

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
CAPITAN “SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”
SANCTI SPÍRITUS

FACULTAD DE CIENCIAS TÉCNICAS E INFORMÁTICA
FILIAL PEDAGÓGICA TAGUASCO



TRABAJO DIPLOMA

**EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS PARA EL USO
DEL TECLADO EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO**

NEISY RAMIREZ BLANCO

2012

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
CAPITAN “SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”
SANCTI SPÍRITUS

FACULTAD DE CIENCIAS TÉCNICAS E INFORMÁTICA
FILIAL PEDAGÓGICA TAGUASCO



TRABAJO DIPLOMA

**TÍTULO: EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MANIPULATIVAS
PARA EL USO DEL TECLADO EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO**

AUTORA: NEISY RAMIREZ BLANCO

TUTOR : MSc YUMIURI DÍAZ PÉREZ

2012

Agradecimiento

Agradezco a mi tutor el MsC., Yumiuri Díaz Pérez porque sin él este trabajo no habría sido posible.

Un especial agradecimiento a mi mamá Ada Blanco Alonso, a mi Papa Roberto Ramírez Rodríguez a mis hermanos Robertico y Robislandy, a mi hijo que es lo mejor que la vida me ha dado Luis Ángel García Ramírez, y a toda mi familia en general, los que están, y los que ya no están entre nosotros, porque ellos también me apoyaron en algún momento de este largo camino que recorrí.

A mis amigos y compañeros de mi centro de trabajo pero en especial a Yudadny y Reinel que de una forma u otra han contribuido en este empeño.

A todas las personas que han ayudado desinteresadamente.

Gracias a todos.

Resumen

La computación es una ciencia joven, con su introducción en el sistema Nacional de Educación para la enseñanza primaria donde se realizan importantes transformaciones que permiten al estudiante de esta enseñanza estar a tono con su tiempo, sin embargo, no se ha logrado la interacción armónica de lo teórico práctico, así como el logro del desarrollo de habilidades manipulativas con el teclado, encontrándose esta esfera del saber muy afectada en los estudiantes primarios. Frente a la situación descrita, se proponen actividades docentes que contribuyan al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado de acuerdo con los requerimientos del programa Computación y las particularidades de los estudiantes de sexto grado. Durante el desarrollo de la investigación se emplearon métodos del nivel empírico, teórico y estadísticos que permitieron corroborar el estado inicial y final del problema que se investiga. Con la introducción de la propuesta se alcanzó una mayor preparación de los estudiantes

ÍNDICE

CONTENIDO	Pág
INTRODUCCION	1
DESARROLLO	5
1: Fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación primaria. Su relación con el proceso de desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en sexto grado.	5
- La Informática dentro del proceso enseñanza aprendizaje en la educación primaria.....	5
- Formación y desarrollo de habilidades informáticas.	10
- características psicopedagógicas del estudiante de sexto grado. ...	11
2: Diagnóstico de estado inicial en que se expresa el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado	18
- Fundamentos de las tareas docentes. Característica y presentación de la propuesta de las actividades docentes.	20
3 Fundamentación y presentación de las actividades docentes para contribuir al desarrollo de habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado.	21
4: Evaluación de la factibilidad de las actividades aplicadas.	29
CONCLUSIONES	33
RECOMENDACIONES	34
BIBLIOGRAFÍA	35
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La Informática en el ámbito mundial, pese a ser una tecnología muy joven, cada día cobra mayor importancia dentro de todos los sectores. Se considera que la humanidad ha tenido mucho mayor desarrollo desde la aparición de la Informática que todo lo que se había alcanzado anteriormente. Todo ello forma parte del propósito de lograr una cultura integral en las nuevas generaciones que les permita enfrentarse a la globalización neoliberal, lo que obliga a trabajar en las formaciones aceleradas de los niños y niñas, adolescentes y jóvenes en el empleo de estos medios. Al respecto el Msc. César A. Labañino Rizzo y Mario del Toro Rodríguez (2001:30), expresaron que “resulta un imperativo la enseñanza en los diferentes niveles educativos con el objetivo de lograr que los estudiantes alcancen las habilidades necesarias para el uso eficiente de los Sistemas Informáticos.”

El presente trabajo, está encaminado al desarrollo de las habilidades necesarias para el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones (NTIC), convirtiéndose este en una potente herramienta que facilita el desarrollo del componente cognitivo, actitudinal e intelectual del estudiante.

Numerosos autores han incursionado en la inclusión de herramientas que permitan el desarrollo de habilidades informáticas en apoyo a la docencia en la asignatura computación como es el caso de Niurka González Acosta en su tesis en opción al título académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación, con el título “ Sitio Web para la preparación metodológica en la formación de habilidades informáticas en el preuniversitario”, aunque se a trabajado en esta concepción dista mucho de lograr la interacción armónica entre lo cognitivo y los procedimientos para el desarrollo de dichas habilidades.

Mediante el empleo de métodos de investigación científica se pudo determinar que se ha permitido comprobar que en la práctica pedagógica esto no se cumple, pues aún dista mucho de lograr en toda su plenitud la integración armónica de lo teórico – práctico, apreciándose limitaciones para el uso del teclado por parte de los estudiantes de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco. Limitaciones que se describen a continuación:

- No identifican las teclas correctamente.
- No logran diferenciar la función de cada tecla.
- Escaso desarrollo para oprimir las teclas correctamente.

A partir de las limitaciones detectadas y valorando la importancia que representa este tipo de actividad como una de las actividades prácticas que se realizan para la enseñanza primaria, es necesario dar solución al siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado?

En correspondencia con el problema planteado, se formula como **objetivo**: proponer actividades docentes que contribuyan al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado

Como guía heurística de la investigación se proponen las siguientes **preguntas científicas**

1. ¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de computación para el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en la educación primaria?
2. ¿Cuál es el estado inicial en que se expresa el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, en los estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco?
3. ¿Qué actividades proponer para contribuir al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado?
4. ¿Qué resultados se obtienen en la práctica pedagógica con la aplicación de las actividades docentes propuestas?

Para dar solución a las preguntas científicas elaboradas con anterioridad se plantean las siguientes **tareas de investigación**.

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan

el proceso de enseñanza aprendizaje de computación el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en la educación primaria.

2. Diagnóstico del estado inicial en que expresa el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco.
3. Elaboración de actividades docentes para contribuir al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado
4. Evaluación de los resultados obtenidos con la puesta en práctica de las actividades docentes propuestas.

Para el desarrollo del trabajo se utilizaron diferentes métodos de investigación, del nivel teórico, del nivel empírico, así como estadísticos, según la clasificación dada por Gastón Pérez Rodríguez y otros en su libro metodología de la investigación educacional.

Del nivel teórico:

Histórico y lógico: se aplica para estudiar el desarrollo lógico histórico de los principales criterios que se han dado sobre el desarrollo de la computación en la Educación Primaria.

Análisis y síntesis: se puso en práctica en la determinación de los fundamentos teóricos - metodológicos al realizar un análisis de los criterios relacionados con el tema, así como el análisis del currículo de las asignaturas para sexto grado, lo que permitió sintetizar las ideas fundamentales que permiten determinar la exigencia que deben reunir las actividades docentes a partir del análisis de los resultados del diagnóstico inicial para comprobar en que medida se aprovechan las potencialidades que tiene el empleo de los software educativos en el proceso docente educativo.

