



Trabajo de Curso

Titulo: Actividades para la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica Sancti Spíritus 1

Autora: Lizandra Díaz Suárez

Tutor: Julio Cesar Madrigal Padrón

Curso 2008-2009

“Año 50 de la Revolución”

Pensamiento

“El mundo camina hacia la era electrónica... Todo indica que esta ciencia se constituirá en algo así como una medida del desarrollo; quien la domine será un país de vanguardia. Vamos a volcar nuestros esfuerzos en este sentido con audacia revolucionaria”.

Ernesto Che Guevara 1962

AGRADECIMIENTOS

- No hay hermosura mayor que el agradecimiento.
- A mis padres por su incondicional ayuda, confianza y dedicación, además de sus valiosas horas dedicadas a nosotros, sus ideas y tolerancia ante la duda.
- A mi tutor Julio Cesar Madrigal Padrón, por su delicadeza, dedicación, paciencia, entrega, cariño y sobre todas las cosas, por ser portador y trasmisor de seguridad y confianza para la conformación y culminación de esta investigación.
- A mis compañeros de estudio y trabajo por alentarme en el desarrollo de esta investigación.
- A la MSc. Kenialiss Solenzal Hernández, por su disposición incondicional de colaborar en este trabajo.
- A la Revolución y en especial a nuestro Comandante Fidel Castro Ruz que es el máximo protagonista de esta realidad.

DEDICATORIA

- A mi hijito querido y a mi abuelita que es la razón de ser, a mi esposo.
- A mis padres y a mi querida hermana que sin su ayuda no hubiera sido posible la realización de este trabajo.
- A mi familia y a todos que de una forma u otra contribuyeron a la culminación de mis estudios.

TABLA DE CONTENIDO	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1: REFERENCIAS TEÓRICAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO	8
1.1 La motivación como manifestación de la necesidad de la personalidad	8
1.2 Bases teóricas que fundamenta la elaboración de una propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1	14
1.2.1 Los juegos instructivos como forma de actividad. Fundamentos epistemológicos	14
1.3 Fundamentos teóricos para la elaboración de una propuesta de actividades que propicie la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1	19
CAPITULO 2 PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA MOTIVACIÓN POR LOS JUEGOS INSTRUCTIVOS POR PARTE DE NIÑOS Y ADOLESCENTES ENTRE 5 Y 15 AÑOS EN LOS ESPACIOS RECREATIVOS DEL JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA DE SANCTI SPÍRITUS 1	25
2.1 Resultados del diagnóstico inicial	25
2.2 Estructura de la propuesta	32
2.3 Implementación de las actividades en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1	42
2.4 Resultados obtenidos en la validación de la propuesta de actividades	43
CONCLUSIONES	54
BIBLIOGRAFÍA	56
ANEXOS	

Resumen

A partir de un diagnóstico inicial se corrobora la baja asistencia de participantes a los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus 1 y la baja motivación por los juegos instructivos que allí se utilizan. Se decide entonces buscar por la vía científica, alternativas para solucionar esta problemática. Como solución pedagógica se elabora una propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos por parte de niños y adolescentes entre 5 y 15 años en los espacios recreativos. Los métodos de investigación científica una vez validada la propuesta de actividades permite delimitar lo siguiente: una mejor y mayor utilización de los juegos instructivos en los espacios recreativos dominicales del Joven Club de Computación y Electrónica, desalentando la inclinación de los niños por otros tipos de juegos considerados por diferentes autores como nocivos; se incrementó el número de actividades desarrolladas por la institución con niños y adolescentes entre 5 y 15 años, proporcionándole una recreación variada, educativa y saludable, motivándolos por las mismas

Introducción

Para presentar la temática que se aborda en este trabajo, es preciso señalar que “Allá por los años 80, cuando los vocablos informática y computación resultaban enigmáticos para muchos cubanos, ya se daban los primeros pasos para materializar un ambicioso proyecto cuyo propósito era llevar la novedosa tecnología a todos los rincones del país y familiarizar a la población, fundamentalmente niños, adolescentes y jóvenes con lo último del desarrollo en el mundo. Estudios realizados a escala nacional en 1985 reflejan que no existía conciencia en lo referente a la necesidad del conocimiento de la informática. Un año después, comienza la introducción de teclados inteligentes en los niveles de enseñanza medio y medio superior (García, J. R. 2001:20). Materializándose de este modo la batalla que hoy se gana en función de lograr una cultura general integral en cada ciudadano.

“En los momentos actuales en que se produce un desarrollo vertiginoso de los medios informáticos, el reto fundamental está en determinar cuáles serán sus funciones, en qué contexto se utilizarán y qué cambios deberán generar en el proceso de enseñanza aprendizaje (Gómez, A. I; 1990:80). De ahí que constituya una tarea primordial para los educadores, la búsqueda de fórmulas que potencien la utilización de forma óptima de los medios que la Revolución ha puesto en nuestras manos. De hecho entre las líneas temáticas de la escuela cubana actual están: El uso de las herramientas informáticas como medio de enseñanza y el uso del software Educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. El trabajo que se presenta responde a esta última línea temática, pues hoy cuando la Revolución lleva a cabo diversos programas entre los cuales se encuentra el de la informática, constituye una realidad optimizar su uso, elevando de esta manera la cultura informática, explotándolo como medio altamente didáctico para el proceso docente educativo, entre otros usos.

Para lograrlo es preciso trabajar en el desarrollo de una actuación comprometida, reflexiva, etc., en la solución de las dificultades, buscando el protagonismo de técnicos y estudiantes en la labor cotidiana. “Esta actuación se puede lograr en la medida que la tarea a desarrollar se perciba como algo necesario para nuestra realidad, para nuestra vida (Dabdoud, L.; 1996:2)

Muestra de ello se apreció “En el verano de 1987, cuando una iniciativa juvenil atrae la atención de muchos. Un área improvisada en el Pabellón Cuba, dotada de varios equipos informáticos para la recreación de niños, adolescentes y jóvenes, en los meses de julio y agosto, recibió la visita de más de 35 mil personas. Apenas unos días después, exactamente el 8 de septiembre, el Comandante en Jefe, conocedor de aquella experiencia, le impregnaba sus ideas y en un debate con la dirección de la Unión de Jóvenes Comunistas, tomaba las decisiones iniciales y diseñaba los conceptos de un proyecto, que en pocos años puso a disposición de todos los cubanos como herramienta para el dominio de la computación (Mas Lovaina, R; 1999:7). De esta forma se evidencia el primer salto cualitativo en la búsqueda de alternativas que favorezcan la materialización deseada.

Los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) son un proyecto social de la UJC Nacional, con el principal objetivo de socializar la enseñanza de la computación y la electrónica en la población, dando prioridad a los niños y jóvenes de la comunidad. Germinó como el primero y único proyecto del mundo que por su alcance se haya propuesto contribuir extensivamente en el conocimiento de las técnicas de computación y electrónica.

En la actualidad este programa de la Revolución cuenta con más de 300 instalaciones distribuidas en todos los municipios a lo largo y ancho del país y entre sus líneas fundamentales de trabajo está la Recreación sana de niños y jóvenes con edades promedio entre los 5 y 15 años con el empleo de juegos instructivos.

En un inicio la variedad de juegos en computadora que se empleaban para impartir la recreación a jóvenes y niños era abierta, pero en los últimos años fue produciéndose una tendencia a la aparición y uso de juegos que incentivan la violencia y por tanto producen efectos nocivos en la psiquis de los niños y jóvenes que los utilizan, por lo que hace aproximadamente unos años se tomó la decisión a nivel nacional dentro del movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica de permitir solamente el uso de juegos instructivos en los tiempos de recreación que ofertan estas instalaciones.

A partir de esta medida se ha podido apreciar en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1, que el nivel de aceptación de

este tipo de juegos es bajo y por tanto la asistencia de niños y jóvenes a estos espacios recreativos se ha reducido considerablemente.

Se puede inferir que un por ciento muy elevado de los niños que visitan este espacio no tiene la posibilidad de recibir este tipo de recreación en otro lugar que no sea en la escuela y aquí, por lo que motivados por los juegos considerados nocivos rechazan el juego instructivo. Resulta necesario entonces darle tratamiento a esta situación, pues es evidente que estos participantes se encuentran bajo una frustración, para la cual es importante buscar un nuevo motivo y lograr que los niños se motiven por los juegos instructivos, logrando de este modo incrementar la asistencia a los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica Sancti Spíritus 1.

Es importante destacar que aunque estos juegos instructivos indiscutiblemente tienen un valor de enseñanza superior, no se ha logrado que tengan el mismo nivel de aceptación entre los niños y jóvenes principalmente en los de edades más próximas a los 15 años, de ahí que la aspiración sea que los participantes en los espacios recreativos del Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 utilicen estos juegos por la importancia que tienen para su desarrollo intelectual en sentido general.

Como resultado del análisis del estado actual del problema se considera necesario acometer una investigación en este sentido, partiendo de lo analizado anteriormente y de constatar que en la bibliografía consultada no se ha tratado esta problemática, es preciso plantearse el siguiente problema científico:

Problema Científico: ¿Cómo motivar por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 a niños entre 5 y 15 años?

