.

Desarrollo:

En tu PC aparece un documento Word con el nombre Martí en el escritorio.

Martí, José Julián (1853-1895), político y escritor cubano, máximo símbolo de las aspiraciones cubanas de independencia. Tuvo la genialidad de superar las concepciones revolucionarias precedentes en su país y ser al mismo tiempo el más universal de los cubanos. Martí se convirtió en el máximo exponente de la literatura cubana como precursor del modernismo. Destacó por su estilo sencillo y fluido, y por sus imágenes personales e intensas. Entre sus obras se encuentran numerosos poemas, ensayos y una novela. Sus Obras completas, formadas por 73 volúmenes, fueron publicadas entre 1936 y 1953. Una de las incursiones literarias más sorprendentes y atrevidas de Martí son sus cuentos publicados en La Edad de Oro, revista infantil editada por él. Por todo lo

anterior es considerado el mayor escritor del continente, el periodista más leído entonces en la América Hispana

Ábrelo.

- a) Menciona el programa del cual fue extraído.
- b) Aplica los formatos necesarios para una mejor estética.
- c) Inserta una imagen desde archivo relacionada con el texto.
- d) Busca la palabra genialidad y reemplázala por un sinónimo.
- e) Aplica borde o fondo al documento.
- f) Guarda los cambios realizados.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluarán las habilidades formatear, insertar, editar, así como la originalidad.

Tarea #17

Título: Perfeccionando el documento.

Objetivo: Formatear un documento Word, revisando su contenido para la revisión ortográfica, apoyándonos en la ventana de trabajo,

Desarrollo:

La profesora de Educación Física necesita la ayuda de los estudiantes de 6. Grado para que le revisen la Introducción de su trabajo de diploma antes de su impresión en cuanto a ortografía y formato para ello debes:

- a) Abrir el documento E. Física que aparece en el escritorio.
- b) Aplica la revisión ortográfica al documento.
- c) Elige la autocorrección que prefieras.
- d) Determina si necesitas la utilización del autotexto.
- e) Recuerda guardar los cambios realizados.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluará la habilidad formatear.

Tarea #18

Título: Los esquemas en el Microsoft Word.

Objetivo: Insertar tablas y esquemas en un documento Word con ayuda del software educativo Misterios de la Naturaleza.

Desarrollo:

Navega en el software Misterios de la Naturaleza, tema: Las plantas con flores, epígrafe, las plantas como un todo.

- a) Dibuja en el Word la hoja de una planta. Escribe y señala con flechas qué sustancias deben llegar a ella hasta que se produzca la fotosíntesis.
- b) Inserta una tabla en la que establezcas las diferencias entre respiración y fotosíntesis.

| | Respiración | Fotosíntesis |
|--|-------------|--------------|
| ¿Qué gas toman? | | |
| ¿Qué gas devuelven? | | |
| ¿Qué importancia tiene en las plantas? | | |

- c) Utiliza tu creatividad.
- d) Representa ambos procesos en un esquema.
- e) Guarda el documento en Mis documentos con el nombre naturaleza.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluarán las habilidades insertar tablas, esquemas, así como la creatividad.

Tarea #19.

Título: Formateando versos sencillos en el Microsoft Word.

Objetivo: Aplicar formato a un documento Word mediante las opciones que te brinda la ventana de trabajo, con apoyo del software José Martí, el más puro de nuestra raza.

Desarrollo:

Los estudiantes de 6. Grado para la realización de una tarea evaluativa tuvieron que navegar en el software José Martí, el más puro de nuestra raza, en la búsqueda de versos sencillos.

- a) Realiza tú esta misma acción
- b) Crea un documento Word en el que escribas cuatro de los versos sencillos
- c) Aplica un formato diferente a cada verso seleccionado
- d) Inserta letra WordArt para el título que escojas.
- e) Inserta imagen para cada verso que guarde relación
- f) Embellece el documento utilizando tu creatividad.
- g) Guarda el documento con el nombre versos en el escritorio.

Conclusiones:

En esta tarea se evalúan las habilidades: formatear, editar, insertar, así como la creatividad y terminación del trabajo.

Tarea #20.

Título: Copiando desde un software para el Microsoft Word.

Objetivos: Copiar un texto desde el software Nuestra Historia para el Microsoft Word, utilizando las opciones que brindan sus ventanas de trabajo.

Formatear un documento Word, utilizando las opciones que brinda su ventana de trabajo de forma creativa.

Desarrollo:

Con motivo a la Jornada del Educador, los estudiantes de 6. Grado deberán entregar una ponencia relacionada con la Campaña de Alfabetización. ¿Qué software recoge los hechos históricos más significativos que han ocurrido en nuestra patria?

- a) Ábrelo.
- b) Busca en el módulo narraciones, epígrafe revolución, subepígrafe la campaña de alfabetización.

Copia el texto que allí aparece para el Word.

- a) Resume las ideas esenciales en cuatro párrafos, lo demás elimínalo.
- b) Aplica el formato necesario para mejorar su estética.
- c) Aplica la revisión ortográfica al documento.
- d) Cambia el título y utiliza letra WordArt.
- e) Guarda los cambios realizados.

Conclusiones:

En esta tarea se evaluarán las habilidades: formatear, editar, copiar, pegar, así como la creatividad.

2.4 Análisis y valoración de los resultados obtenidos con la aplicación de las tareas docentes que propician el desarrollo de habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Word y los software educativos.

Para la comprobación de los resultados de los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado en las clases de Computación, al final del pre-experimento pedagógico se emplearon los instrumentos utilizados en el pretest, así como la escala valorativa para evaluar el comportamiento de los indicadores declarados en cada dimensión de la variable dependiente.

Al aplicar la prueba pedagógica (anexo 17) se obtuvo el resultado siguiente:

Tabla 3. Resultados de la prueba pedagógica final.

| Muestra | Pregunta | Evaluación | | | | | |
|---------|----------|------------|-----|---------|---|-------|---|
| | | Bien | | Regular | | Mal | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1 | 20 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 2 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

La pregunta uno se comportó de la siguiente forma: veinte alumnos (100%) conocen en el software que tienen que navegar y saben cómo acceder a él, además saben las funciones de los módulos, no ubicándose ninguno en nivel medio ni bajo.

En la segunda pregunta los resultados fueron: dieciocho alumnos (90%) se situaron en un nivel alto demostrando conocimientos acerca del procesador de texto Microsoft Word, describen el camino para abrirlo, conocen la composición de su ventana de trabajo y saben explicar todas las opciones de la misma. En un

nivel medio se ubicó un alumno (5%) de la muestra que presentó dificultades al ejemplificar las opciones de su ventana de trabajo. Se ubicó un alumno (5%) en el nivel bajo, pues tiene dificultades al identificar el procesador de texto Microsoft Word, no describe el camino para abrirlo, no conoce la composición de su ventana de trabajo y no sabe explicar todas las opciones de la misma.

Los resultados gráficos se ilustran en el anexo 9.

Con la aplicación de la guía de observación científica (Anexo 2) se evaluó el comportamiento de los indicadores establecidos en la dimensión 2, referida a las habilidades para la utilización de las aplicaciones informáticas y los software educativos. Los resultados que arrojó el instrumento se relacionan a continuación.