Del nivel empírico:

Observación pedagógica: se utilizó para la determinación del diagnóstico inicial y poder proyectar las acciones encaminadas al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto

grado, la misma sirvió de sostén para la elaboración del diagnóstico final de la investigación

Del nivel estadístico: se empleó el cálculo porcentual el mismo fue utilizado en el procesamiento de los datos obtenidos en la caracterización del problema científico objeto de estudio e incluyen: selección de muestras, así como gráficos y tablas estadísticas.

Para el desarrollo de la investigación fue necesario trabajar con la **población** compuesta por 121 estudiantes que conforman la matrícula de sexto grado, determinándose como **muestra** 38 estudiantes de sexto dos lo que representa el 31.40 % de su totalidad.

El **aporte práctico** de esta investigación radica en la aplicación de las actividades docentes con la finalidad de contribuir al desarrollo de las habilidades, para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado, de la escuela primaria Félix Varela y Morales, del municipio Taguasco”.

La **novedad científica** de este trabajo, consiste en las actividades docentes confeccionadas que se sustentan en el carácter sistémico de las mismas, el método como agente dinámico para producir el cambio y la evaluación y autoevaluación como fuente de control al producirse dicho cambio.

El trabajo está estructurado por: **introducción, desarrollo, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.**

DESARROLLO

1: Fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación primaria. Su relación con el proceso de desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en sexto grado.

Con la intención de dar respuesta a la primera tarea de investigación planteada la cual hace referencia a los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de computación para el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en sexto grado, se expone el siguiente epígrafe.

- La Informática dentro del proceso enseñanza aprendizaje en la educación primaria.

En Cuba, en el año 1985, se elabora el Programa de Introducción de la Computación en la Educación, el cual poseía elementos fundamentales: los objetivos generales a alcanzar por etapas en la introducción de la técnica en los diferentes centros educacionales, la preparación del personal docente, la concepción metodológica a aplicar, la elaboración de los resultados docentes necesarios y la política de inversiones para adquirir y mantener el equipamiento necesario.

Luego de transcurridos algunos años de ejecución del programa y teniendo en cuenta el vertiginoso desarrollo que la informática había alcanzado, la dirección del Estado, da indicaciones para elaborar el programa de informática educativa. Partiendo de la necesidad de contar con una política informática para el Ministerio de Educación, que tenga la flexibilidad de ajustarse y modificarse según el avance de las tecnologías, el desarrollo de la sociedad cubana y el contexto de su uso.

Al respecto el Ms.C. Rodríguez Cuervo M. (1999:14), expresó, “El Programa de Informática Educativa debe articular coherentemente con los diseños curriculares de cada nivel de enseñanza, y en la dirección de la unidad cognoscitiva ya sea, la informática como objeto de estudio, como herramienta o medio de enseñanza”

Un reto de trascendental alcance se plantea a la educación en el nuevo milenio: La introducción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso pedagógico. El vertiginoso desarrollo científico-técnico de la sociedad actual y su proyección futura, plantea retos trascendentales a la educación de las nuevas generaciones. Cuando la Informática no constituía parte del patrimonio habitual del conocimiento del hombre, nadie podía pensar en que fuera una necesidad de su formación el posibilitar la creación de “habilidades computacionales”.

Mientras que hoy en día nadie se cuestiona la inclusión de la informática en el currículo escolar como un contenido que no puede faltar en un programa educativo bien concebido. La utilización de la informática se va volviendo algo cada vez más usual e indispensable en el mundo actual, y ya es prácticamente imposible concebir una actividad humana en que la misma no esté presente, en una u otra medida. Esto hace que se haya convertido en parte habitual de la vida, lo mismo cuando se trabaja, se aprende, se juega o se descansa.

Por lo tanto, la pregunta actualmente no es dilucidar si se debe o no introducir la informática en el aprendizaje escolar del niño y la niña, sino **cuándo** y **cómo**. Esto, que aparentemente conlleva una respuesta general fácil, no ha sido así, y la consideración de la introducción de la misma en el proceso educativo ha confrontado innumerables escollos de índole muy diversa, que van desde el palpable rechazo de algunos educadores al uso de la computadora, hasta el simple hecho de no comprender sus posibilidades en el proceso educativo y en la formación y desarrollo de potencialidades y habilidades intelectuales.

Lo cierto es que aunque se señalan críticas, algunas muy severas por los efectos nocivos que su utilización excesiva puede causar en su estado de salud, nadie enfatiza en que las computadoras signifiquen un daño al desarrollo de los niños y niñas cuando las mismas se utilizan de manera racional y científica y que lo que hay que hacer es buscar las vías más apropiadas para su uso y generalización en el proceso educativo.

A la era actual se le ha dado en llamar por algunos como la civilización de la computadora o la sociedad de la información. Esto hace que el intercambio de la información se haya convertido en una acción creciente en todas las actividades humanas. En este sentido hay un auge cada vez más grande de las

nuevas tecnologías de la información y la comunicación que, de una forma u otra, tienen un efecto sobre la propia sociedad que las ha engendrado, y de la cual el quehacer educacional no está exento de esta influencia.

En la actualidad muchos, incluyendo la familia, consideran que el hecho de que los niños y niñas accionen computadoras les garantiza de por sí un mayor desarrollo intelectual y ven a la misma como un artificio milagroso que les ha de asegurar el futuro. Esto crea un estado mental en que se supervaloran estas técnicas o procedimientos y se les da un rol en el proceso educativo que está muy lejos de cumplir.

Pero, es obvio que la escuela no puede negar que sus educandos, desde las más tiernas edades, lleguen a ponerse en contacto en el hogar con variados y complejos juegos electrónicos o que utilicen la computadora como un juguete más. Incluso para algunos padres, el juego computarizado se ha convertido en la panacea familiar que mantiene tranquilos a sus hijos durante horas, algo que se comparte con la televisión y los vídeos infantiles.

Por lo tanto, la cuestión no es obviar una realidad inobjetable, sino cómo actuar para que la escuela mantenga el lugar que debe ocupar en el aprendizaje de los alumnos y en el desarrollo de su creciente personalidad. Esto implica una verdad insoslayable: la era de la computación ha llegado a la escuela, el problema radica ahora en cómo concebirla en el proceso pedagógico.

Es importante que los niños y niñas tengan oportunidades de jugar sin peligro con estas tecnologías e incorporar las mismas en sus juegos imaginativos. Pero lo que no es justificable es que por relacionarse con dichos artefactos, se pierda la posibilidad del juego, de entrar en contacto con otros niños y niñas, con los objetos y materiales más diversos, aprender y experimentar con las cosas más comunes de la vida cotidiana.

La computadora de por sí no necesariamente determina un aprendizaje efectivo, para ello es necesario que la misma se inscriba dentro de una proyección educativa que determine sus potencialidades y posibilidades de colaborar a un aprendizaje real de los educandos. La computadora es un instrumento, un medio en manos del educador, que es quien dirige el proceso pedagógico. Claro está, ello conlleva que el docente tiene que conocer a la

computadora, de lo que ésta es capaz y de lo que no facilita, y saber usarla en la consecución de sus objetivos educativos. Ella a su vez es una herramienta cuando la utiliza en su preparación.