Objeto de Estudio: Desarrollo de motivación por los juegos instructivos dirigidos a niños y jóvenes entre 5 y 15 años en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus1.

Campo de Acción: Motivación por los juegos instructivos dirigidos a niños y jóvenes entre 5 y 15 años en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus1.

Objetivo: Aplicar una propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos de los niños y jóvenes entre 5 y 15 años en los espacios

recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.

Preguntas Científicas:

- 1- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la motivación por los juegos instructivos?
- 2- ¿Cuál es el estado actual de la muestra respecto a la motivación por los juegos instructivos dirigidos a niños y jóvenes entre 5 y 15 años en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.
- 3- ¿Qué actividades aplicar dirigidas a la motivación por los juegos instructivos dirigidos a niños y jóvenes entre 5 y 15 años en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1. ?
- 4- ¿Que resultados se obtienen con la aplicación de actividades dirigidas a la motivación por los juegos instructivos dirigidos a niños y jóvenes entre 5 y 15 años en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.?

Tareas:

- 1- Determinación de los fundamentos teóricos acerca de la motivación hacia los juegos instructivos recreativos.
- 2- Diagnóstico del estado actual de la motivación por los juegos instructivos en el Joven Club de Computación y Electrónica Sancti Spíritus 1.
- 3- Elaboración de la propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos
- 4-Validación de la propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos recreativos.

Métodos de Investigación Científica:

Métodos del nivel teórico:

Histórico y Lógico: Conocer antecedentes históricos sobre la problemática objeto de investigación.

Análisis y Síntesis: Obtener una síntesis de los resultados obtenidos con la aplicación de instrumentos y los diferentes artículos analizados.

Inductivo y deductivo: Para proponer una solución anticipada al problema objeto de investigación.

Modelación: Para elaborar el sistema de actividades que se propone en el trabajo.

Métodos del nivel empírico:

- Observación: Para obtener información y determinar las causas que provocan el problema
- Cuestionario: Se realizó con el objetivo de evaluar el nivel de aceptación que tienen los juegos instructivos en los espacios de recreación.
- Entrevista: Con el objetivo de determinar el uso y aceptación de los juegos instructivos.
- Guía de observación: Con el objetivo de evaluar el nivel de aceptación que tienen los juegos instructivos en los espacios de recreación.

Método del Nivel Matemático

Cálculo Porcentual: Para validar los resultados del diagnóstico inicial y final

Población: Personas de todas las edades que reciben servicios de cualquier índole en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus 1 en cada etapa de trabajo. Total del volumen de la población: 160.

Muestra Intencional: Niños y jóvenes entre 5 y 15 años que asisten a las actividades recreativas dominicales del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus 1 en cada etapa de trabajo. Total del volumen de la muestra: 40.

Novedad Científica del Trabajo: La novedad científica del trabajo radica en la propuesta de actividades para la motivación de niños y jóvenes entre 5 y 15 años por los juegos instructivos que se ofertan en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus 1.

Aporte Práctico: El trabajo presenta actividades donde se prevé la utilización del juego instructivo por parte de niños y adolescentes en función de lograr también una optimización de los mismos, a partir de allí se crea una alternativa de actividades recreativas y se propicia que el participante se apropie de una cultura general integral.

Estructura de la tesis: Introducción, desarrollo, conclusiones, bibliografía y anexos. Dentro del desarrollo se presenta la motivación como manifestación de la necesidad de la personalidad, las bases teóricas para la elaboración de una propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spiritus 1, en las conclusiones serán concebidas ideas muy generales sobre las tareas científicas desarrolladas, en la bibliografía se muestran los principales textos publicados que se han analizado de carácter nacional e internacional. Al final aparecen los anexos del trabajo en los que se muestran fundamentalmente los instrumentos aplicados.

Capítulo 1: Referencias teóricas sobre el objeto de estudio.

1.1 La motivación como manifestación de la necesidad de la personalidad

Para adentrarse en las concepciones sobre la motivación como una manifestación de la personalidad resulta conveniente realizar el análisis de la estructura general de la actividad de la personalidad, la cual “permite reconocer en las necesidades y los motivos el aspecto fundamental que diferencia psicológicamente entre sí las actividades humanas (González Maura, V; 1995:96). Al realizar el estudio de la actividad de la personalidad de hecho se penetra en la esfera motivacional de esta, o sea en el estudio de la motivación humana.

En la literatura psicológica consultada al referirse a esta temática se evidencia como criterio que “la actividad del hombre es provocada por algo y que algo sostiene esa actividad con una cierta energía o intensidad en una determinada dirección. Esta idea general es la que se traduce bajo el amplio término de motivación. La motivación es, en síntesis, lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encauza la energía (López, A; 2004:52).

Plantea que en los seres humanos, la motivación engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes. Las teorías de la motivación, en psicología, establecen un nivel de motivación primario, que se refiere a la satisfacción de las necesidades elementales, como respirar, comer o beber, y un nivel secundario referido a las necesidades sociales, como el logro o el afecto. Se supone que el primer nivel debe estar satisfecho antes de plantearse los secundarios. Por lo que a criterio de esta autora la motivación se puede definir como “el impulso y el esfuerzo para satisfacer un deseo o meta. En cambio, la satisfacción está referida al gusto que se experimenta una vez cumplido el deseo (López, A; 2004:65).

También esta misma autora concluye que “la motivación es anterior al resultado, puesto que esta implica un impulso para conseguirlo; mientras que la satisfacción es posterior al resultado, ya que es el resultado experimentado.

Autores como (González Maura, V. 1995:97) al estudiar la motivación humana consideran que es importante lograr “discriminar cuáles son sus elementos de base, sus constituyentes básicos, (...) se considera que estos puntos de partida en el estudio de la motivación se encuentran en las necesidades y los motivos”. Por lo que se considera necesario delimitar que se entiende por necesidad y por motivo.

Al respecto la autora antes citada se refiere a que la necesidad es un “estado de carencia del individuo que lleva a su activación con vistas a su satisfacción, con dependencia de las condiciones de su existencia. También plantea que esta “primeramente se manifiesta como premisa, como una condición para la actividad, pero por sí sola, como fenómeno puramente interior no dirige ni orienta al sujeto: solo lo activa (González Maura, V; 1995:99).

Por su parte ((Petrovski, A. V.; 1981:136) al caracterizar las necesidades del hombre se refiere a que tienen un carácter personal y social. Y que esto se expresa, “en primer lugar, en que aun para la satisfacción de las necesidades (...) se aprovechan los resultados de la distribución social del trabajo. (...) En segundo lugar, para la satisfacción de las necesidades, el hombre utiliza métodos y procedimientos que se han ido acumulando históricamente en el medio social determinado, y se sirve de ellos en determinadas condiciones. (...) Y en tercer lugar, multitud de necesidades del hombre expresan no tanto sus estrechas demandas personales como las necesarias a la sociedad, al colectivo, al grupo al cual pertenece el compañero junto con el cual él trabaja: las necesidades del colectivo adquieren el carácter de necesidades de la personalidad .Este mismo autor al clasificar las necesidades plantea que “se diferencian por su origen y por su objeto. Por su origen, las necesidades pueden ser naturales y culturales. En las necesidades naturales la actividad del hombre, que se expresa en la acción, depende de las condiciones necesarias para conservar y mantener su vida y la de su descendencia. (...) y añade que las necesidades naturales tienen carácter histórico social” (Petrovski, A. V.; 1981:138).

Al abordar las necesidades culturales enfatiza en que “estas expresan la dependencia de la ocupación activa del hombre, de los productos de la cultura de la humanidad; (...) y determina que entre los objetos de las necesidades culturales se encuentran tanto los objetos que sirven de medio para la satisfacción de cualquier necesidad natural en las condiciones de una u otra cultura histórica establecida, como también los objetos necesarios para la compleja y múltiple vida social del hombre. (...) Y concluye en este sentido que si el hombre no satisface estas necesidades culturales, no muere –como sucede con la insatisfacción de las necesidades naturales-, pero como ser humano, sufre cruelmente (Petrovski, A. V.; 1981:138).

Es por ello que constituye tema de especial interés para los educadores lo relacionado con la satisfacción de estas necesidades culturales de los educandos. En este sentido la investigación que se realiza centra su atención en la satisfacción de estas necesidades culturales, especialmente las referidas a contribuir a que el sujeto incorpore, se apropie de una cultura informática que en estos días va constituyendo una necesidad intelectual por el desarrollo vertiginoso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Al respecto, y muy acorde con lo antes señalado, desde el punto de vista teórico en la psicología, al abordar cómo los objetos que rodean al hombre como posibles objetivos de su actividad y la posición de acuerdo con su necesidad, condicionan la actividad de la personalidad, se concuerda en que ellos tienen para esta diferente significación. Y Petrovski puntualiza que “la significación del objeto consiste en que en él dejan sus huellas las necesidades humanas “(Petrovski, A. V.; 1981:140).