Tabla 4. Resultados de la observación científica final.

| Muestra | Aspectos | Evaluación | | | | | |
|---------|----------|------------|----|-------|----|-------|----|
| | | Alto | | Medio | | Bajo | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 2 | 18 | 90 | 2 | 10 | 0 | 0 |
| | 3 | 18 | 90 | 0 | 0 | 2 | 10 |
| | 4 | 18 | 90 | 0 | 0 | 2 | 10 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

De las ocho tareas docentes observadas, dieciocho alumnos (90%) se ubicaron en nivel alto en el primer aspecto, al demostrar habilidades respecto a la búsqueda de la vía de solución, un alumno (5%) quedó en nivel medio, igual número quedó en nivel bajo. En el aspecto dos de la guía dieciocho alumnos (90%) se ubican en un nivel alto ya que demostraron habilidades en la utilización de las herramientas informáticas por diferentes vías. En este mismo aspecto de la guía dos alumnos

(10%) se ubicaron en un nivel medio, ya que en ocasiones les faltaban habilidades para lograr una correcta demostración. Al evaluar el aspecto tres se constató que dieciocho alumnos (90 %) se encontraban en nivel alto y dos alumnos (10%) se ubican en el nivel bajo, pues no lograron originalidad y creatividad en la realización de las tareas. En el análisis del cuarto aspecto se obtuvo que dieciocho alumnos (90 %) se encontraban en nivel alto y dos alumnos (10%) se ubican en el nivel bajo, pues no tienen independencia en las tareas que realizan y necesitan ayuda de sus compañeros así como del maestro.

Los resultados se ilustran en la gráfica del anexo 10.

Al resumir los resultados de la evaluación integral final del grupo por indicadores de la variable dependiente, se puede apreciar que en la distribución de frecuencias un alumno (5%) se ubica en el nivel bajo, un alumno (5%) en el nivel medio y dieciocho alumnos (90%) en el nivel alto. La comparación con la evaluación obtenida por cada sujeto en el corte final aparece en la tabla (Ver anexos 11 y 12). Estos resultados posibilitaron la comparación del comportamiento de los indicadores declarados en cada dimensión de la variable dependiente antes y después de aplicado el pre-experimento.

Los resultados se ilustran en la gráfica del anexo 13.

Al comparar los instrumentos aplicados en ambos cortes (inicial y final) se puede apreciar un avance significativo. Los resultados de las pruebas pedagógicas se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 5. Resultados de la prueba pedagógica inicial y final

| Mues- tra | Pre- gunta | Evaluación | | | | | | | | | | | |
|--------------|---------------|------------|---|------|---|---------|---|------|---|------|---|------|---|
| | | Bien | | | | Regular | | | | Mal | | | |
| | | CI | | CF | | CI | | CF | | CI | | CF | |
| | | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % |
| | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|----|----|-----|---|----|---|---|----|----|---|---|
| 20 | 1 | 3 | 15 | 20 | 100 | 5 | 25 | 0 | 0 | 12 | 60 | 0 | 0 |
| | 2 | 3 | 15 | 18 | 90 | 5 | 25 | 1 | 5 | 12 | 60 | 1 | 5 |

Leyenda: CI: Corte inicial, CF: Corte final, Cant: Cantidad

Al realizar el análisis del corte final comparado con el inicial se aprecia que hubo un aumento significativo en la categoría de Bien y una disminución favorable en la de Regular y Mal.

Con respecto a la pregunta 1: Los avances están dados en que la mayor cantidad de alumnos conocen en el software con que tienen que navegar, así como las funciones de los módulos.

Relacionado con la pregunta 2: Se patentizó que hubo una mejoría sustancial, ya que todos demuestran conocimientos acerca del procesador de textos Microsoft Word, conocen la composición de su ventana de trabajo.

Si bien es cierto que se han alcanzado logros significativos, aún subsisten algunas dificultades en cuanto a ejemplificar las opciones que componen la ventana de trabajo del Microsoft Word.

Los resultados de ambos cortes se aprecian con mayor claridad en la gráfica que aparece en el anexo 14.

Los resultados de la observación científica en ambos cortes se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 6. Resultados de la observación científica inicial y final

| Mues- tra | Aspectos | Evaluación | | | | | | | | | | | |
|--------------|----------|------------|---|------|---|-------|---|------|---|------|---|------|---|
| | | Alto | | | | Medio | | | | Bajo | | | |
| | | CI | | CF | | CI | | CF | | CI | | CF | |
| | | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % | Cant | % |

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|----|----|----|---|----|---|----|----|----|---|----|
| 20 | 1 | 5 | 25 | 18 | 90 | 3 | 15 | 1 | 5 | 12 | 60 | 1 | 5 |
| | 2 | 5 | 25 | 18 | 90 | 6 | 30 | 2 | 10 | 9 | 45 | 0 | 0 |
| | 3 | 3 | 15 | 18 | 90 | 2 | 10 | 0 | 0 | 15 | 75 | 2 | 10 |
| | 4 | 3 | 15 | 18 | 90 | 6 | 30 | 0 | 0 | 11 | 55 | 2 | 10 |

Leyenda: CI: Corte inicial, CF: Corte final, Cant: Cantidad

Al realizar el análisis del corte final comparado con el inicial se aprecia que hubo un aumento significativo en la categoría de Alto y una disminución favorable en la de Medio y Bajo.

Con respecto al aspecto 1: Los avances están dados en que la mayor cantidad de alumnos demuestran conocimientos respecto a la vía de solución.

Relacionado con el aspecto 2: Se patentizó que hubo una mejoría sustancial, ya que todos demuestran habilidades en la utilización de las herramientas informáticas por diferentes vías.

En cuanto al aspecto 3: Se constató que hubo avances en cuanto a la originalidad y creatividad en la realización de las tareas.

El aspecto 4: Arrojó un significativo avance ya que los alumnos demuestran un gran nivel de independencia.

Si bien es cierto que se han alcanzado logros significativos, aún subsisten algunas dificultades en cuanto a la búsqueda de la vía de solución y a las habilidades en la utilización de las herramientas informáticas.

Los resultados de ambos cortes se aprecian con mayor claridad en la gráfica que aparece en el anexo 15.

La evaluación permitió probar la efectividad de las tareas docentes elaboradas para las clases de Computación de los alumnos de sexto grado de la educación primaria con lo que se pudo conformar un criterio evaluativo, expuestos en el siguiente resumen:

- Las tareas docentes aplicadas contribuyeron a elevar la calidad de las clases de Computación en sexto grado de la educación primaria.
- Se demostró que los alumnos poseen habilidades informáticas para el uso del procesador de textos Microsoft Word y la búsqueda de información en el software educativo, así como la utilización de las herramientas por diferentes vías.
- La evaluación realizada permitió probar la efectividad de las tareas docentes aplicadas a los alumnos de sexto grado de la escuela primaria Serafín Sánchez Valdivia en cuanto al desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word en la clase de Computación.

Es válido destacar que en las clases desarrolladas los alumnos mostraron mayor interés por las mismas, pues participaban de manera activa y consciente, colaboraban con la organización del laboratorio. En las tareas encomendadas prestaron atención y analizaron cuidadosamente cada uno de los ejercicios planteados, intercambiaron ideas con el maestro y con el resto de los compañeros sobre los temas abordados.

Es importante destacar que los alumnos manifestaron placer y alegría en las tareas docentes realizadas, su atención se hizo voluntaria y estable, lo que contribuyó al desarrollo de los procesos cognitivos.