Nadie niega hoy en día es un medio facilitador del aprendizaje, pero su alcance depende del modelo de enseñanza y del papel que se le otorgue en el proceso educativo, en el cual el docente mantiene y ha de mantener, el rol principal. En el caso del niño y la niña de las primeras edades, por estar todos sus sistemas neurológicos, sensoriales y motrices en plena formación y maduración, se hace un requisito importante el valorar de manera bien sopesada y crítica las posibilidades reales de la introducción de la computación con fines educativos, so pena de causar un daño irreparable con una acción que se pretende beneficiosa y que en otras edades mayores, por haberse conformado y madurado ya las estructuras biofisiológicas y las formaciones psicológicas, pueden no ser tan lesivas como en los años tempranos del desarrollo.

Por esto se hace indispensable conocer profundamente el transcurso evolutivo del desarrollo físico y psicológico de los niños y niñas, las condiciones en que se propicia de manera más efectiva, en particular, en aquellos procesos y propiedades que más directamente tienen que ver con el aprendizaje electrónico: las particularidades del funcionamiento de su sistema nervioso y de la actividad nerviosa superior, su capacidad de resistencia y rendimiento mental, la motricidad fina, la percepción, el pensamiento, su atención, su memoria, su imaginación, en fin todo aquello que entra en relación con la acción de una computadora.

De igual manera es necesario considerar aquellos factores emocionales y motivacionales que están imbricados en el proceso del aprendizaje, pues, como ha afirmado Piaget enfáticamente, no es posible concebir un acto intelectual, como es utilizar una computadora, que no tenga presente un componente afectivo, al igual que es imposible considerar un hecho afectivo desprovisto de un componente cognoscitivo, en una estrecha unidad y relación de lo emocional y lo intelectual.

Al enfocar la informática dentro del proceso de la enseñanza y el aprendizaje, el análisis de los teóricos y estudiosos de la tecnología educativa, plantean

fundamentalmente la inserción de la informática desde tres enfoques fundamentales: como objeto de estudio, como herramienta de trabajo y como medio de enseñanza.

La computación en la educación preescolar, primaria y especial se utiliza como medio de enseñanza. En la enseñanza primaria y especial se utilizará además como herramienta de trabajo. La computadora es sólo un instrumento, un medio, que correctamente usado puede colaborar mucho a que se obtengan logros del desarrollo y el aprendizaje pero él, por sí solo, no lo puede hacer. Por supuesto, el desarrollo tecnológico conlleva la necesidad de la inclusión de la computadora en la institución educacional y esto necesariamente tiene que provocar una transformación progresiva del sistema didáctico habitual que se realiza en el grupo de niños y niñas, del cual ha de derivarse como una consecuencia natural vías y propuestas metodológicas distintas a las usualmente aplicadas en el proceso educativo.

Al respecto Chadwick, C. (1997: 93) plantea que:

“La clave principal que se le asigna a la computadora en la educación no radica en las características particulares del sistema de transmisión-interacción, sino en el sistema de símbolos que se pueden manejar con él. La naturaleza de la información que se requiere entregar con la máquina depende de la destreza que se desarrolle con la misma.

La computadora debe entonces ayudar al niño y a la niña a trabajar con sus mentes, no a responder de manera automática. Debe ser un medio del desarrollo intelectual y no una respuesta mecánica a estímulos de una cierta significación. Esto obliga a crear programas de software cuya estructura responda a la estructura intelectual de la actividad del niño y la niña, y cuando esto se logra, se promueve el desarrollo.

Ello obliga a que tales programas computarizados tengan un carácter desarrollador, sean afines a los intereses de aquellos a los que se dirigen y satisfagan su afán de creación y experimentación para que una tarea computarizada pueda realmente tener un valor para el desarrollo, la misma ha de permitir que el niño y la niña planifiquen su propia acción, elaboren un plan mental para obtener un resultado y permita la auto evaluación de lo que hacen,

para poder modificar su acción de acuerdo con los resultados. Esto es algo que el software educativo no puede dejar pasar por alto.

De esta manera la computación puede tener una extraordinaria significación para el desarrollo de los niños y las niñas, pues se asumen cambios en la organización del proceso educativo y 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 misma medida se conciba de manera científica y ocupe el papel que le corresponde en el proceso educativo.

Donde su objetivo general se centra en : elevar la calidad en el desarrollo y el aprendizaje de nuestros educandos, priorizando el empleo de los software educativos y potenciando en los niños y niñas el desarrollo de una formación informática elemental, lo que determina claramente los usos fundamentales de los recursos informáticos:

a) como objeto de estudio

b) como medios de enseñanza

c) como herramienta de trabajo

- Formación y desarrollo de habilidades informáticas.

Las escuelas deberán ser "casas de razón donde con guía juiciosa se habituase al niño a desenvolver su propio pensamiento". (Martí, 1963)

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 lo cual las habilidades desempeñan un importante papel. "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).

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 el 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, F 1998:12)

Realizando un breve análisis de algunos de estos componentes se puede precisar que el docente tiene que tener claridad de los conocimientos que permitan el desarrollo de los educandos, así como de 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.

En este trabajo el autor considera preciso enfatizar en el concepto de habilidad, por ser uno de los términos que forma parte del problema. 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. Petrovski refiere que 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, 1980:256)

En el mismo sentido se pronuncian Danilov y Skatkin para estos autores la 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, 1978:21). 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 Histórico – Cultural, el que comparte la autora. Las habilidades y los hábitos constituyen complejos niveles de dominio de la unidad psíquica, instrumentación ejecutora perteneciente a la esfera de autorregulación cognitivo - instrumental donde se sintetiza la ejecución del sujeto.

En ello participan las unidades psíquicas pertenecientes al subsistema motivacional - afectivo ambas, como se ha declarado, funcionan con carácter de sistema formando una unidad dialéctica entre lo cognitivo y lo afectivo.

Habilidades y hábitos, al ser formaciones psicológicas predominantemente ejecutoras se forman durante el proceso de interacción del hombre con la realidad objetiva en forma de actividad según el contexto en que se desarrollen, primero en forma de *acciones* sistematizadas y luego como *operaciones* resultado de un complejo proceso de automatización.

Durante el proceso el maestro debe organizar determinadas condiciones para la ejecución exitosa por parte de los estudiantes, es decir, es preciso diferenciar qué le corresponde hacer al docente en su papel director en la ejecución del proceso y qué al estudiante como principal protagonista del mismo. Para ello debe tener en cuenta los siguientes eslabones:

1. Motivación y orientación de la ejecución

2. La asimilación de la habilidad.

3. El dominio de la habilidad y periódica.

4. La sistematización de la habilidad.

5. La evaluación.

El profesor debe dirigir y regular la actividad prestando atención a cada estudiante para que logre vencer las dificultades y aprendan a operar con la habilidad. Si se logra podrá plantearse que son activos en el proceso enseñanza aprendizaje y que ha adquirido independencia cognoscitiva, aspecto hacia el cual debe estar dirigido el proceso docente educativo.

- características psicopedagógicas del estudiante de sexto grado.