Es evidente en la actualidad la huella que viene dejando la informática y la significación de la misma para la mayoría de los individuos.

Aunque se habla anteriormente del grado de significación de la informática para la sociedad, constituye “tarea del pedagogo transmitir la significación del objeto que tiene valor para el éxito del aprendizaje. Pues esta es una de las vías sustanciales para elevar la calidad del proceso de enseñanza en la escuela (Petrovski, A. V.; 1981:140). Y está probado científicamente el éxito alcanzado en el aprendizaje utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por otro lado, (López, A; 2004:89) desde su experiencia plantea que “las personas tratan de satisfacer al menos una parte de sus necesidades, colaborando con otros en un grupo. En él, cada miembro aporta algo y depende de otros para satisfacer sus aspiraciones. Y agrega que es frecuente que en este proceso la persona pierda algo de su personalidad individual y adquiera un complejo grupal, mientras que las necesidades personales pasan a ser parte de las aspiraciones del grupo. Y concluye que es común que los integrantes de cualquier grupo, escuchen y den más importancia a lo que dice otro miembro del grupo que a las personas que sean ajenas a éste .Otro elemento a tener en cuenta cuando se estudian las necesidades es su carácter objetal, en este sentido González Maura se refiere a que este “posibilita la explicación del surgimiento de los motivos de la actividad humana. (...) pues son los objetos de las necesidades los que constituyen los motivos de la actividad” (González Maura, V.; 1995:100)

En tal sentido, el motivo es considerado por esta autora como: “aquel objeto que responde a una u otra necesidad y que, reflejado bajo una forma u otra por el sujeto, conduce su actividad (González Maura, V.1995:100). Y Petrovski lo presenta como los impulsos para la acción, vinculados con la satisfacción de determinadas necesidades (Petrovski, A. V.; 1981:143).

En ambos casos hay un denominador común, y a ello se refiere (González Maura, V; 1995:100), y es que “el objeto que puede satisfacer la necesidad dada, no está sólidamente fijado dentro del mismo estado de necesidad del sujeto. Hasta que es satisfecha por primera vez, la necesidad no conoce su objeto, tiene que descubrirlo. Sólo como resultado de este descubrimiento la necesidad adquiere su carácter objetal; y el objeto percibido (representado, pensado), su función excitadora y rectora de la actividad, es decir, deviene en motivo.

Al diferenciar los motivos según el criterio del libro de Psicología para Educadores, se puede tener una idea más acabada de lo anteriormente planteado. Esta literatura a la cual se ha hecho referencia, de consulta obligatoria para todo educador plantea que “los motivos pueden diferenciarse atendiendo a diferentes criterios: por su contenido; por su forma de manifestación; por su nivel de conciencia; por su polaridad; por su estabilidad; por su generalidad o amplitud; por su estructura; etc.

- Por su contenido: atendiendo a la naturaleza del objeto de la actividad de la personalidad. Se pueden encontrar motivos cognitivos, laborales, artísticos, etc.
- Por su forma de manifestación: los motivos pueden presentarse como intereses, convicciones, aspiraciones, ideales, intenciones, autovaloraciones, etc., de acuerdo con la forma subjetiva que asuma el contenido del motivo en la personalidad.
- Por su nivel de conciencia: los motivos pueden ser consciente y no conscientes.
- Por su polaridad: los motivos se manifiestan en que estos son positivos o negativos.
- Por su estabilidad: se clasifican según su dimensión temporal, de ahí que se encuentren motivos estables y motivos situacionales. (Algunos motivos pueden actuar durante mucho tiempo y posteriormente atenuarse y tal vez desaparecer.)
- Por su generalidad o amplitud: pueden catalogarse como motivos generales o amplios y como motivos particulares o estrechos.

Por su estructura: “Los motivos conforman en la personalidad una estructura jerárquica, en la que unos son rectores, dominantes y otros son secundarios, subordinados” (González Maura, V; 1995:100).

Resulta importante al trabajar la motivación de los estudiantes tener en cuenta la clasificación anterior, pues “los motivos conducen la actividad de la personalidad hacia la satisfacción de sus necesidades.

Teniendo en cuenta lo anteriormente planteado es coherente preguntarse, ¿Qué ocurre cuando esta satisfacción no se logra? Es conocido por los estudios que nos anteceden que la insatisfacción provoca un determinado estado en el sujeto que se denomina frustración. A su vez esta es entendida como “el estado de la personalidad que se produce cuando en la actividad surgen obstáculos (objetivos o subjetivos) que impiden la satisfacción de las necesidades” (González Maura, V.; 1995:100).

Por la importancia que reviste la eliminación de cualquier obstáculo que produzca insatisfacción del individuo, se considera necesario precisar los

elementos relacionados con la naturaleza del obstáculo que provoca la frustración. En la literatura psicológica se puede distinguir la frustración ambiental y la frustración personal. Donde “la frustración ambiental es provocada por un obstáculo que surge en el medio natural o social y la frustración personal se da por obstáculos que se dan en la propia persona (González Maura, V.; 1995:103).

En este último caso hay que hablar en particular de la frustración por conflicto, y añadir que el conflicto se produce cuando el sujeto está bajo la influencia simultánea y contrapuesta de dos o más motivos de igual intensidad.

Algunos de los efectos nocivos o negativos de la frustración pueden ser por ejemplo: “que el individuo se manifieste agresivo; que abandone la actividad sin haber hecho todo lo posible por vencer el obstáculo cuando realmente esto no se puede lograr; que disminuya o pierda su iniciativa, se vuelva apático, indolente, por sentirse vencido.

En el caso particular que se aborda en este trabajo se ha considerado que los participantes en los espacios dominicales de recreación del Joven Club de Computación y Electrónica abandonan la actividad, o sea la recreación dominical, y realmente no hacen todo lo posible por vencer el obstáculo, entendido este obstáculo como la imposibilidad de utilizar como recreación juegos nocivos, pues es elemento esencial de los Joven Club de Computación y Electrónica propiciar una recreación sana e instructiva.

Como vía importante de solución de la frustración, y presentado así por la Psicología, se realiza la jerarquización de los motivos. En esta investigación se les presenta a los participantes de la recreación una nueva opción, o sea la propuesta de actividades, entre otros objetivos buscando la formación de nuevos motivos. “De este modo, si el nuevo motivo se ubica entre los motivos rectores, dominantes, la nueva actividad se convierte en una de las más importantes para la personalidad. Por el contrario si el nuevo motivo es secundario, subordinado, entonces la actividad será del mismo orden (González Maura, V., 1995:105).

Los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta de actividades corroborarán si la misma tiene potencialidades para constituir un motivo rector, dominante y por ende, logre motivar a los niños y jóvenes que participan en los

espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica por los juegos instructivos, y logre desplazar los juegos considerados nocivos a un segundo plano.

En el próximo epígrafe se presenta la propuesta de actividades y los fundamentos científicos que avalan la misma, siendo estos los relacionados con la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

1.2. Bases teóricas que fundamenta la elaboración de una propuesta de actividades para la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica.

El presente epígrafe aborda la fundamentación teórica y marco conceptual que sustentan la investigación científica durante su realización. En el mismo consideramos distintos conceptos sobre los juegos y programas educativos, además de un análisis crítico y toma de posiciones de estos. Además se presenta la propuesta de actividades para potenciar la utilización de los juegos instructivos por parte de niños y adolescentes entre 5 y 15 años en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.

1.2.1 Los juegos instructivos como forma de actividad. Fundamentos epistemológicos.

Es importante destacar el papel que juega la actividad en la formación de la personalidad del individuo, al respecto, autores como (González Maura,V; 1995:91)se refieren a que: “El carácter activo de la personalidad se aprecia en el hecho de que ella se forma y se desarrolla en la actividad, y a la vez regula su actividad”.

Partiendo de este planteamiento y por lo significativo que resulta para los Joven Club de Computación Electrónica potenciar el desarrollo de la personalidad en los individuos de la comunidad donde están insertados es que resulta necesario adentrarse en el estudio de los juegos instructivos como forma de actividad.

Este término no es exclusivo de una ciencia en particular, por lo que en la actualidad se puede apreciar la concepción de varios autores, como por ejemplo Petrovski, Leontiev, L.S. Vigovski, entre otros, los cuales tienen una concepción muy similar a la que ofrece (González Maura, V; 1995:91), la cual define la actividad de la siguiente forma: "Proceso mediante el cual el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma.

Teniendo en cuenta lo antes planteado en este trabajo se asume su concepto. Partiendo de la definición del término actividad y teniendo en cuenta que el juego es una forma que asume esta, resulta necesario declarar en este trabajo que se entiende por juego. En este sentido se admite la definición dada por (Pudmire-Stoy, M.C; 1996:18), este autor plantea que "el juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional y donde el jugador debe poder controlar sus acciones"(Pugmire-Stoy,M.C.;1996:20). En este concepto se puede apreciar elementos que resultan de vital importancia para este tipo de actividad, son el caso de, participación activa del sujeto, actividad física o mental placentera y poder obtener dominio de acciones que a largo plazo podrán convertirse en habilidades.