CONCLUSIONES

- El desarrollo de habilidades informáticas en las clases de computación en la Educación Primaria se fundamenta teórica y metodológicamente tomando como sustento lo expresado en los documentos y normativas del Ministerio de Educación, investigaciones realizadas en el territorio sobre la temática y lo que al respecto aparece expresado en el Modelo de Escuela Primaria y se concibe como un aspecto esencial que constituye una necesidad en el cumplimiento del fin de la Educación.
- El diagnóstico del estado inicial del desarrollo de habilidades informáticas para el uso del Microsoft Word y software educativos, evidenció las carencias que aún presentan los estudiantes para la navegación y búsqueda de información en un software así como copiar esta para el procesador de textos y aplicar formato, modificar imágenes, editar, en correspondencia con los contenidos del grado.
- En la aplicación de las tareas docentes, para desarrollar habilidades informáticas en el Microsoft Word y los software educativos en las clases de Computación se tuvo en cuenta las etapas, de orientación, ejecución y control que permiten una mejor organización en los distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje, pues estas fueron concebidas con un mayor nivel de complejidad, que motiven la reflexión, la imaginación a buscar alternativas y crear, aplicando diferentes vías, opciones y herramientas de forma rápida y efectiva.
- La efectividad de las tareas docentes propuestas para desarrollar habilidades informáticas en el uso del Microsoft Word y los software educativos a través de las clases de Computación en sexto grado de la escuela primaria, se corroboró a partir de los datos resultantes de la intervención en la práctica, que evidenciaron las transformaciones producidas en la muestra seleccionada, demostrando seguridad en la realización de las actividades con mayor efectividad en el uso del Microsoft Word y los software educativos.

BIBLIOGRAFÍA

Addine, F. F. et. al. (1998). *Didáctica y optimización del proceso de enseñanza aprendizaje*. Ciudad de La Habana: IPLAC.

Álvarez González, A. (1999). *Tareas para la activación de la independencia cognoscitiva con un enfoque motivador y de implicación cognitiva en los escolares primarios*. Tesis presentada en opción del título académico de Máster en Ciencias de la Educación, Villa Clara.

Álvarez de Zayas, C. (1985). *Fundamentos teóricos de la dirección del proceso de formación del profesional de perfil ancho*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Álvarez de Zayas, C. (1999). *La Escuela en la Vida*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Betancourt Ivis, (2009). *Tareas docentes que propicien un aprendizaje desarrollador en escolares de 5. grado de la escuela primaria*. Tesis de maestría.

Cabiello, M. L. (1997). *Las nuevas tecnologías. Un reto a la universidad moderna*. Revista Cubana de Educación Superior., 2, 18. La Habana.

Castellanos, D. Y otros. (2001). *Hacia una concepción del aprendizaje desarrollador*. Colección Proyectos, ISPEJV. La Habana, Cuba.

_____ (2001). *Para promover un aprendizaje desarrollador*. Instituto Superior Pedagógico. La Habana.

Cerezal Mezquita, J. y Otros. (2005). *Metodología de la investigación educativa*. Material base en soporte digital. IPLAC. La Habana.

Colectivo de Autores del ICCP. (1984). *Pedagogía*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Chávez Rodríguez, J. A. (1984). *Bosquejo histórico de las ideas educativas en Cuba*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2004) Artículo “*La Investigación Científica desde la escuela*”. *Hacia una Educación Audiovisual*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Colectivo de autores. (1973) *Psicología para maestros*. Editorial Pueblo y Educación: La Habana.

Danilov, M. A. Y M. N. Stakin. (1978) *Didáctica de la escuela media*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Danilov, M. A. Y M. N. Skatkin. (1981). *Didáctica de la escuela media*. Ciudad de la Habana: Editorial libros para la educación.

DICTIONARY of computing. (1987). information processing, personal computing, telecommunications, office systems, IBM-specific terms, 8th ed. Edición. New York: IBM International Business Machine Corporation.

Edward B. Fry (1971) *Máquinas de enseñar y enseñanza programada*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Expósito C, y otros. (2001) *Metodología de la enseñanza de la computación*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Navarro, E. J y coautores. (2000). *Elementos de informática básica*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

González Acosta, Niurka (2007). Sitio Web para la preparación metodológica en la formación de habilidades informáticas. Tesis de maestría.

González Rey, F. (1995) .*Comunicación, Personalidad y Desarrollo*: La Habana Editorial Pueblo y Educación.

IPLAC, (1997) Curso: Modelo pedagógico para la formación y desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades. (versión digital)

Jorge M (1999). Alternativas metodológicas para el trabajo con el procesador de texto Word en la carrera de Lengua Inglesa. Tesis de maestría.

Labarrere, G. y Valdivia, G. (1988). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Lima Montenegro, C Sylvia. (2005).*Transformaciones para lograr un Aprendizaje Desarrollador de la Computación en el Nivel Primario*. Facultad de Ciencias, Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”.

López, J: (2003). *Un enfoque histórico-cultural del desarrollo infantil y su aplicación en la práctica pedagógica*. Conferencia impartida en CELEP.

_____ y otros. (2002). *Marco conceptual para la elaboración de una teoría pedagógica, en libro “Compendio de Pedagogía”*. C. de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Machado Méndez, M (2000). La enseñanza de los procesadores de textos en el preuniversitario. Tesis de maestría.

MINED (2001). Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2003). Modelo de Escuela Primaria. La Habana: Instituto Central Ciencias Pedagógicas.

_____ (2004). Manual de Informática Básica. La Habana.

_____ (2005). Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Y 2 Ira Y 2da parte. Fundamentos de la Investigación Educativa.

_____ (2005). Orientaciones metodológicas para los ajustes curriculares. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2005). Para ti, maestro. Folleto de ejercicios para tercer grado. La Habana.

_____ (2005). Para ti, maestro. Folleto de ejercicios para sexto grado. La Habana.

_____ (2001). Programa de Computación Versión I. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación

_____ (2000-2006). Seminarios Nacionales I, II, III, IV para el personal docente. La Habana.

_____ (2007). Manual de Informática Básica Número VIII. La Habana.

O'Shea Tim y Jhon Self. (1989). Enseñanza y aprendizaje con ordenadores. Inteligencia Artificial en Educación. La Habana: Editorial Científico-técnico.

Pérez Fernández, V. (1994). Tutoriales para la enseñanza del sistema operativo MS-DOS y las partes fundamentales de una computadora. Tesis de maestría.

Pérez, Martí. (1963) Obras Completas. Editorial Nacional de Cuba, La Habana, 1963, Tomo 11.

_____ (1975). *Obras Completas* Tomo 8, Ciencias Sociales. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Petrovski, A.V. (1980). Psicología evolutiva y pedagógica. Moscú. Editorial Progreso.

Rico Montero, P. (1990). *¿Cómo desarrollar en los escolares las habilidades para el control y la valoración de sus trabajos docentes?* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2002): *Técnicas para potenciar un aprendizaje desarrollador en el escolar primario*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2003). *La Zona de Desarrollo Próximo. Procedimientos y tareas de aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ (2004). *Proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en la escuela primaria*. Teoría y práctica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

_____ 2004). *Algunas exigencias para el desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria*. Cartas al maestro. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas

Silvestre, M. (1999). *Aprendizaje, Educación y Desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Silvestre M. y J. Zilberstein (2000). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. Ciencias Pedagógicas de Cuba. Ediciones CEIDE.

_____ (2002). *Hacia una Didáctica desarrolladora*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

Talízina, N. F, (1987). *La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares*. Universidad de la Habana, MES.

Vigotsky, L.S. (1977) .*Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Pléyade.

_____ (1989.). *Obras completas (Tomo V)*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zilberstein, J. (2000). *Aprendizaje, enseñanza y desarrollo en, ¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje?* México: Ediciones CEIDE.

ANEXO 2

Guía para la observación científica de tareas docentes que realizan los escolares de sexto grado en la clase de Computación.