Los niños que estudian en 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. El hecho de que los escolares de sexto grados tengan características psicológicas, sociales y otras, que evidencien conductas y formas de enfrentar la enseñanza y el mundo en general de forma muy similar hace posible que se pueda delinear una caracterización conjunta para ambos grados.

En los diez a doce años el campo y las posibilidades de acción social del niño se han ampliado considerablemente en relación con los alumnos del primer ciclo. Ya los alumnos de estos grados han dejado de ser los pequeñines de la escuela y de la casa, para irse convirtiendo, paulatinamente, en sujetos que comienzan a tener una mayor participación y responsabilidad social. Ya es capaz de, en dependencia de su lugar de residencia respecto a la escuela, trasladarse solo hacia ella, incluso en condiciones en que debe velar por el tránsito. Estos escolares muestran rechazo hacia el excesivo tutelaje de los padres, e incluso de los maestros.

Es característico de estas edades tener una incorporación activa a las tareas de los pioneros, en los movimientos de exploradores, y a otras actividades de la escuela, ya sale solo con sus compañeros y comienza a participar en actividades grupales por los propios niños. Esta ampliación en general de la proyección social del niño es, al mismo tiempo, una manifestación y una condición, del aumento de la independencia personal y la responsabilidad personal ante las tareas y por lo general trae aparejada, por parte de los adultos, una mayor confianza en el niño, en sus posibilidades personales.

Esto puede ser aprovechado al máximo por la escuela para contribuir al incremento de su participación personal en las diferentes actividades. Al aumentar el nivel de confianza en ellos, se pueden utilizar estas "fuerzas que surgen" para darles tareas que deben cumplir respecto a sus compañeros pequeños. Estas características pueden emplearse al planificar el tiempo de máquina dejando para los niños de estos grados los últimos turnos de la tarde o los que se programen en la primera hora de la mañana, antes de iniciarse el horario normal de clases.

La escuela no debe perder de vista las necesidades y potencialidades que poseen los alumnos para elevarlos a planos superiores. Los alumnos de este ciclo muestran un aumento en las posibilidades de autocontrol, autorregulación de sus conductas y ejecuciones, lo cual se manifiesta, sobre todo, en situaciones fuera de la escuela, como el juego, en el cumplimiento de encomiendas familiares y otros. Los maestros del grado y de Computación deben orientar el trabajo de los alumnos no solo en qué hacer sino en cómo hacerlo, dotar a los alumnos de procedimientos de control y autorregulación,

Todo esto se hace necesario para hacerles ver la importancia de este componente de la actividad. En la ejecución de la tarea hacer todas las aclaraciones necesarias, volviendo siempre que lo necesite a la orientación. Desde el punto de vista afectivo-emocional, los alumnos del segundo ciclo comienzan a adoptar una conducta que se pondrá claramente de manifiesto en la etapa posterior: la adolescencia. Así, estos niños se muestran en ocasiones inestables en las emociones y afecto; cambian a veces bruscamente de un estado a otro, de manera tal que quien los observa no encuentra la justificación lógica para estos cambios, por lo que a sus ojos aparecen como inadecuaciones afectivas.

Sin embargo, lejos de observarlo como una anomalía, el maestro debe comprender que esos cambios son producto de una afectividad que está alcanzando un nivel superior de desarrollo, y a cuya formación- con paciencia, sabiduría y amor- está obligado a contribuir. Esta habilidad afectiva no es solo “un accidente de la edad”, sino un momento de búsqueda de ajustes afectivo, un tránsito que comienza y que se continúa en la adolescencia hacia un nivel superior en el cual, en condiciones normales, la afectividad se estabiliza.

Un aspecto que caracteriza a los niños del segundo ciclo y que tiene mucha importancia para la labor del maestro, sobre todo, en su labor educacional radica en que a esta edad comienza a identificarse con personas, personajes, etc. que se constituyen en modelos o patrones. Este proceso de aceptación de los patrones o modelos no se produce acríticamente, sino por medio de la valoración y el juicio. Una vez que el alumno se ha identificado con “su modelo”, la aceptación, el querer ser como él presenta entonces un alto de estabilidad en el cual disminuye la crítica sobre el modelo.

Lo planteado anteriormente nos permite comprender que estos alumnos son capaces de emitir juicios y valoraciones sobre personas, personajes, y situaciones tanto de la escuela, de la familia, como de la sociedad en general. Esto pone al maestro obviamente ante la situación de justificar su autoridad, de hacer que sus orientaciones tomen sentido para el niño; la autoridad del maestro proviene de su prestigio, de las cualidades que lo asisten como educador.

Otro aspecto muy importante radica en la diversidad de los gustos, intereses y preferencias de estos alumnos. Investigaciones realizadas en nuestro país han mostrado un cuadro relativamente amplio de deseos e intereses. Se observó que en sexto grado predominan los relativos a la actividad docente. Pero también los hay de carácter familiar, personal, sociales, de recreación etc., lo que indica un notable enriquecimiento que está ligado naturalmente al aumento de sus experiencias personales y a su inclusión en sectores más amplios y diversos de la actividad.

Las experiencias que vayan acumulando relacionadas con la Computación deben propiciar que las mismas pasen a ocupar un lugar priorizado entre sus preferencias, lo que indiscutiblemente contribuirá a elevar la calidad de su aprendizaje. Una esfera en la cual los alumnos experimentan un notable cambio es en la intelectual; en particular a lo que el pensamiento se refiere.

Los alumnos de diez a doce años, a diferencia de sus congéneres más chicos, experimentan un aumento notable, en las posibilidades cognoscitivas, en sus funciones y procesos psíquicos, lo cual sirve de base para que hagan más altas exigencias a su intelecto. En esta etapa el alumno ve acrecentarse sus posibilidades de operar con contenidos abstractos, organizándolos y operándolos en la mente, es decir, en el plano interno; ahora es capaz de hacer deducciones, juicios, formular hipótesis y consideraciones en este plano y, además, con un alto nivel de abstracción.

Estas posibilidades que se han ido preparando y generando paulatinamente a lo largo de la enseñanza, alcanzan, hacia estas edades un nivel más alto de expresiones, de forma tal que, como dijimos anteriormente para la enseñanza y la estructuración de los contenidos, el segundo ciclo abre nuevos horizontes, que a menudo no son aprovechados al máximo por la enseñanza prácticamente en ninguna asignatura. Muchas de las tareas que se le plantean no constituyen un incentivo para las fuerzas intelectuales (cognoscitivas) de los alumnos, lo cual en muchos casos provoca disminución de estas potencialidades y un consiguiente aumento de las dificultades en el proceso docente-educativo.

El aumento de la capacidad de reflexión que se produce en esta etapa, unido a las posibilidades crecientes de autorregulación y la actitud crítica ante los

sucesos y situaciones, constituyen aspectos importantes que se deben tener en cuenta por los maestros del grado y de Computación en su interacción con los niños y, sobre todo, al formar su actividad cognoscitiva. Se aprecia en estos niños el aumento de la talla, del peso y del volumen de la musculatura. Comienzan a despuntar las desproporciones (el tronco con respecto a las extremidades) y aumenta la fuerza muscular: los caracteres sexuales secundarios comienzan a hacer su aparición.