Para profundizar en lo referido a los juegos, a continuación se presentan resultados de investigaciones que posibilitan conocer características de los mismos, clasificaciones y otros elementos de interés para el desarrollo de esta investigación.

Sobre este tipo de actividad siguen teniendo vigencia los estudios de (Oropesa Fernández, R; 1995:45) en cuanto al cambio evolutivo que se va produciendo en los niños y su proyección en el juego, este autor clasifica los juegos en:

- *Juego práctico*: es el juego que predomina hasta los dos años y en el que el niño utiliza los sentidos y sus destrezas motrices de forma predominante.
- *Juego simbólico*: comienza durante el segundo año y su auge se produce entre el cuarto y quinto año. El niño emplea juguetes, otros materiales o incluso palabras para que hagan las veces de algo que no está presente.
- *Juego con reglas*: comienza hacia los cuatro años. El niño y sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que

guía a los demás a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Más tarde (sexto o séptimo año), se practican juegos más formales con reglas establecidas de antemano. Se presuponen la comprensión y aceptación de las abstracciones implicadas en la cooperación, el respeto de los turnos, el desarrollo del juego y el registro preciso de los resultados.

- *Juego constructivo*: se da desde los 18 meses y se prolonga hasta la edad adulta. Es un juego que lleva a un producto final. El juego con cubos, bloques, el trabajo con madera, con medios artísticos o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo, etc., constituyen ejemplos de juegos constructivos. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices y el aumento de la capacidad de utilizar los procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elementos memorizados con anterioridad. A medida que el niño madura, exige la capacidad de crear modelos mentales preliminares y de llevarlos a la práctica (construcción de muebles, maquetas, aparatos,...).

Las Nuevas Tecnologías ofrecen una gran cantidad de estímulos para crear: se pueden crear un dibujo, un texto, una animación, hacer un puzzle, inventar un cuento con determinados personajes, escenarios, sonidos, movimientos, etc. Todos estos elementos son significativos al abordar desde el punto de vista investigativo lo referido al juego, y son considerados por el investigador.

Respecto a los tipos de juegos, se pueden seguir diferentes criterios para su clasificación, la dimensión social del juego es una de ellas:

- Desocupado: el niño no participa en el juego
- Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes sólo.
- Juego solitario: el niño juega solo. Jugar en solitario les ofrece la posibilidad de liberarse de las reglas que se les imponen a diario, recuperan el poder, son ellos los que deciden, los que saben, la imaginación adquiere un considerable protagonismo y se convierte en una herramienta para explorar el mundo y para construir su propia identidad.
- Juego paralelo: el niño juega al lado de otro pero sin que interactúen realmente.
- Juego asociativo: varios niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno

- Juego cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

- Juego socializado con adultos: el niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego.

Dentro de esta dimensión social se asume que el juego socializado con adultos está en correspondencia con lo que en este trabajo se presenta, pues los participantes en las actividades recreativas dominicales bajo la tutoría del instructor del Joven Club de Computación y Electrónica, como persona significativa, por llevar a cabo las tareas de educar e instruir como está concebido por la sociología de la educación, otorgan la posibilidad de que el participante una vez que posee habilidades para trabajar con los software tenga el control del juego.

Otro elemento a tener en cuenta son las necesidades que el juego satisface, de acuerdo a este criterio se podrían clasificar de la siguiente forma:

- Juegos de investigación: significa observación, descubrimiento, exploración, comprobación de ideas. Desde muy pequeño el niño investiga sobre el entorno más próximo, son los juegos de dominio que le permiten ir conociendo su medio explorando (tocan, chupan, miran, mueven...)

- Juegos terapéuticos: alivian el aburrimiento, el dolor, el estrés. Son juegos que surgen de forma espontánea. Se muestran expresiones, carcajadas, peleas o juegos de lucha, canciones,...

- Juegos de aprender a vivir: prácticas que llevan a la competencia en las destrezas necesarias para la vida cotidiana. Se incluyen los juegos imitativos, juegos con objetos caseros, etc.

- Juegos de entretenimiento: tienen como finalidad la diversión.

Aunque no se descarta que las actividades que aquí se proponen puedan satisfacer múltiples necesidades para los participantes, sí se apunta que la finalidad de los mismos es la diversión.

Antes de finalizar este epígrafe se hará referencia a características esenciales de los programas educativos, teniendo en cuenta que el participante se instruye y se educa a realizar estos juegos. En este sentido hay que plantear que los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación

de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo sensible a las circunstancias de los alumnos rico en posibilidades de interacción, y al respecto se consideran características esenciales como las siguientes:

- 1- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de la definición.
 - 2- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.
 - 3- Son interactivos, contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.
 - 4- Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.
 - 5- Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer
- Teniendo en cuenta todo lo hasta aquí proyectado se presentarán en el próximo epígrafe los fundamentos teóricos para la elaboración de una propuesta de actividades que potencie la utilización de los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica.

1.3. Fundamentos teóricos para la elaboración de una propuesta de actividades que propicie la motivación por los juegos instructivos en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica.

En los últimos años la política educacional cubana ha estado orientada a formar ciudadanos con una cultura general integral y con un pensamiento humanista, científico y creador, que les permita adaptarse a los cambios de contexto y resolver problemas de interés social con una ética y una actitud crítica y responsable, a tono con las necesidades de una sociedad que lucha

por desarrollarse y mantener sus ideales y principios en medio de enormes dificultades y desafíos.

El desarrollo científico y tecnológico es uno de los factores más influyentes sobre la sociedad contemporánea, el avance de las fuerzas productivas que la ciencia y la tecnología han hecho posibles, promueven un desarrollo tecnológico acelerado y desigual, mayor movilidad económica, modificaciones de patrones sociales, personales y organizacionales.

Al respecto el Comandante en Jefe planteó: “Los países del Tercer Mundo deben potenciar sus recursos humanos como el recurso máspreciado que cuentan para el desarrollo, formar una nueva mentalidad en el fortalecimiento de los valores nacionales, el compromiso y la capacidad de respuesta, sobre la base del conocimiento científico, a los múltiples problemas sociales” (Castro Ruz, F;2004:11).

“Hoy día, todos recomendamos la importancia de las Nuevas Tecnologías Informáticas (NTI). Empresarios, científicos, educadores, médicos, ingenieros, etc., coinciden en que es imposible perfeccionar su labor sin el uso de tales tecnologías” (Fernández Gutiérrez, F.; 1996:7).

...”Existe el temor, expresado a menudo de que la tecnología reemplace a los profesores. Pero puede decir enfáticamente e inequívocamente que no los sustituirá. No desplazará ni sustituirá a ninguno de los talentos educativos humanos. Las NTI, no sustituirán a los profesores, pues ellas servirán para elevar la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje logrando una mayor asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes, como expresa Bill Gates:

“...Las herramientas informáticas son mediadores simbólicos que amplifican el intelecto más que el músculo de quienes lo utilizan...” (Gates, B.1995:5).

Lograr profesionales que dominen y apliquen las técnicas informáticas disponibles, desarrollando habilidades para el trabajo con computadoras y acceder a la información científico técnica, pedagógica, administrativa, económica y de otros tipos en correspondencia con los requerimientos de la

especialidad, contribuyendo con esto a ser altamente eficientes y preparados para servir a la Patria.

En las concepciones actuales del proceso de enseñanza – aprendizaje es necesario elevar la calidad de este (utilizando vías y métodos más novedosos) para lograr una mayor asimilación de los contenidos por parte de los alumnos. En las carreras técnicas es necesario incluir los avances científico – técnicos en función de la formación de los egresados de los centros, que han de utilizar los medios informáticos en la actividad productiva y de servicios.

Según Torres Fernández (2001:12): “...la computación facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje al disminuir el tiempo destinado para dichos ejercicios proporcionando un análisis más profundo “.

Potencialidades educativas del software:

Contribuir a la profesionalización de las asignaturas de la carrera, al fortalecimiento de la relación interdisciplinaria y a elevar la calidad de los egresados.

Específicamente en las clases, el software permite facilitar la asimilación de los contenidos, contribuyendo a la formación de una cultura integral general como exigen los momentos actuales.

Cuando los software son utilizados en el proceso pedagógico incidiendo en los alumnos positivamente se logra:

- Enfrentar problemas, ejercicios, contenidos, teorías más complejas y discutir resultados;
- Incrementar la velocidad de aprendizaje y la retención del conocimiento al interactuar con los diferentes software.

El uso de la computación en el proceso pedagógico ofrece las siguientes ventajas:

1. Solución de ejercicios difíciles o complejos con mayor profundidad, que por los métodos tradicionales serían imposibles desarrollarlos en un turno.
2. Utilización de animadores de texto, procesos, etc.; que permitan transmitir mayor información en un tiempo relativamente menor.
3. Posibilidad de utilizar los software como alternativa frente a la falta de recursos (componentes, equipos, dispositivos)

Se debe tener presente que los contenidos que se desarrollarán con la ayuda de la computación deben ir más a la profundidad y a la claridad de los mismos que si se impartiesen por los métodos tradicionales.