Objetivo: Comprobar las habilidades informáticas que poseen los escolares de 6. grado en la clase de Computación.

Aspectos a tener en cuenta durante la observación.

- Búsqueda de la vía de solución.
- Habilidades que demuestran en el empleo de las aplicaciones informáticas y los softwares educativos
- Originalidad y creatividad en la realización de las tareas de aprendizaje.
- Nivel de independencia.

ANEXO 1

Prueba pedagógica inicial:

Objetivo: Constatar los conocimientos que poseen los escolares de 6. grado de la educación primaria en la clase de Computación.

Lee y responde con atención estas preguntas. Esfuérzate por alcanzar un buen resultado. Ellas te abrirán el camino para que puedas operar con gusto en tu computadora.

Nombres y apellidos: _____

1) Manuel es un niño de sexto grado y él desea realizar una búsqueda acerca de un hecho histórico en su computadora pero no sabe dónde la puede realizar.

- a) ¿En qué software puede buscar?
- b) ¿Cómo acceder a él?
- c) ¿Conoces las funciones de cada módulo del software que te permitirá una rápida navegación en él? Menciona dos de ellas y explícalas.

2) En grados anteriores estudiaste una aplicación que te brinda la posibilidad de crear documentos de texto con el formato que deseamos.

- a) ¿Cómo se llama? Explica que más te permite realizar.
- b) Describe el camino para abrirlo.
- c) Explica cuál es la composición de la ventana de Microsoft Word.
- d) Explica la utilidad de tres de las barras.

ANEXO 3

Escala de valoración por niveles de los indicadores establecidos en las dimensiones que evalúan los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado de la enseñanza primaria en la clase de Computación.

Dimensión 1

Conocimientos referidos al trabajo con los softwares educativos y el procesador de texto Word.

Indicador 1.1

Nivel bajo (1) No reconocen con claridad la utilidad Microsoft Word, y los software educativos.

Nivel medio (2) Reconocen la utilidad Microsoft Word.

Nivel alto (3) Reconocen la utilidad Microsoft Word y los softwares educativos.

Indicador 1.2

Nivel bajo (1) Se muestran inseguros al explicar las vías para acceder a el Microsoft Word y los software educativos.

Nivel medio (2) Presentan imprecisiones en las vías para acceder a el Microsoft Word y los software educativos.

Nivel alto (3) Tienen dominio de las vías para acceder a el Microsoft Word y los software educativos.

Indicador 1.3

Nivel bajo (1) Poseen inseguridad al expresar las partes de su ventana de trabajo y no reconocen cada una de sus funciones.

Nivel medio (2) Dominan las partes de su ventana de trabajo, pero no reconocen las funciones de cada una de ellas.

Nivel alto (3) Evidencian dominio de las partes de su ventana de trabajo, al reconocer las funciones de cada una de ellas.

Dimensión 2

Habilidades para la utilización de las aplicaciones informáticas y los software educativos.

Indicador 2.1

Nivel bajo (1) No determinan con claridad la vía de solución, los problemas y sus causas. No existe correspondencia entre el problema y las causas que lo provocan. La determinación de estas últimas se queda en causas aparentes o secundarias.

Nivel medio (2) Logra determinar los problemas, pero comete imprecisiones en la determinación de las causas.

Nivel alto (3) Determina con precisión los problemas y sus causas.

Indicador 2.2

Nivel bajo (1) Se muestran inseguros al aplicar las herramientas.

Nivel medio (2) Poseen algunas imprecisiones al aplicar las herramientas.

Nivel alto (3) Determina con precisión las herramientas por diferentes vías.

Indicador 2.3

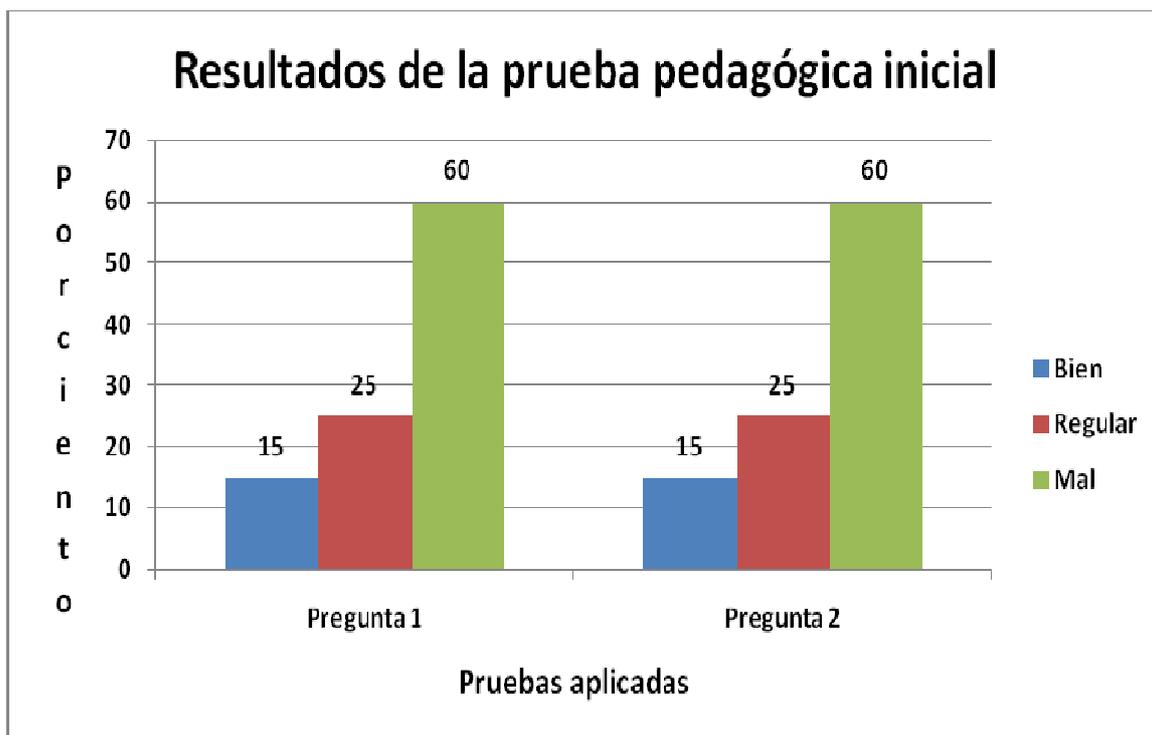
Nivel bajo (1) No muestran originalidad y creatividad en la realización de sus trabajos.

Nivel medio (2) Muestran poca originalidad y creatividad al realizar los trabajos.

Nivel alto (3) Evidencian originalidad y creatividad al realizar los trabajos.