Por lo general, en las niñas estos cambios hacen su aparición de forma más prematura. Muchas de ellas han experimentado la primera menstruación a los 11 años (menarquía). En correspondencia con dichos cambios aparece, también, el interés más marcado hacia cuestiones del sexo con lo cual se hace necesaria una correcta y oportuna educación sexual. Un hecho importante es que en estos grados se observa una tendencia de los varones y las hembras a agruparse, a realizar actividades, a relacionarse preferiblemente con compañeros de su propio sexo.

Esto debe ser tenido en cuenta al formar los dúos o tríos en que trabajan en Computación, buscando siempre que se agrupen de la forma que más contribuya al mejor desarrollo de la actividad. El desarrollo anatomofisiológico y el psicológico que experimentan los alumnos hace necesario un tratamiento especial por parte de los maestros que no pueden ver a los niños como los niños pequeños del primer ciclo, pero tampoco como adolescentes: que debe actuar con cautela y tacto para influir favorablemente sobre ellos, para lograr una adecuada y armónica formación en el terreno moral, emocional, e incluso físico.

2: Diagnóstico de estado inicial en que se expresa el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado.

Con la finalidad de dar respuesta a la segunda tarea de investigación la cual hace regencia al estudio del diagnóstico inicial se empleo el método de observación científica al desempeño del estudiantes en como se comporta el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado aspectos que se describen a continuación.

- En la observación relacionada con el reconocimiento de las teclas solo cuatro (4) estudiante de los treinta y ocho (38) que representan la muestra conocen cual es la utilidad de cada tecla para la edición de documentos representando el 10.52 %, así como las demás teclas que componen el teclado. Los restantes se referían solo a las teclas relacionadas con el alfabeto de la lengua española y ninguno de los muestreados se encuentra representando el indicador medio.
- Con la observación científica se pudo determinar el escaso desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, pues se evidencia que treinta (30) de los estudiantes muestreados presentan limitaciones en cuanto al dominio de las habilidades para identificar correctamente las letras del teclado y por ello se ubican en el indicador de mal para un 79.94 %, y los restantes ocho (8) logran diferenciar la función de cada una de ellas representando el indicador medio para un 21.05% de su totalidad .
- En la observación relacionada con dominio de las habilidades para oprimir las teclas correctamente solo cinco (5) de ellos realizan esta operación con un nivel medio para un 13.15 % de los estudiantes, en los restantes treinta y tres (33) se aprecia escaso dominio de las habilidades para oprimir las teclas correctamente, lo que se demuestra al teclear un texto de cualquier categoría (alfabético o numérico) lo realizan con uno o dos dedos, fundamentalmente con los dedos índice de una o ambas manos, no utilizan las combinaciones de teclas para el desarrollo de acciones necesarias, lo que trae consigo demoras en la realización del trabajo y mala calidad lo que representa el 86.84 % .

Los resultados de la observación se muestran en la tabla 1.

Indicadores	Alto %	Medio %	Bajo %
Nivel de desarrollo para determinar cuál es la función de las teclas.	4 (10.52)	0	34(89.47)
Dominio de las habilidades para la edición de documentos	0	8(21.05)	30(79.94)
Dominio que poseen para oprimir las teclas	0	5(13.15)	33(86.84)

correctamente			
---------------	--	--	--

Como se puede observar en la tabla anterior se aprecia un escaso desarrollo por parte de los estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales en cuanto al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado lo que nos permite diseñar actividades docentes que contribuyan de manera positiva en la transformación deseada, las características y las exigencia que deben potenciar estas actividades se describen en epígrafe siguiente.

- Fundamentos de las tareas docentes. Característica y presentación de la propuesta de las actividades docentes.

Se considera necesario iniciar el desarrollo de este aspecto destacando algunas definiciones que sobre actividad se han dado a conocer por diferentes autores, entre éstas, la que ofrece (Leontiev, A.N, 1981:82), quien la define como: “Proceso de interacción sujeto-objeto dirigido a la satisfacción del sujeto, como resultado del cual se produce una transformación del objeto y del propio sujeto.”

Coincide con este criterio (Castellanos Simons D., 2003:16), que la define como: “La participación en procesos, generalmente grupales, de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y representaciones y de ayuda en el aprendizaje, en la adquisición de la riqueza cultural de la humanidad”.

En la integración de ambos términos de encuentra la definición dada por un colectivo de especialistas bajo la dirección del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas (Colectivo de autores, 1984) donde plantea:”Es la actividad cognoscitiva de los escolares, dirigida mediante el proceso de enseñanza de las escuelas”

Cabe señalar, el punto de vista que sobre Actividades docentes han proporcionado los autores (Silvestre, M y Rico, P, 2007:6), donde la definen como: “las actividades que realizan los alumnos bajo la orientación del maestro, en aras de los objetivos del proceso de enseñanza. En esta categoría se incluye la clase, la preparación de las tareas, las clases extras, (recuperación

de turnos de clases perdidas y repasos fuera del horario), así como el trabajo productivo y socialmente útil.”

En correspondencia con esto, se considera que las actividades docentes que se propone, es la actividad cognoscitiva que se realiza dentro del horario docente, organizada y dirigida por el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollado en la escuela, con el propósito de elevar el nivel cognitivo, participativo y comportamental de estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco.

Estas actividades tienen las siguientes características:

- Responden a la problemática diagnosticada a través de las observaciones a actividades relacionadas con el desarrollo de las habilidades para el uso del teclado.

- En algunas de ellas esta insertado el trabajo con el Software Educativo y el Programa Editorial Libertad.

La orientación y ejecución de las actividades docentes no implica modificación al programa de computación para sexto grado, ni trabajo adicional al profesor, al contrario, le facilita la orientación y ejecución de actividades que contribuyan al desarrollo de estas habilidades.

En el siguiente epígrafe se aborda la propuesta de actividades docentes

3 Fundamentación y presentación de las actividades docentes para contribuir al desarrollo de habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado.

Se considera necesario iniciar el desarrollo de este aspecto destacando algunas definiciones que sobre actividad se han dado a conocer por diferentes autores, entre éstas, la que ofrece (Leontiev, A.N, 1981:82), quien la define como: “Proceso de interacción sujeto-objeto dirigido a la satisfacción del sujeto, como resultado del cual se produce una transformación del objeto y del propio sujeto.”

Coincide con este criterio (Castellanos Simons D., 2003:16), que la define como: “La participación en procesos, generalmente grupales, de búsqueda

cooperativa, de intercambio de ideas y representaciones y de ayuda en el aprendizaje, en la adquisición de la riqueza cultural de la humanidad”.

Se hace necesario definir otros términos como docente para su mayor interpretación, según el Diccionario Enciclopédico de la Pedagogía de (Picardo Joao, Escobar Baños, & Pacheco Cardoza, 2005:91) lo define como: Profesional cuya función es el ejercicio de la docencia o conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje en un nivel educativo dado, también conocido como profesor o maestro. La profesión docente, tradicionalmente se forma en escuelas normales o universidades.