Los inconvenientes que se deben superar son la desviación de los alumnos hacia aspectos, partes, software, periféricos, etc.; en el trabajo con la computadora.

Se debe trabajar en aras de que la computación en las clases llegue a ser algo común, atendiendo al desarrollo vertiginoso que ha alcanzado en el mundo la informática y de su aplicación.

Otras dificultades que entorpecen el éxito en las actividades con computadoras son:

- El nivel de preparación de los estudiantes.
- El nivel de preparación del docente.
- Posición del docente.
- Disponibilidad de equipo.

Los juegos pueden ser recreativos o instructivos. Estos últimos pretenden despertar mediante el juego el suficiente nivel de motivación y de predisposición para la asimilación del contenido instructivo. En general los juegos se caracterizan porque establecen retos, competencias y por el nivel de motivación y expectativa que crean en el usuario. Los juegos, proporcionan un medio ambiente para facilitar el aprendizaje, sin embargo, la característica distintiva de los juegos es que, casi siempre, proporcionan al estudiante un reto entretenido, con un componente instructivo. Según (Muñoz-Repiso, M; 2004:45), "el juego es una actividad completamente necesaria para el pleno desarrollo del niño y a las actividades lúdicas dedica un buen tiempo de su existencia.

En el juego, el niño realiza muchas cosas:

- experimenta con personas y cosas.
- almacena información en su memoria.
- estudia causas y efectos.
- resuelve problemas.
- construye un vocabulario útil.
- aprende a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo.

- adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social.
- interpreta acontecimientos nuevos.
- incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto.
- desarrolla destrezas motrices finas y gruesas.

Por todo lo antes mencionado es que constituye un importante objetivo para los Joven Club de Computación y Electrónica del país el potenciar la utilización por parte de los que asisten a los espacios recreativos de los juegos instructivos, y añadir que a pesar de la importancia que tiene para los niños, el juego es un espacio que necesitan todos, un espacio que va cambiando de objeto a lo largo de toda nuestra vida, pero que mantiene sus características, de modo que es el espacio donde priva:

- la libertad (elegir a que jugar, cuándo, con quién, con qué reglas...)
- el control (el que juega tiene poder para controlar la situación, las actividades, los personajes, sus características, sobre todo cuando se da un juego espontáneo).
- la imaginación, la magia, la ilusión (las cosas se convierten en lo que se quiere que sean: una fila de sillas es un tren, un palo es una espada...)
- la liberación (permite escapar de la realidad, establecer reglas diferentes, desfogarnos de impulsos y sentimientos; el deporte como válvula de escape de agresividad, frustración...).
- la diversión (jugar para disfrutar y pasarla bien, se puede pasar horas enteras jugando, cuando se acaba la diversión se termina el juego)
- el reto (muchos juegos consisten en probar, conseguir hacer algo y hacerlo cada vez mejor o aumentando niveles de dificultad "un niño juega a saltar desde el segundo escalón de una escalera, primero agarrando una mano de un adulto, luego él solo, luego desde el tercer escalón, etc. o bien el reto puede ser competitivo, conseguir un objetivo antes que los demás, llegar el primero en una carrera, el ajedrez, las damas, el parchís, etc. son ejemplos de juegos competitivos)
- la colaboración (conseguir un objetivo con la ayuda del grupo, el juego se convierte en un poderoso elemento de socialización, juegos deportivos en equipo, juegos de cartas, dados,... por parejas, resolución de problemas en grupo, etc. son ejemplos de juegos colaborativos)

- el aprendizaje (mediante el juego los niños imitan las conductas de los adultos y aprenden normas y reglas sociales, los juguetes instructivos (puzzles, cuentos, bloques...) les enseñan conceptos básicos y desarrollan habilidades manuales, el juego les permite ensayar nuevas identidades y asumir su propia identidad (la niña se pone los zapatos de su madre y se convierte en la mamá...)

Se puede decir que las Nuevas Tecnologías aportan, respecto a otros medios de carácter más tradicional, los siguientes aspectos:

1) Facilitar todo tipo de comunicaciones sin barreras espaciales ni temporales. Se puede pensar, por ejemplo, en lo que supone la telefonía móvil, apoyada en la comunicación vía satélite, para eliminar las barreras espaciales.

2) Ofrecer un amplio abanico de posibilidades donde elegir la información que interesa. La televisión vía satélite nos está ofreciendo una gran variedad de canales, genéricos y temáticos, y la posibilidad de obtener determinados productos audiovisuales a la carta. Son servicios que amplían la posibilidad de elegir aunque no de forma gratuita.

3) Posibilitar una gran interactividad entre medios tradicionalmente independientes (radio, televisión, ordenador, vídeo, fotografía, teléfono, fax...). De modo que se encuentren canales de televisión con programaciones radiofónicas, tienen la posibilidad de mandar texto por televisión a través del teletexto o videotexto, hay canales de televisión que permiten cargar programas informáticos en el ordenador, se pueden utilizar cámaras de fotos digitales que permiten tratar las fotografías obtenidas en el ordenador, mejorarlas, retocarlas, imprimirlas,..., se puede digitalizar secuencias de vídeo para introducirlas en un programa informático junto con grabaciones sonoras, se puede convertir el ordenador en un receptor de teléfono y fax, videoconferencia, etc. En este sentido se puede hablar del ordenador y la televisión como los dos sistemas más versátiles y que en un futuro se podrán llegar a fusionar.

4) Acceder a información multimedia integrada en soportes multifuncionales e interactivos (ordenadores multimedia, puntos de información interactivos), posibilitando una verdadera integración de lenguajes de comunicación: icónico-verbal, visual-auditivo, estático-dinámico.

5) Organizar la información con una estructura hipertextual, más adaptada a las necesidades e intereses de los usuarios. Estructura que facilita procesos de pensamiento y búsqueda de información basada en la asociación libre y el pensamiento divergente. Es el caso de Internet y de muchos materiales multimedia, en los que el concepto de navegación y recorridos libres y personales marcan las pautas de acceso a la información.

Una de las características que se va a encontrar en los juegos en soporte informático es que son juegos educativos, principalmente los dirigidos a los niños, a través de los cuales se van a aprender todo tipo de conocimientos, estrategias intelectuales y desarrollo de capacidades creativas.

Los juegos, tradicionales o informáticos, tienen un potencial educativo importante. Los alumnos pueden aprender con ellos entre otras cosas: conocimientos, habilidades, estrategias, destrezas o relaciones interpersonales. Además se sugiere que si se quiere educar a los alumnos para que sepan adaptarse al mundo en el que están y en el que tendrán que trabajar, un mundo donde la Tecnología de la Información y la Comunicación hacen sumergirse en multitud de posibilidades que tiene como principal mediador al ordenador, tienen que educar para que este se utilice como una herramienta más.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial de la problemática que se investiga avalan la situación actual con la familiarización de los participantes con los juegos instructivos que el Joven Club de Computación y Electrónica pone en las manos para entre otros objetivos lograr en la sociedad una cultura general integral.

Capítulo II Propuesta de Actividades para la motivación por los juegos instructivos por parte de niños y adolescentes entre 5 y 15 años en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.

Resultados obtenidos con la puesta en práctica de las actividades.

Se presentan en este epígrafe los resultados del diagnóstico inicial, pudiendo de este modo fundamentar la existencia del problema objeto de investigación. Se presenta el experimento para la validación, y finalmente el resultado obtenido con la puesta en práctica de las actividades.

2.1. Resultados del diagnóstico inicial.

Para diagnosticar la situación actual de la problemática investigada se aplicaron varios instrumentos: La Guía de observación, Encuesta a niños y adolescentes de 5 a 15 años que participan en los espacios recreativos dominicales con software instructivos del Joven Club de Sancti Spíritus 1 y Entrevista a especialistas en el tema del uso y aplicación del software educativo. El análisis de estos instrumentos se realiza a continuación:

Guía de observación (Anexo # 1) Se realizó con el objetivo de evaluar el nivel de aceptación que tienen los Juegos Instructivos en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1. La observación se centró en los siguientes aspectos:

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan
- Juegos de mayor y menor aceptación.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación.

Se realizaron 5 observaciones, los resultados son los siguientes:

Observación # 1.

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación:
 - _ 2 de 7 años.
 - _ 6 de 10 años.
 - _ 6 de 12 años.
 - _ 5 de 13 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos no Instructivos que se ofertaban: alta.
- Juegos de mayor y menor aceptación: Juegos no instructivos.
- Elementos que puedan incidir en la aceptación.

Observación # 2.

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación:
 - _ 1 de 8 años.
 - _ 7 de 10 años.
 - _ 2 de 12 años.
 - _ 2 de 14 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: media.
- Juegos de mayor y menor aceptación: Juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación.

Observación # 3.

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación:
 - _ 3 de 7 años.
 - _ 4 de 9 años.
 - _ 2 de 11 años.
 - _ 1 de 13 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: media.
- Juegos de mayor y menor aceptación: Juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica Sancti Spíritus 1.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación:

Observación # 4.