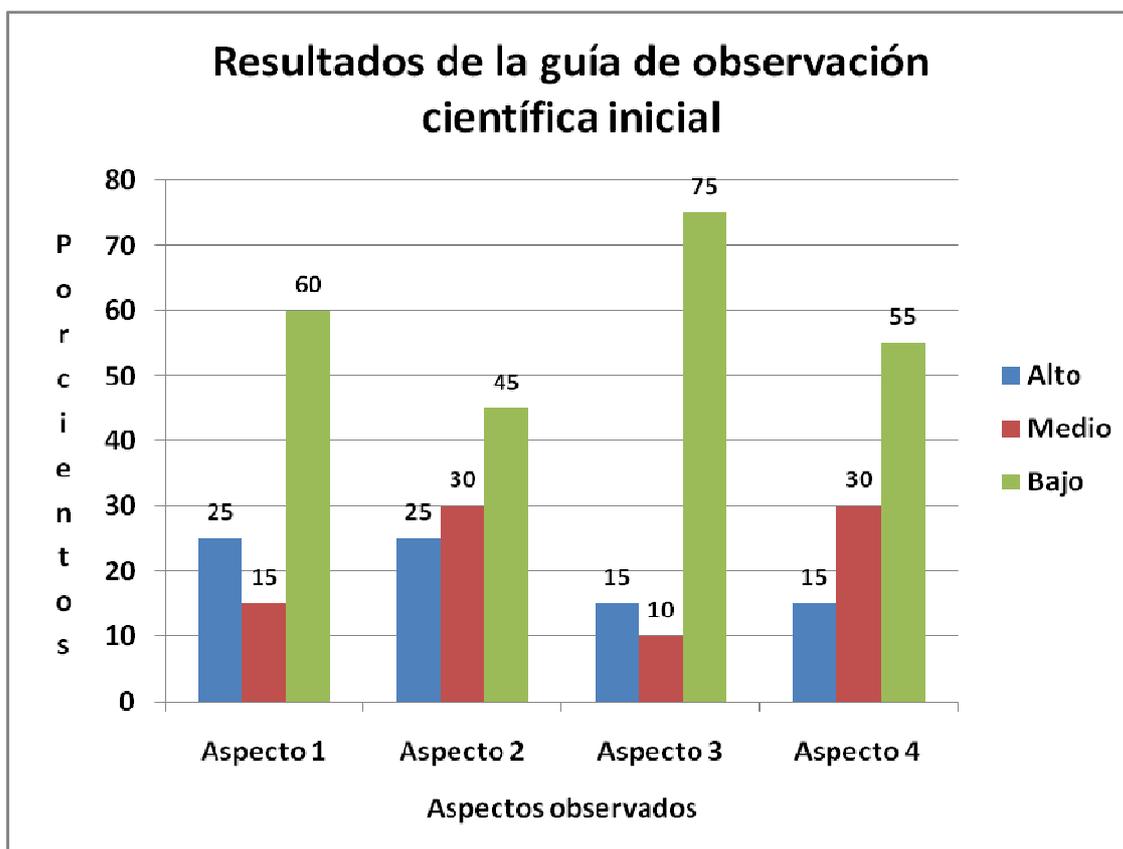
Anexo # 4

Resultados de la prueba pedagógica inicial



Anexo # 5

Resultados de la guía de observación científica inicial



Anexo # 6

Evaluación integral inicial de cada sujeto muestreado en los indicadores de la variable dependiente.

| Alumnos | Dimensión 1 | | | Dimensión 2 | | | Evaluación Integral |
|---------|-------------|-----|-----|-------------|-----|-----|---------------------|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | Bajo |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | Medio |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | Medio |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | Bajo |
| 12 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | Medio |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | Medio |
| 15 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | Medio |
| 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | Bajo |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |

Nivel bajo _____ 12 alumnos _____ 60 %

Nivel medio _____ 5 alumnos _____ 25 %

Nivel alto _____ 3 alumnos _____ 15 %

Anexo 7

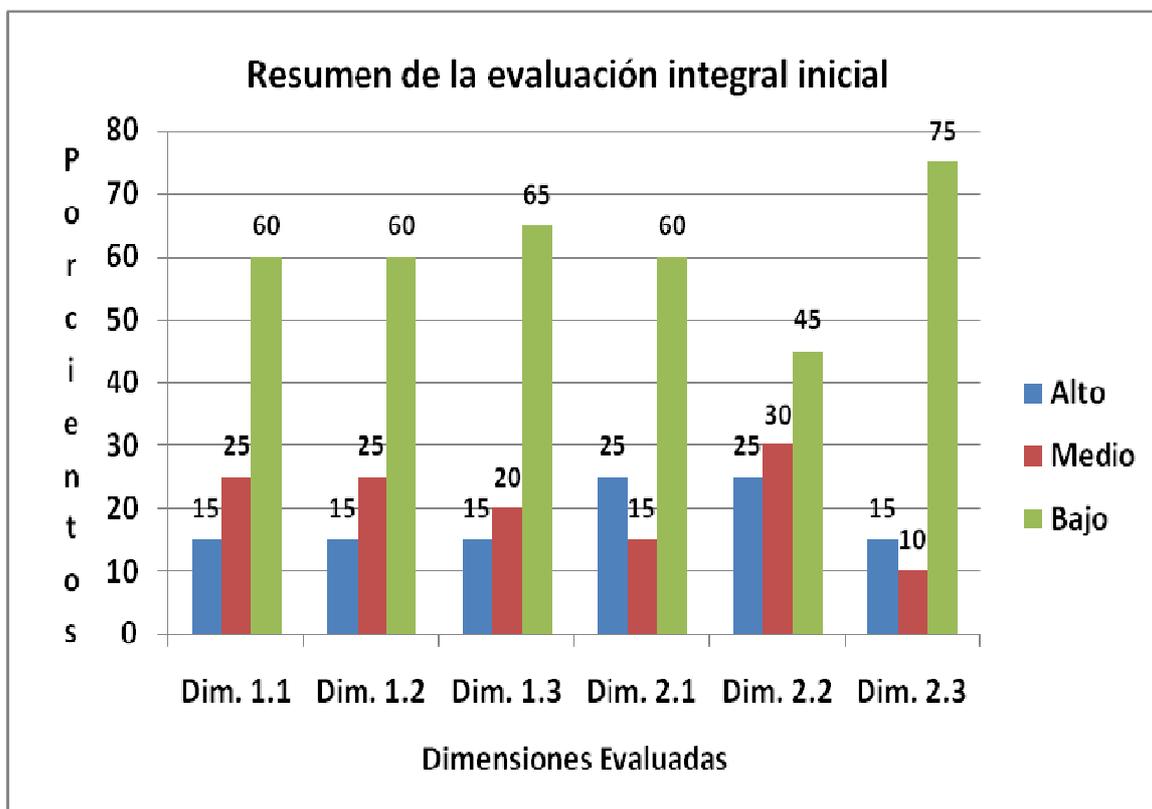
Resumen de la evaluación integral inicial.

| Muestra | Dimensión | Evaluación | | | | | |
|---------|-----------|------------|----|-------|----|-------|----|
| | | Alto | | Medio | | Bajo | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1.1 | 3 | 15 | 5 | 25 | 12 | 60 |
| | 1.2 | 3 | 15 | 5 | 25 | 12 | 60 |
| | 1.3 | 3 | 15 | 4 | 20 | 13 | 65 |
| | 2.1 | 5 | 25 | 3 | 15 | 12 | 60 |
| | 2.2 | 5 | 25 | 6 | 30 | 9 | 45 |
| | 2.3 | 3 | 15 | 2 | 10 | 15 | 75 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