En la integración de ambos términos de encuentra la definición dada por un colectivo de especialistas bajo la dirección del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas (Colectivo de autores, 1984) donde plantea: “Es la actividad cognoscitiva de los escolares, dirigida mediante el proceso de enseñanza de las escuelas”

Cabe señalar, el punto de vista que sobre Actividades docentes educativas han proporcionado los autores (Rico Motero, Satos Edith, & Martín Vieña, 2007:6), donde la definen como: “las actividades que realizan los alumnos bajo la orientación del maestro, en aras de los objetivos del proceso de enseñanza. En esta categoría se incluye la clase, la preparación de las tareas, las clases extras, (recuperación de turnos de clases perdidas y repasos fuera del horario), así como el trabajo productivo y socialmente útil.”

Con independencia de la diversidad de criterios y enfoques que sobre los términos actividad y docente concretándose en el concepto de “actividad docente” se han señalado, es significativo subrayar que los autores consultados coinciden en aspectos medulares en la definición: (actividad) de que es un intercambio entre el sujeto-objeto, el cual produce una transformación y satisfacción del sujeto. En el término (docente) se hace referencia al ejercicio de la docencia o conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje en un nivel educativo, además en la integración de los términos se abordan conclusiones como que son resultado del intercambio sujeto-objeto dentro del contexto escolar dirigido por el proceso de enseñanza aprendizaje.

En correspondencia con esto, se considera que la actividad docente que se propone, es la actividad cognoscitiva que se realiza dentro del horario docente, organizada y dirigida por el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollado en la escuela, con el propósito de elevar el nivel de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco.

Con el objetivo de no cargar de actividades a los estudiantes y que esto no influya en la pérdida de interés y motivación hacia las mismas, se analiza y propone en el colectivo de ciclo, el cronograma de las actividades docentes que se desarrollan durante el período de aplicación y validación, aprobado posteriormente en el Consejo de Dirección.

La autora de la investigación asume el criterio dado por Pilar Rico Montero cuando expresó “las actividades que realizan los alumnos bajo la orientación del maestro, en aras de los objetivos del proceso de enseñanza.

De acuerdo al criterio que se asume, las actividades docentes que se proponen según la clasificación dada por Pilar Rico Montero, están estructuradas de la siguiente forma:

.Título, objetivo, orientación, ejecución, control y evaluación.

Las actividades docentes elaboradas y aplicadas se relacionan a continuación:

Actividad 1

Título: La construcción de tu propio futuro.

Objetivo. Navegar por el Software “El Ratón y la Ventana” de la “Colección Multisaber”, contribuyendo al aprendizaje de la informática y al desarrollo de las habilidades informáticas que deben adquirir en sexto grado.

Desarrollo.

En este ejercicio se utiliza la “Colección Multisaber”, ya que contiene el software El Ratón y la Ventana, que es adaptable a la asignatura de computación que se imparte en el centro.

Orientación

Abrir el Software “El Ratón y la Ventana” de la “Colección Multisaber”, en el Módulo introducción y uso de la computadora

Ruta: inicio/programa/”Colección Multisaber”/ El Ratón y la Ventana /Módulo / introducción y uso de la computadora.

a) Lee la reseña histórica del surgimiento de la computadora.

a. Cópuelas en la libreta de la asignatura computación.

b. Cópuelas del Software en un documento Word.

Ruta.

1. Seleccione en el Software la evolución histórica de la cuarta generación de computadora (cuando se selecciona automáticamente el Software realiza la opción copiar)

2. Abrir Microsoft Word y pegar las operaciones.

a. Inicio/programa/Microsoft Word/edición/pegar.

3. Formatee el documento.

a. Letra Arial 12

b. Negrita

c. Subrayar la primera operación.

d. Darle efecto a la última operación.

Control

Se revisa lo orientado

Actividad 2

Título: La historia de mi país.

Objetivo. Organizar información sobre hechos históricos, a través de la opción formato de la barra de menú, contribuyendo a la formación y aplicación de la informática en el estudio de la Historia de Cuba.

Desarrollo:

1. Ordene cronológicamente los siguientes hechos históricos correspondientes a la Guerra del 1968.

Asamblea de Guáimaro. _____ Protesta de Baraguá. _____ Pacto del Zanjón. _____

Alzamiento del 10 de Octubre. _____ Muerte de Carlos Manuel de Céspedes. _____

Ho Los estudiantes utilizando la opción Formato de la Barra de Menús, organizarán de forma ascendentes los anteriores hechos históricos.

Ho Pueden utilizar numeración o letras.

Ho El profesor recorrerá por los puestos de trabajos, dando su valoración sobre la realización del ejercicio.

Control

Se revisa lo orientado

Actividad 3

Título: Se laborioso y aprenderás.

Objetivo. Navegar por el software “El Secreto de la lectura II” de la “Colección Multisaber”, contribuyendo al aprendizaje del Español y al desarrollo de habilidades informáticas.

Desarrollo:

1. Busca en el Software el “El Secreto de la Lectura II”, de la “Colección Multisaber”, el Módulo Lecturas y dentro del mismo selecciona la lectura tres héroes “y realiza trabajo ortográfico con las palabras llanas, agudas y esdrújulas, según correspondan. En caso de tener alguna dificultad no dejes de realizar el trabajo correctivo.

2. Selecciona el último párrafo de la lectura y cópiala en un documento en Word, con el siguiente formato:

- Letra Arial 14.
- Las palabras acentuadas deben ser de color rojo.
- La primera oración con efecto de luminoso.
- Espacio entre caracteres 1.5.

Los estudiantes:

- Buscarán el Software “El Secreto de la Lectura”, en la “Colección Multisaber”, la lectura antes mencionada y les colocarán la acentuación según correspondan.
- Copiarán en un documento Word dos líneas del primer párrafo, con las características antes mencionadas.
- Obtendrán las rutas para la búsqueda de sus libretas de Computación.

El profesor pasará por los puestos de trabajo y en caso de duda o error lo aclarará.

Control

La evaluación del ejercicio depende de la evaluación obtenida en la realización del ejercicio, en función del Módulo Traza en que aparece en el software educativo, se felicitará a los mejores estudiantes.

Actividad 4.

Título: Microvertedero ¿amigo o enemigo?

Objetivo: Argumentar las consecuencias del microvertederos para el medio ambiente local y la salud del hombre, además contribuir al desarrollo de las habilidades informáticas.

Desarrollo

Ejecutar el software educativo “ Misterios de la Naturaleza ” de la “ Colección Multisaber ” en módulo el hombre, donde el maestro al iniciar la actividad el realiza una breve exposición donde aborda la situación actual de los problemas ambientales que afectan al mundo contemporáneo. Se refiere a los principales problemas ambientales identificados en la Estrategia Ambiental Nacional (2007-2010), los cuales son:

1. Degradación de los suelos.
2. Afectaciones a la cobertura forestal.
3. Contaminación.
4. Pérdida de la diversidad biológica.
5. Carencia de agua.

Extrae las causas principales que originan la degradación de los suelos, copie las mismas en la libreta destinada a la asignatura y realice un resumen en un documento Word donde se ponga de relieve las medidas que cada uno de los estudiantes adoptaran para el cuidado y protección de los suelos.