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación:
 - _ 3 de 8 años.

- _ 2 de 9 años.
- _ 2 de 11 años.
- _ 1 de 12 años.
- _ 1 de 14 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: baja.
- Juegos de mayor y menor aceptación: Juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación:

Observación # 5.

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación:
 - _ 2 de 7 años.
 - _ 3 de 10 años.
 - _ 1 de 12 años.
 - _ 1 de 14 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: baja.
- Juegos de mayor y menor aceptación: Juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación:
 - _ Los juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica tienen una concepción muy similar a los utilizados en la escuela donde estudian.
 - _ Los juegos nocivos por sus peculiaridades, grado de interacción, y por sus diferencias con respecto a los juegos instructivos son más aceptados.
 - _ La falta de estrategias para la concepción de los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica.

Los resultados hasta aquí mostrados, a partir de las observaciones realizadas evidencian con claridad, que los participantes en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1, muestran una baja aceptación por los juegos instructivos, de ahí que constituya una necesidad actual la búsqueda de alternativas para contribuir a que los participantes en los espacios de recreación acepten estos juegos.

La encuesta a niños y adolescentes de 5 a 15 años que participan en los espacios recreativos dominicales con software instructivos del Joven Club de Sancti Spiritus 1 (anexo 2) muestra los resultados siguientes:

Se aplicó a una muestra de 23 participantes, de ellos:

_ Sexo masculino: 19 (82.60%).

_ Sexo femenino: 4 (17.40%).

Como se puede apreciar es significativo la baja asistencia de participantes del sexo femenino, y se considera que entre las causas que provocan tal situación están los prejuicios de la población aún existentes sobre el grado de libertad otorgado hoy a las féminas, sobre todo las comprendidas entre los 5 y 12 años. Por tal motivo resulta un elemento esencial a tener en cuenta al diseñar la propuesta.

Otro elemento importante lo constituye las horas que dedican los encuestados a trabajar con computadoras, en este caso el 100% manifiesta que lo hacen entre 1 y 5 horas semanales, y que la mayor parte del tiempo lo dedican a interactuar con juegos instructivos en la escuela.

Del tiempo destinado al trabajo con computadoras:

¿Cuántas horas dedicas a interactuar con juegos instructivos?

100% Entre 1 y 5 horas promedio.

¿Cuántas horas a otros tipos de juegos?

100% No dedican tiempo.

Consideras que los juegos instructivos son:

7 (30.43%) Muy buenos.

11 (47.82%) Buenos.

5 (21.73%) Regulares.

- Malos.

Al trabajar con la computadora te gusta hacerlo:

14 (60.86%) Con compañeros.

9 (39.13%) Solo.

Como se puede apreciar al analizar los resultados obtenidos con la aplicación de este instrumento, es significativo que los que más participen en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica sean del sexo masculino.

Además, se puede inferir que el tiempo destinado al trabajo con computadoras (100% entre 1 y 5 horas promedio) lo realizan solo ante juegos instructivos en sus escuelas, o sea, como parte del proceso docente educativo, por lo que no es casualidad que estos, por las características de su edad, deseen buscar otros juegos como alternativa (78.25%).

Aunque los resultados que con anterioridad se muestran evidencian que los juegos instructivos no presentan un alto nivel de aceptación por parte de los participantes en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica, estos participantes califican a estos juegos como a continuación se muestra:

10 (43.47%) Muy buenos.

11 47.82% Buenos.

2 (8.69%) Regulares.

0 (0%) Malos.

Se puede observar en los datos obtenidos que en el nivel de aceptación de los juegos instructivos no influye la calidad del software que se les ofrece, o sea, que como variable ajena, se descarta su influencia en la aceptación que puedan tener los que interactúan con los mismos. Y resulta interesante que la muestra encuestada reconoce que estos juegos son de muy buenos a buenos en el 91.30% de los casos.

Además, como complemento a esta información se pudo percibir que, no directamente en la aceptación que puedan tener los juegos, si no en la aceptación que pueda tener este tipo de recreación que ofrece el Joven Club de Computación y Electrónica, los encuestados plantean que prefieren trabajar:

5 (21.73%) Con compañeros.

18 (78.26%) Solos.

Es significativo, y además elemento a tener en cuenta al elaborar la propuesta, la preferencia de los encuestados por el trabajo individual. En este sentido, no siempre pueden trabajar solos, entre otras cosas por la disponibilidad de computadoras, y por la cantidad de participantes. De esta forma nos parece necesario que la propuesta presente vías para estimular el trabajo colectivo, pues está demostrada la importancia que tiene el mismo, además que constituye un principio de educación en el socialismo.

Un tercer instrumento aplicado como diagnóstico del estado actual de la problemática que se investiga lo constituye la entrevista a especialistas en el tema del uso y aplicación del software educativo (anexo # 3). A continuación se muestran los resultados:

(La entrevista fue aplicada a una muestra de 4 especialistas en el tema)

Entre los factores fundamentales que influyen en la mayor o menor aceptación de los software educativos estos consideran que:

_ El 100% considera que estos juegos presentan características similares a los que se le presentan en la escuela como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

_ De forma unánime se refieren a la ausencia de vías o formas alternativas para hacer más placentera la estancia en los espacios recreativos, o vías para estimular la aceptación de los juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica.

_ El 50% plantea, entre otras causas, la baja disponibilidad de computadoras para satisfacer las necesidades de una creciente participación.

_ El porcentaje anterior también se refiere a la no aceptación del trabajo grupal en esta forma de recreación que ofrece el Joven Club de Computación y Electrónica, existiendo la tendencia entre los participantes por el trabajo individual.

_ Y en un caso (25%), se plantea la cantidad de horas para la recreación en esta institución, o sea, el tiempo disponible para este tipo de actividad.

Otra reflexión de los encuestados es sobre la implementación de actividades en nuestros espacios recreativos con juegos instructivos para mejorar la participación de niños y adolescentes.

En este sentido el 100% se refirió a la novedad de este tipo de trabajo en los espacios de recreación del Joven Club de Computación y Electrónica, pues en lo referente a esta temática no existen trabajos dirigidos a potenciar la utilización de los juegos instructivos, ni a propiciar una mayor participación de niños y jóvenes.

Por tanto, el autor considera la novedad y actualidad del trabajo en los momentos actuales cuando se trabaja por elevar la cultura general e integral, y en un sentido más estrecho, por informatizar la sociedad.

Entre los aspectos que se deben tener en cuenta para elaborar una propuesta de actividades que favorezca el mejor uso y mayor aceptación de los software educativos en los espacios recreativos, todos se refirieron a:

- _ Potenciar la participación.
- _ Favorecer el trabajo colectivo.
- _ Incrementar el número de horas de recreación.
- _ Potenciar la participación de personas del sexo femenino.

Como se ha presentado en este análisis, todos los elementos permiten corroborar la existencia de la necesidad de ¿Cómo potenciar la utilización de juegos instructivos en niños y jóvenes entre 5 y 15 años en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1?

Se puede apreciar que entre las causas que generan la baja aceptación se encuentran la ausencia de vías o formas alternativas para hacer más placentera la estancia en los espacios recreativos, o vías para estimular la aceptación de los juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica , que estos juegos presentan características similares a los que se les presentan en la escuela como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, la baja disponibilidad de computadoras para satisfacer las necesidades de una creciente participación, la no aceptación del trabajo grupal en esta forma de recreación que ofrece el Joven Club de Computación y Electrónica , existiendo la tendencia entre los participantes por el trabajo individual así como la cantidad de horas para la recreación en esta institución, o sea, el tiempo disponible para este tipo de actividad.

Hacia la solución de estas causas se orienta la investigación, teniendo en cuenta los elementos que deben ser incorporados a la propuesta que se presenta.

2.2 Estructura de la propuesta:

1. Orientación.

- Objetivo de la propuesta de actividades.
- Estructura de las actividades.

2. Ejecución.

- Actividades propuestas.

3. Control.

- Indicadores para medir la motivación por los juegos instructivos y la apropiación de una cultura informática.

A continuación se exponen las características de los elementos que componen esta propuesta:

Elementos que componen cada etapa de la propuesta:

Orientación:

Objetivo de la propuesta de actividades.

Es preciso señalar que los Joven Club de Computación y Electrónica tienen como objetivo primordial socializar la enseñanza de la computación y la electrónica en la población, dando prioridad a los niños y jóvenes de la comunidad. A raíz de lo antes expuesto es que se presenta esta propuesta de actividades con el objetivo de propiciar la motivación por los juegos instructivos en niños y adolescentes entre 5 y 15 años en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1, propiciando también una cultura informática.

Estructura de las actividades.

Las actividades que se proponen presentan la estructura siguiente:

- Tema de la actividad.
- Objetivo de cada actividad.
- Descripción de la actividad.
- Vías o métodos para su aplicación.
- Procedimientos para comprobar su efectividad en los participantes.
- Resultados que se ha proyectado obtener.

Teniendo una concepción de la estructura que deben tener las actividades que en esta propuesta se presenta es que se considera oportuno a continuación presentar la fase de ejecución.