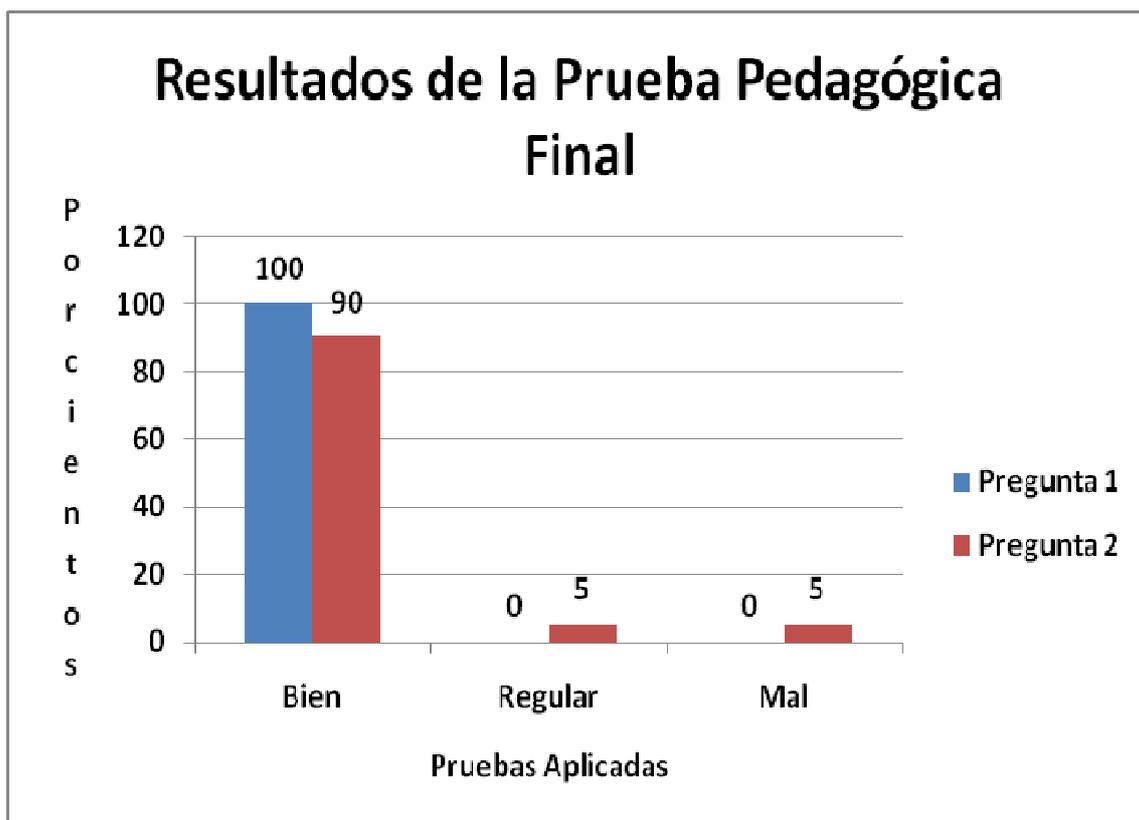
Anexo # 8

Evaluación integral inicial del grupo.



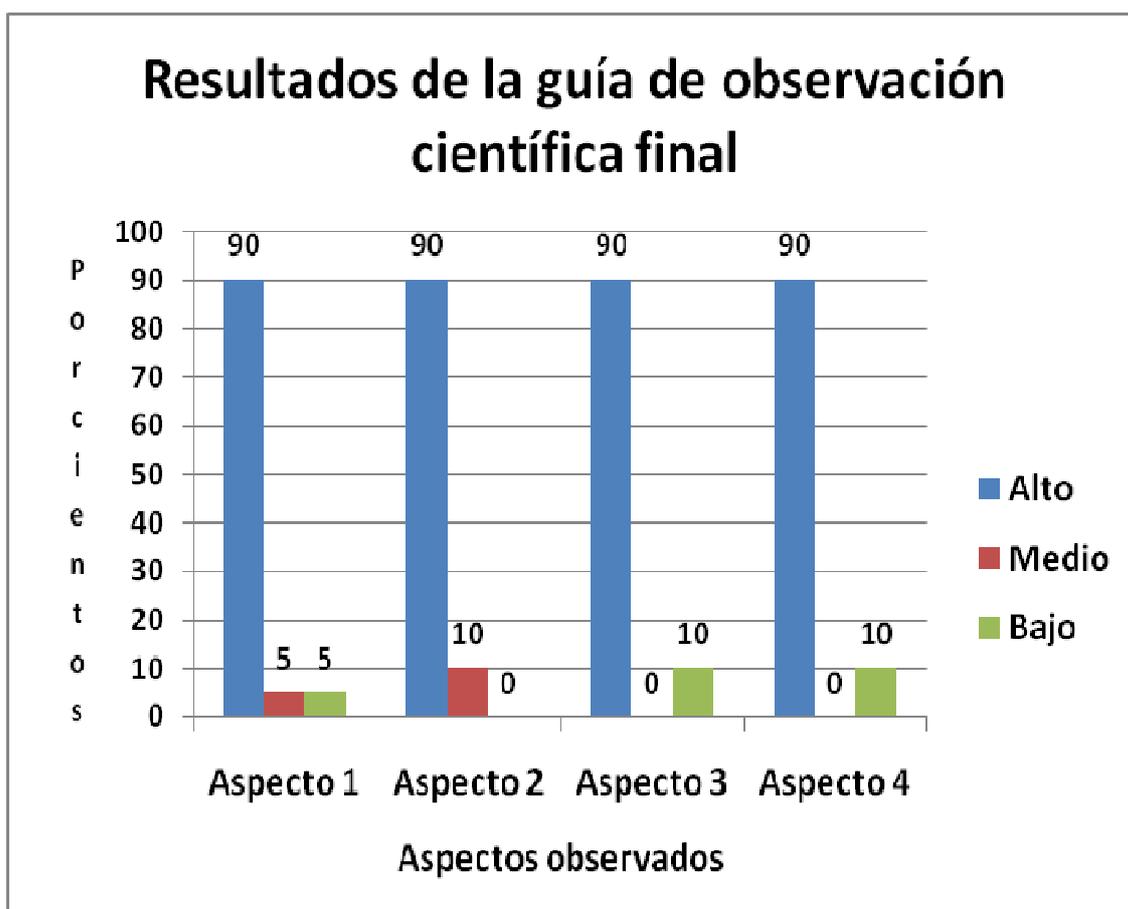
Anexo # 9

Resultados de la prueba pedagógica final



Anexo # 10

Resultados de la guía de observación científica final.



Anexo # 11

Evaluación integral final de cada sujeto muestreado en los indicadores de la variable dependiente.

| Alumnos | Dimensión 1 | | | Dimensión 2 | | | Evaluación Integral |
|---------|-------------|-----|-----|-------------|-----|-----|---------------------|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Bajo |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | Medio |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | Alto |