Control

Al concluir la actividad, a través de un intercambio realiza las conclusiones con los estudiantes participantes. Resalta el comportamiento y la validez de la información obtenida. Precisa en el debate la importancia de la protección del medio ambiente. Finalmente se la orienta una tarea para la casa donde argumenten la situación ambiental de la localidad. Pueden consultar el software educativo "Misterios de la Naturaleza"/ módulo contenido/ Medio Ambiente y Salud Ambiental. La misma se discute colectivamente en la en la semana 4 en clase de sistematización.

Actividad. 5

Tema: Buscando mi teclado.

Objetivo: Operar con el teclado mediante un enlace con la PC; para el desarrollo de las habilidades informáticas.

Desarrollo:

En este ejercicio el profesor desconectará el Mouse del ordenador y el alumno deberá realizar los ejercicios utilizando solamente el teclado. El profesor controlará el ejercicio por puestos de trabajo corrigiendo los errores.

- 1- Ejecute la calculadora.
- 2- Minimícela.
- 3- Ejecute el bloc de notas.
- 4- Cierre el bloc de notas.
- 5- Cierre la calculadora.
- 6- Ejecute el explorador de Windows.
- 7- Visualice el contenido de un CD- ROM.
- 8- Observe las propiedades del CD- ROM.

Control

Se revisa lo orientado

Actividad 6

Tema: Con Word escribo mejor

Objetivo: Escribir palabras sencillas, contribuyendo al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado con ayuda de la búsqueda de información desde el software educativo de la Colección Multisaber .

Orientación

Abrir el Software “Jugando con las Palabras” de la “Colección Multisaber”, en el Módulo ejercicios

Ruta: inicio/programa/”Colección Multisaber”/ Jugando con las Palabras /Módulo / ejercicios

Desarrollo

Los estudiantes deben realizar los ejercicios del 1 al 10 toma los ejercicios 6 y 9 que se relacionan con la acentuación y el uso correcto de homófonos, sinónimos y antónimos, extrae los mismos y cópialos en un documento Word, formatea en texto con las siguientes modificaciones

- Letra Arial * Justificado * Tamaño de la fuente 14 * Color de la fuente Rojo * Señala en color azul subrayado las palabras llanas * En color Rojo las Palabras Agudas * En la última línea

El profesor pasará por los puestos de trabajo y en caso de duda o error lo aclarará. La evaluación del ejercicio depende de la evaluación obtenida en la realización del ejercicio, en función del Módulo Traza en que aparece en el software educativo, se felicitará a los mejores estudiantes.

El resultado de la aplicación de las actividades docentes diseñadas para contribuir al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, así como la factibilidad de las mismas se describen en el epígrafe siguiente.

Actividad 7

Título: En busca de un sueño.

Objetivo. Navegar por el software “Jugando con las Palabras” de la “Colección Multisaber”, contribuyendo a la ejercitación de la Lengua Materna y al desarrollo de habilidades informáticas.

Desarrollo:

1. Busca en el Software el “Jugando con las Palabras”, de la “Colección Multisaber”, el Módulo ejercicios y dentro del mismo selecciona los ejercicios 2do y 3ero “, realiza corrección ortográfica con las palabras llanas, agudas y esdrújulas, según correspondan.

2. Escribe estas palabras en un documento Word, copia palabras que signifiquen sinónimos de ellas, selecciona la columna de sinónimos con el siguiente formato:

- Letra Arial 14.
- Las palabras acentuadas deben ser de color rojo.
- Elabora una oración compuesta con las dos primeras palabras.
- Elabora oraciones con los sinónimos de la tercera y cuarta palabra.
- Formatea el texto con espacio entre caracteres 1.5.

Los estudiantes obtendrán las rutas para la búsqueda del software y el procesador de texto en sus libretas de Computación.

El profesor pasará por los puestos de trabajo y en caso de duda o error lo aclarará.

Control

La evaluación del ejercicio depende de la evaluación obtenida en la realización del ejercicio, en función del Módulo Traza en que aparece en el software educativo, se felicitará a los mejores estudiantes.

4: Evaluación de la factibilidad de las actividades aplicadas.

Los resultados obtenidos después de aplicar las actividades docentes se aprecia un significativo aumento en el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, así como se logra con las mismas un mayor nivel de satisfacción por parte de los estudiantes, ya que los mismos han superando en gran medida los obstáculos y el cumplimiento de los objetivos

propuestos en cada una de las actividades. Como instrumento para constatar la efectividad de la propuesta se procedió a la aplicación de una prueba pedagógica con la que se obtuvieron los siguientes resultados:

Para la aplicación de este instrumento se diseñaron cuatro indicadores que responde a la guía de observación, estos indicadores se expresan en los niveles de transformación adquiridos por los estudiantes objeto de muestra según la escala valorativa , nivel alto , nivel medio , nivel bajo.

1. en el análisis del indicador uno se pudo constatar que treinta y seis (36) estudiantes según lo se encuentran ubicados en el nivel alto, puesto que han alcanzado un adecuado nivel de desarrollo para el uso del teclado para resolver problemas propios de la asignaturas, lo que representa un 94.73 % de su totalidad, y solo dos (2) estudiantes aunque reconocen haber tenido un nivel ascendente en su estado de transformación del momento inicial, aún presenta dificultades en este sentido representando el 5.26 %, ubicándose en el nivel medio , no existiendo representación en estudiantes en el nivel bajo.
2. De las aplicaciones informáticas con que las que han trabajado treinta y tres (33) estudiantes han alcanzado un adecuado nivel de desarrollo para interactuar con las diferentes aplicaciones las cuales permiten desarrollar habilidades manipulativas para el uso del teclado representando el 86.84 %, estos estudiantes interactúan en cada una de las actividades con diferentes aplicaciones, pero coinciden en que el trabajo con los software educativos y llevar elementos de estos a otras aplicaciones les resultó muy interesante y provechoso, solamente cinco (5) estudiantes coinciden en las aplicaciones de herramientas gráficas y trabajo vectorial como es el caso de Power Point y Pain lo que representa el 13.15% de su totalidad, no encontrándose estudiantes ubicados en el nivel bajo.
3. El 100 % de los estudiantes muestran avances significativos en cuanto a los procederes básicos para la manipulación con el teclado
4. De los estudiantes objeto de muestra se pudo apreciar que treinta y siete (37) de ellos lograron un importante nivel de independencia al

interactuar con los software educativos así como creció sustancialmente el desarrollo de sus habilidades manipulativas para el uso del teclado lo que representa un 97.36 % de su totalidad alcanzando resultados positivos, solo un estudiante no alcanzó la transformación deseada por el investigador para un 2.63 % de su totalidad, aunque es importante destacar los niveles de transformación alcanzado en otras habilidades. Los resultados en la tabla siguiente

Indicadores	Alto %	Medio %	Bajo %
Nivel de desarrollo alcanzado para el uso del teclado para resolver problemas propios de la asignaturas	36(94.73)	2(5.26)	0 (0 %)
Nivel de desarrollo alcanzado para interactuar con las diferentes aplicaciones las cuales permiten desarrollar habilidades manipulativas para el uso del teclado	33(86.84)	5(13.15)	0 (0 %)
Nivel alcanzado en los procederes básicos para desarrollar habilidades manipulativas para el uso del teclado	100 (100)	0(0%)	0(0%)
Nivel alcanzado por los estudiantes para realizar las actividades propuestas con alto grado de independencia	37(97.36)	1(2.63)	0(0 %)