Ejecución:

Actividades propuestas.

1. Competencia de habilidades con el software “Juego de la Margarita”.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la utilización de los software educativos profundizando en los conocimientos de la Lengua Española.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 10 y 15 años.

Descripción: El juego se corresponde con la asignatura Lengua Española con tres sesiones de trabajo, uno para los rompecabezas referente a imágenes muy conocidas de cuentos famosos, otra sesión de adivinanzas que responde a objetos comunes de la vida diaria y la otra sesión con preguntas de comprensión referentes a los cuentos formados .

Preguntas de Comprensión de los cuentos formados

- Observa el cuento que formaste
- 1- ¿Cómo se titula el cuento?
- 2- ¿Qué personajes intervienen?
- 3- De qué trata el cuento.
- 4- Agrégale otro personaje
- 5- Cambia el final del cuento
- 6- ¿Qué enseñanza trasmite el mismo?

Resultados esperados:

- _ Ejercitación de la lectura de textos cortos, propiciando el desarrollo de habilidades lectoras.
- _ Estimulación de la comprensión textual.

2- Competencia de habilidades con el software “Lapicín”.

Objetivo: Propiciar el desarrollo de habilidades ortográficas en el dominio del alfabeto a través de los software educativos.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 7 y 10 años.

Descripción: Representa un escenario espacial, con naves que portan palabras y letras para completar. Responde a la asignatura de Lengua Española. Cuenta con dos niveles de ejecución:

- Para completar oraciones sencillas, con ideas básicas de la vida diaria.
- Completar palabras comunes de uso cotidiano.

Ejercicios:

1- ¿Cuántas letras conforman el alfabeto menciónalas?

2- Agrupa las palabras por la letra inicial. Ordénalas alfabéticamente.

Para ordenar las palabras hay que seguir un riguroso orden alfabético, debe tener en cuenta las siguientes instrucciones:

- Seguir un rigurosos orden alfabético, si la primera letra es la misma, hay que ordenarlas de acuerdo con la segunda; si la primera y la segunda son iguales, se atenderá a la tercera; y así sucesivamente. Este comienzo es imprescindible a la hora de utilizar cualquier diccionario.

3- Completa las siguientes palabras:

P__saje	c__lo
Na_e	pl_neta
C__dad	r_do
Ani_al	comp_tencia

4- Con las anteriores palabras forma y leen oraciones.

Resultados esperados:

- _ Estimulación del desarrollo de la expresión oral y escrita.
- _ Estimulación del desarrollo de la lengua materna.
- _ Afianzamiento en el desarrollo de la lectura oral.

3-Competencia de habilidades con el software “¿A dónde voy?”.

Objetivo: Utilizar los software educativos para la sistematización de habilidades en el desarrollo de la expresión oral y escrita.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 5 y 7 años.

Descripción: Juego con cuatro niveles de complejidad.

- Imágenes y siluetas.
- Formar parejas.

- Ordenando parejas.
- La imagen y palabras.

Con una presentación inicial llamativa; dos botones en la parte inferior izquierda; uno indica iniciar el juego al dar clic primario y otro para hacer cambios que se deseen en velocidad, de nivel, etc. Responde a la adquisición del aprendizaje y la lengua materna.

Ejercicios

- 1- Dibuja en el paint la imagen que más te gustó
- 2- Forma palabras relacionadas con las imágenes
- 3- Redacta oraciones con las palabras formadas

Resultados esperados:

- _ Formación de palabras, oraciones y pequeños textos que favorezcan la expresión oral.
- _ Posibilidad de potenciar el desarrollo de la lengua materna.

4- Olimpiada de la Enciclopedia ENCARTA.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la búsqueda de información propiciando un acercamiento a los conocimientos universales.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 10 y 15 años.

Descripción: Se realizará por parte de los participantes una búsqueda de un tema orientado en un tiempo determinado. Cuando concluya el tiempo asignado se le realizarán preguntas referentes al tema para determinar el ganador. Teniendo como requisitos:

- El que primero termine.
- El que conteste correctamente las preguntas.

Resultados esperados:

- _ Promoción de los productos informáticos por los participantes.
- _ Familiarización de los participantes con la búsqueda de información.

5-Olimpiada de la Colección Multisaber.

Objetivo: Fomentar el desarrollo de habilidades en la utilización de la computadora y los software educativos propiciando un acercamiento a los conocimientos.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 7 y 10 años.

Descripción: Se realizará por parte de los participantes una búsqueda de un tema orientado en un tiempo determinado. Cuando concluya el tiempo asignado se le realizarán preguntas referentes al tema para determinar el ganador. Teniendo como requisitos:

- El que primero termine.
- El que conteste correctamente las preguntas.

Resultados esperados:

- _ Promoción de la colección como complemento a lo diseñado para el proceso de enseñanza en la escuela primaria.
- _ Familiarización de los participantes con la búsqueda de información.

6- Olimpiada de la Colección el Navegante.

Objetivo: Comprobar el desarrollo de habilidades alcanzado en la utilización de los software educativos que componen la colección el Navegante.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 11 y 14 años.

Descripción: Se realizará por parte de los participantes una búsqueda de un tema orientado en un tiempo determinado. Cuando concluya el tiempo asignado se le realizarán preguntas referentes al tema para determinar el ganador. Teniendo como requisitos:

- El que primero termine.
- El que conteste correctamente las preguntas.

Resultados esperados:

- _ Promoción de la colección como complemento a lo diseñado para el proceso de enseñanza en la escuela primaria.
- _ Familiarización de los participantes con la búsqueda de información.

7- El Diario del Explorador.

Objetivo: Fomentar una cultura adecuada a través de actividades pioneriles con énfasis en el cuidado del medio ambiente.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 7 y 15 años.

Descripción: Los participantes harán una búsqueda sobre un tema incluido en la multimedia, referente al tema mencionarán qué medidas de preservación del medio ambiente se pueden proponer. Cuando concluya el tiempo asignado

tendrán que argumentar sobre las medidas propuestas, para esto se tendrán en cuenta los siguientes requisitos:

- El que primero termine.
- El que argumente correctamente el tema indicado.

Resultados esperados:

_ Promoción de una cultura ecológica como complemento a lo diseñado para el proceso de enseñanza en la escuela primaria.

8- Por Nuestros Museos.

Objetivo: Propiciar un acercamiento a los sitios de interés histórico de la localidad con énfasis en el conocimiento de la historia local.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 10 y 15 años.

Descripción: Los participantes realizarán una búsqueda y en un tiempo asignado por el técnico que está al frente de la actividad deberán memorizar la mayor cantidad de sitios histórico que existen en la localidad. Cuando concluya el tiempo asignado para determinar el ganador se tendrán en cuenta los siguientes requisitos:

- a) El que primero termine.
- b) El que memorice la mayor cantidad de sitios históricos locales.
- c) Entre todos harán un relato sobre lo que observaron en los sitios visitados.

Uno empieza y otro sigue. Lo importante es que cada uno cuando le toque incorpore un elemento nuevo, hasta llegar a un final sorprendente

Observaciones: En caso de empates se podrá pedir a los participantes que se encuentran en empates, que argumenten sobre alguno de los sitios por él memorizado.

Resultados esperados:

_ Promoción de la historia de la localidad como complemento a lo diseñado para el proceso de enseñanza en los diferentes niveles de enseñanza.

9- Acercádonos al idioma con “Colorín”.

Objetivo: Profundizar para el desarrollo de habilidades en el análisis fonético, reafirmación de colores y el dominio de los conceptos de vocales y consonantes como complemento en la preparación de la lengua materna.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 7 y 15 años.

Descripción: Teniendo en cuenta los cuatro niveles con que cuenta esta multimedia se podrán utilizar todas o una sola según la cantidad de participantes. En un tiempo determinado los participantes podrán competir en cada nivel, nunca en niveles diferentes. Teniendo como requisitos:

Primer nivel:

- El que primero termine.
- El que seleccione los sonidos que componen el nombre de la imagen con un pincel y los dos colores, rojo y azul.

Segundo nivel:

- El que primero termine.
- El que analice la fonética de las palabras: sílabas simples y compuestas con mayor profundidad.

Tercer nivel:

- El que primero termine.
- El que analice fonéticamente las palabras: estructuras silábicas y sonidos consonánticos con mayor profundidad.

Cuarto nivel:

- El que primero termine.
- El que analice fonéticamente las palabras, sílabas y selección de letras, adaptándolo en dependencia del dominio de los participantes.

Resultados esperados:

- _ Posibilidad del desarrollo de habilidades en el análisis fonético.
- _ Dominio de los conceptos de vocales y consonantes.
- _ Reafirmación de los colores primarios.

10- Aprendiendo informática con: ¿Cuál es?

Objetivo: Desarrollar habilidades con el teclado de la computadora y el lugar de las teclas reafirmando los conocimientos sobre informática.

Nota: En esta actividad participarán niños y adolescentes entre 10 y 15 años.

Descripción: Los participantes podrán interactuar con un teclado virtual. De ahí que se tengan en cuenta para determinar el ganador los requisitos que la propia multimedia posee.