Nivel bajo _____ 1 alumno _____ 5 %

Nivel medio _____ 1 alumno _____ 5 %

Nivel alto _____ 18 alumnos _____ 90 %

Anexo 12

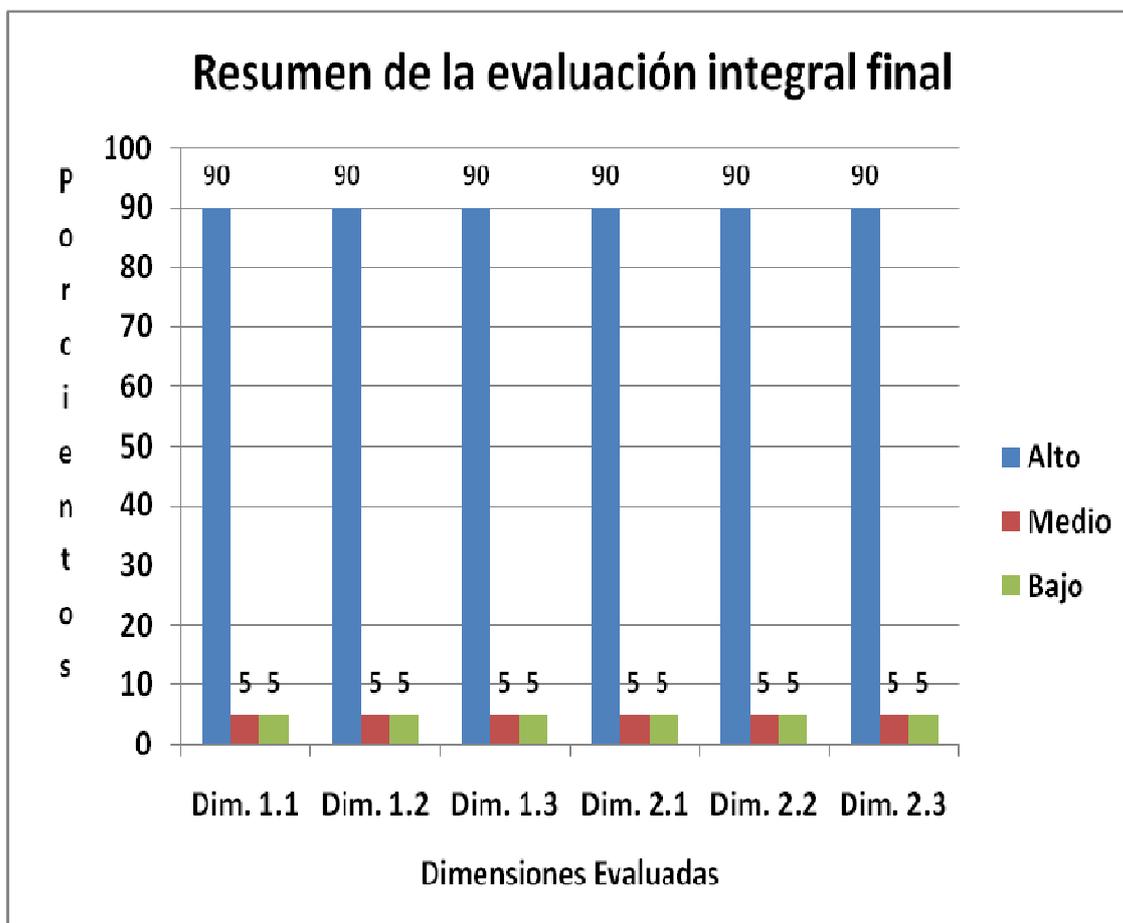
Resumen de la evaluación integral final.

| Muestra | Dimensión | Evaluación | | | | | |
|---------|-----------|------------|----|-------|---|-------|---|
| | | Alto | | Medio | | Bajo | |
| | | Cant. | % | Cant. | % | Cant. | % |
| 20 | 1.1 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 1.2 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 1.3 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 2.1 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 2.2 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |
| | 2.3 | 18 | 90 | 1 | 5 | 1 | 5 |

Leyenda: Cant: Cantidad.

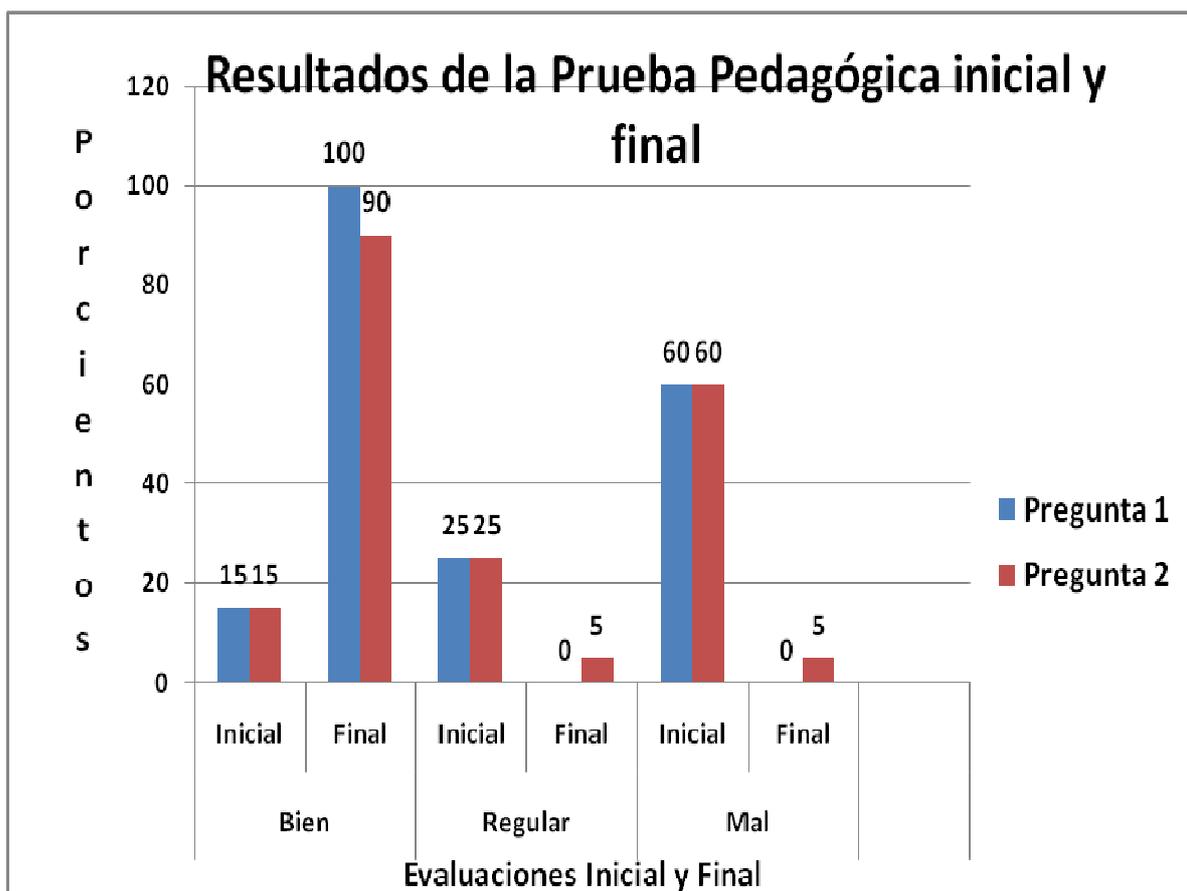
Anexo 13

Evaluación integral final del grupo por indicadores de la variable dependiente.