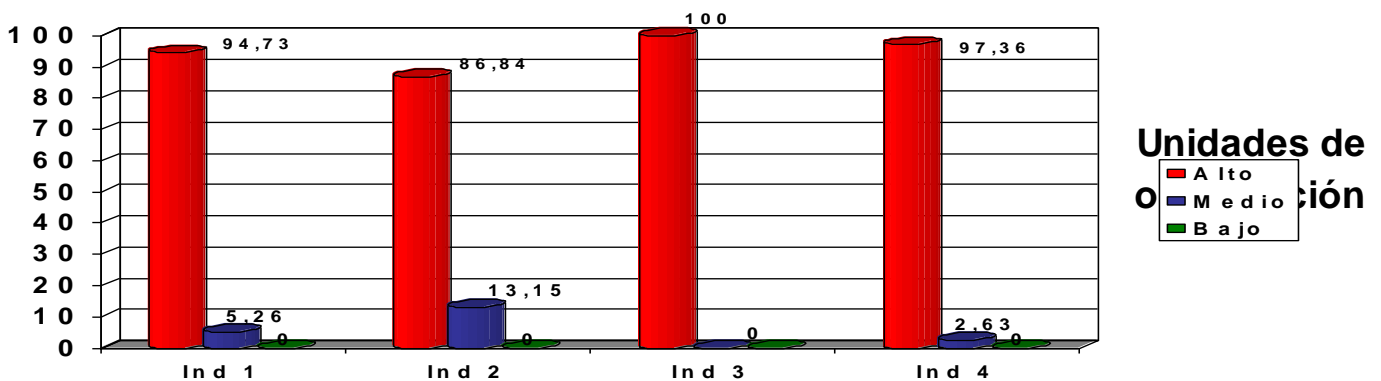


Gráfico 1: Análisis de los resultados Finales

Es digno destacar los niveles de transformación alcanzado por estos estudiantes en cuanto al desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, así como el nivel satisfacción en cuanto a la asignatura computación, por todo lo anterior podemos arribar a las siguientes conclusiones.

CONCLUSIONES

- La determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de computación en sexto grado demostró la existencia de documentos que norman y orientan el tratamiento a esta problemática, los cuales constituyen valiosos recursos para el desarrollo de estas habilidades.
- El diagnóstico inicial aplicado detectó que existen limitaciones relacionadas con el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado en los estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco, limitaciones comunes que la alejan del estado deseado, lo que se expresa en el nivel que logran en relación con el dominio de los contenidos conceptuales y procedimentales básicos y en el comportamiento actitudinal en esta línea de su desempeño.
- La elaboración de las actividades docentes, como parte del proceso de enseñanza aprendizaje de computación en sexto grado, incidió de manera positiva en el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado, la cual permitió desarrollarlas con adecuado nivel científico.
- La evaluación de las actividades docentes, mediante la aplicación de los instrumentos y técnicas, utilizados en el diagnóstico final, permitieron determinar la factibilidad de las mismas incidiendo de manera positiva en las transformaciones deseadas en cuanto al desarrollo alcanzado por los estudiantes de la muestra.

RECOMENDACIONES

Diseñar nuevas actividades docente para ser llevadas a los demás grupos que conforman la población de sexto grado de la escuela primaria Félix Varela y Morales del municipio Taguasco, así como a las demás escuelas del municipio que posean las mismas características, facilitando la implementación del programa de computación con la calidad que merece, para así lograr un mayor número de implicación en las transformaciones esperadas por el Sistema Nacional de Educación.

BIBLIOGRAFÍA

1. Addine, F. (1998). *“Didáctica y optimización del proceso de enseñanza aprendizaje”*. La Habana: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño.
2. Álvarez C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
3. Bienvenido, M. [et al.]. (1996). *Didáctica y nuevas tecnologías* Madrid. Editorial Española.
4. Castellanos, S, D. (2003). *Aprender y enseñar en la escuela*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
5. Castillo, C. (2001). *Modelo pedagógico para la formación y desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades*. Ciudad de la Habana, IPLAC.
6. Colectivo de autores. MINED. (1984): "Introducción a la Computación para Preescolar y Primaria, Programas, Orientaciones Metodológicas y Propuesta Metodológica de las clases", La Habana
7. Danilov M, A. (1978). *Didáctica de la escuela media*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
8. Chadwick, C. (1997). "Educación y computadoras" en: *nuevas tecnologías de la Informática y la Comunicación en la enseñanza*, Aique Grupo Editor S. A., Argentina”
9. Expósito, C. (2001). *Algunos Elementos de Metodología de la Enseñanza de la Informática*. La Habana. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona.
10. Gallardo, J. (2002). *Los objetivos en función de las habilidades informáticas manipulables*. CD “Colección Futuro”-Informática Básica.
11. Garcés, W. (1997). *“El sistema de tareas como modelo de actuación didáctica en la formación de profesores de Matemática-Computación”*. Tesis de Maestría. ISP José de la Luz y Caballeros. Holguín.
12. Gener, E. et al. (2000) *Elementos de informática básica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

13. Leontiev, A. N. (1981). *Actividad, Conciencia y Personalidad*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
14. Martí, J. (1963) *Obras Completas*; La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
15. Pérez, G. (2002)... [et al.]. *Metodología de la investigación educativa*. Primera parte. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
16. Pretrovsky, A. (1980). *Psicología general*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
17. Pupo Pupo, R. (1990). *La actividad como categoría filosófica*. La Habana. Editorial Ciencias Sociales
18. Reyes, I. (2000)... et al. *Manual básico de Computación* La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
19. Rivero, A. *El uso de las computadoras como medio de enseñanza*-- Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona.
20. Rodríguez Cuervo M. (1999), et al. *Introducción a la Informática Educativa*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
21. Rodríguez Lonea, Raúl y otros. (2000): "Introducción a la Informática Educativa; Universidad de Pinar del Río Hermanos Saíz y el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echevarría, La Habana.
22. Silvestre, M y Rico, P. (2007) *El proceso de enseñanza aprendizaje*, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, Cuba.
23. Talizina, N. (1987). *La actividad cognoscitiva como objeto de dirección*. En Lecturas de Psicología Pedagógica. Universidad de La Habana. Cuba.
24. Vigostky, L.S. (1988). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*, La Habana. Editorial Científico Técnica.

Anexos

Anexo 1 Guía de observación a clase o actividad docente

Objetivo: constatar el desarrollo de las habilidades manipulativas para el uso del teclado que poseen los estudiantes de sexto grado

La observación se realiza de forma intencional en el laboratorio de computación del centro, en el receso. El registro de lo observado se elabora alumno por alumno, pues la interacción directa del profesor con el grupo ofrece esta posibilidad.

Aspectos a observar.

1. Interés por la búsqueda de información a través de los atajos del teclado.
2. Motivación para editar textos en el procesador Microft Word.
3. Relación existente entre los software de la colección Multisaber y las demás herramientas diseñadas para la edición de documentos.
4. Postura correcta para la ergonomía ante el trabajo con la computadora.
5. Selección correcta de las teclas para la edición.
6. Actitud valorativa sobre lo editado después de haber formateado el texto.
7. Aplicación del conocimiento adquirido a la actividad práctica.