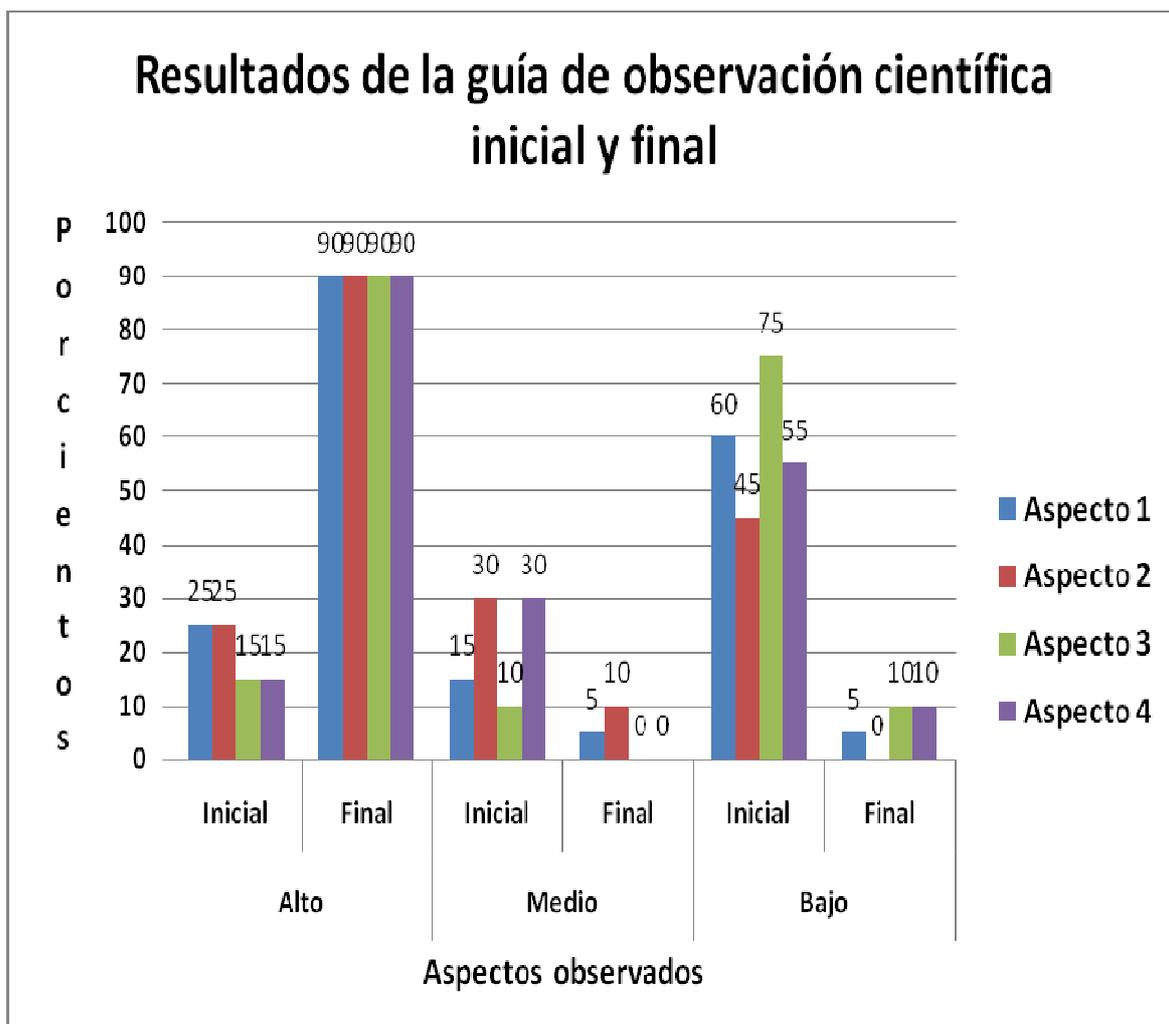
Anexo 14

Resultados de la prueba pedagógica en los cortes inicial y final.



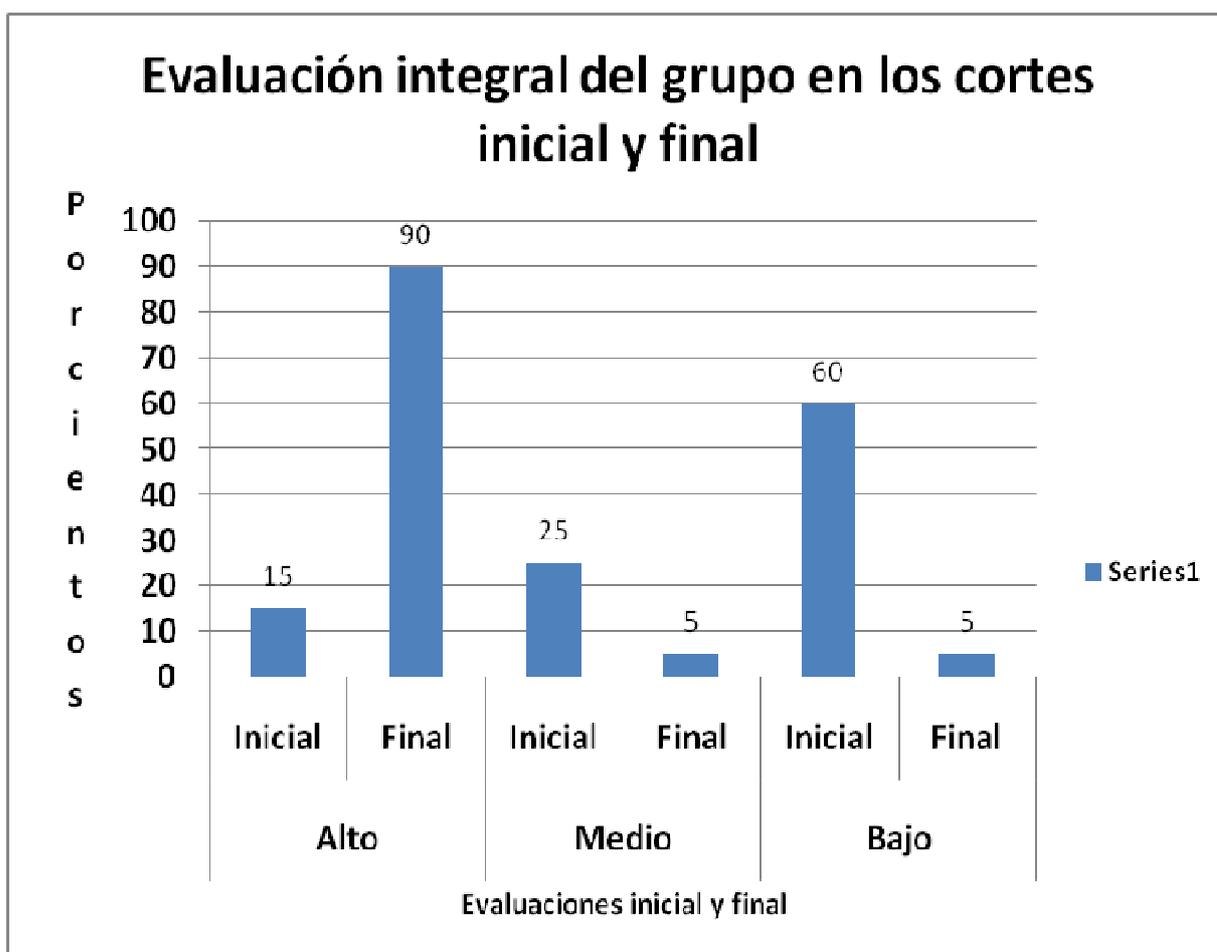
Anexo 15

Resultados de la guía observación científica en los cortes inicial y final.



Anexo 16

Evaluación integral del grupo por indicadores de la variable dependiente en los cortes inicial y final.



Anexo 17

Prueba pedagógica final:

Objetivo: Constatar los conocimientos que poseen los escolares de 6. grado de la educación primaria en la clase de Computación.

Lee y responde con atención estas preguntas. Esfuérzate por alcanzar un buen resultado. Ellas te abrirán el camino para que puedas operar con gusto en tu computadora.

Nombres y apellidos: _____

1) Adrián es un niño de sexto grado y él desea realizar una búsqueda acerca de un fenómeno natural en su computadora pero no sabe dónde la puede realizar.

c) ¿En qué software puede buscar?

d) ¿Cómo acceder a él?

c) ¿Conoces las funciones de cada módulo del software que te permitirá una rápida navegación en él? Menciona dos de ellas y explícalas.

2) En grados anteriores estudiaste una aplicación que te brinda la posibilidad de formatear y editar documentos.

a) ¿Cómo se llama? Explica que más te permite realizar.

b) Describe el camino para abrirlo.

c) Explica cuál es la composición de la ventana de Microsoft Word.

d) Explica la utilidad de tres de las barras que lo componen.