Resultados esperados:

_ Posibilidad de afianzar el dominio de nuestro alfabeto.

_ Familiarización con el teclado de la computadora.

Aunque en cada actividad de las presentadas se precisan los resultados esperados para cada una, se considera importante proponer una fase de control donde se aprecien los indicadores para medir cómo se comporta la motivación por los juegos instructivos y la apropiación de una cultura informática, como elementos esenciales a obtener como fin con la validación de la propuesta de actividades.

Control:

Aspectos para medir la motivación por los juegos instructivos y la apropiación de una cultura informática.

Primeramente se proponen los aspectos para medir la motivación por los juegos instructivos que se ofertan en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica.

Se propone a continuación los aspectos para medir la apropiación de una cultura informática y los modos de actuación.

Cultura Informática	Aspectos
Alta	Uso óptimo de la computadora y sus potencialidades.
	Habilidades para el trabajo con el software.
	Buen dominio de la terminología informática.
Media	Uso pobre de la computadora y sus potencialidades.
	Pobre dominio de habilidades para el trabajo con el software.
	Dominio en ocasiones de la terminología informática.
Baja	Desconoce el uso de la computadora y sus potencialidades.
	Inhabilidad para el trabajo con el software.
	No presenta dominio de la terminología informática.

Indicadores:

Modo de Actuación	Aspectos
Alta	Acepta los juegos instructivos.
	Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.
	No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.
Media	Acepta en ocasiones los juegos instructivos.
	Participa en ocasiones en las actividades con juegos instructivos.
	Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.
Baja	No acepta los juegos instructivos.
	No participa en las actividades con juegos instructivos.
	Solo acepta los juegos considerados nocivos.

2.3. Implementación de las actividades en los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.

Para la implementación en los espacios del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 de las actividades propuestas se tendrán en cuenta los horarios asignados por la instancia nacional para la recreación de niños y jóvenes entre 5 y 15 años.

Al respecto existen dos modalidades según el momento del año que se trate, en este sentido se habla de la etapa del curso escolar propiamente dicho y la etapa de las vacaciones.

De este modo durante el curso, los niños y jóvenes entre 5 y 15 años podrán acceder a los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 los domingos en el horario de 8:00 a.m. a 12:00 m, y durante el período vacacional los lunes, miércoles y viernes en los horarios de 8:00 a.m. a 12:00 m y de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

A partir de lo antes dispuesto por la instancia nacional se implementarán las actividades propuestas en este trabajo. O sea, que las actividades aquí presentadas están diseñadas para implementarlas en estos horarios. Por lo cual se procederá de la siguiente forma para ponerlas en práctica:

NOTA ACLARATORIA: Se debe apuntar que estas actividades no están diseñadas en forma de sistema, por tal motivo no es necesario que se realicen según aparecen en la lista.

Las actividades propuestas se implementaron durante el curso escolar 2008-2009 en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 y se procedió de la siguiente forma:

Según la disponibilidad de locales, 2 en este caso, se convocaban los participantes por edades y por sexo, y la actividad que para el día se va a realizar, por la edad para la que están previstas. En otros casos se procederá según los que participen, o sea, se realizarán las actividades según las edades que participen. En otro momento se pudo convocar con una semana de anticipación a los participantes y de este modo se pudo planificar con antelación las actividades y se lograron poner en práctica algunas iniciativas.

Como elemento importante a tener en cuenta para potenciar la participación de las féminas, se convocó en los CDR aledaños al Joven Club de Computación y Electrónica a los padres que tienen hijos comprendidos entre 5 y 12 años, a los cuales se les orientó las posibilidades que brinda el Joven Club de Computación y Electrónica para la recreación de sus hijos y se coordinaron actividades donde se logró que algún padre por CDR se responsabilizara de acompañar a algunos niños y niñas entre 5 y 12 años a las actividades de esta institución.

La experiencia, hasta aquí expuesta sirve como guía metodológica para el trabajo con las actividades que aquí se proponen en otros Joven Club de Computación y Electrónica del territorio y de otros que necesiten ampliar o disponer de alternativas para la recreación de niños y jóvenes entre 5 y 15 años, además de permitir que los participantes en estos espacios se motiven por los software que proponen los Joven Club de Computación y Electrónica y no por otros tipos de productos informáticos que van en detrimento de los valores y la identidad de los participantes.

2.4. Resultados obtenidos en la validación de la propuesta de actividades.

Una vez que se ha introducido en la práctica la propuesta de actividades, es requisito indispensable para la ciencia controlar las variables que se miden, o sea, determinar los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta y revelar los resultados obtenidos.

Por tal motivo en este epígrafe se presentarán los resultados obtenidos en la validación de la propuesta.

Guía de observación (Anexo # 5) Se realizó con el objetivo de diagnosticar el nivel de motivación de los participantes por los juegos instructivos y la participación en las actividades propuestas en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1.

La observación se centró en los siguientes aspectos:

- Motivación por los juegos instructivos.
- Participación en las actividades.

Se realizaron 4 observaciones, los resultados son los siguientes:

Observación # 1.

Motivación por los juegos instructivos.

Motivación	Indicadores	Participantes
Alta	Acepta los juegos instructivos.	2
	Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.	2
	No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	2
Media	Acepta los juegos instructivos.	14
	Participa en las actividades con juegos instructivos.	14
	Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	14
Baja	No acepta los juegos instructivos.	3
	Pobre participación en las actividades con juegos instructivos.	3
	Solo acepta los juegos considerados nocivos.	3

Nivel de motivación por los Juegos Instructivos: Media.

Participación en las actividades.

4 Entre 5 y 8 años.

6 Entre 9 y 11 años.

9 Entre 12 y 15 años.

19 Total.

Observación # 2.

Motivación por los juegos instructivos.

Motivación	Indicadores	Participantes
Alta	Acepta los juegos instructivos.	13
	Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.	13
	No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	13
Media	Acepta los juegos instructivos.	7
	Participa en las actividades con juegos instructivos.	7
	Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	7
Baja	No acepta los juegos instructivos.	3
	Pobre participación en las actividades con juegos instructivos.	3
	Solo acepta los juegos considerados nocivos.	3

Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: Alta.

Participación en las actividades.

4 Entre 5 y 8 años.

8 Entre 9 y 11 años.

11 Entre 12 y 15 años.

23 Total.

Observación # 3.

Motivación por los juegos instructivos.

Motivación	Indicadores	Participantes
Alta	Acepta los juegos instructivos.	16
	Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.	16
	No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	16
Media	Acepta los juegos instructivos.	7
	Participa en las actividades con juegos instructivos.	7
	Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	7
Baja	No acepta los juegos instructivos.	2
	Pobre participación en las actividades con juegos instructivos.	2
	Solo acepta los juegos considerados nocivos.	2

Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: Alta.

Participación en las actividades.

3 Entre 5 y 8 años.

9 Entre 9 y 11 años.

13 Entre 12 y 15 años.

25 Total.

Observación # 4.

Motivación por los juegos instructivos.

Motivación	Indicadores	Participantes
Alta	Acepta los juegos instructivos.	21
	Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.	21
	No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	21
Media	Acepta los juegos instructivos.	5
	Participa en las actividades con juegos instructivos.	5
	Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.	5
Baja	No acepta los juegos instructivos.	1
	Pobre participación en las actividades con juegos instructivos.	1
	Solo acepta los juegos considerados nocivos.	1

Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan: Alta.

Participación en las actividades.

5 Entre 5 y 8 años.

6 Entre 9 y 11 años.

16 Entre 12 y 15 años.

27 Total.

Una vista previa a los datos que arrojan las observaciones realizadas en la validación de las actividades que en este trabajo se proponen, pueden dar una visión de la repercusión motivacional que han tenido estas actividades y la participación en los espacios recreativos.

Además de los resultados antes mencionados se puede mostrar a continuación un diagnóstico de los resultados esperados en el orden informático con la aplicación de las actividades en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spiritus 1. (Anexos 7 y 8) Este resultado se ha obtenido por niveles de enseñanza. Primeramente se presentarán los resultados de los participantes del nivel primario. (Anexo 7)

Guía de observación (Anexo 7) Se realizó con el objetivo de diagnosticar los resultados esperados en el orden informático con la aplicación de las actividades en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 11 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1. La observación se centró en los siguientes aspectos:

Aspectos a Observar

1. Utilización del teclado.
2. Utilización del ratón.
3. Dominio del trabajo con los juegos instructivos.
4. Tiempo de búsqueda de información.
5. Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza Primaria.

Se realizaron 4 observaciones, los resultados aparecen en la tabla siguiente:

Observaciones				Aspectos a observar
1	2	3	4	
Utilización del teclado.				
0	0	0	0	Excelente. (Conoce el teclado y su utilización y desprecia la utilización del ratón)
1	1	2	4	Bien. (Conoce el teclado y su utilización)
2	4	4	4	Regular. (Presenta dificultades en el conocimiento y utilización del teclado)
5	3	2	0	Mal. (Desconoce el teclado y su utilización)
Utilización del ratón.				
1	1	3	5	Bien. (Utiliza el ratón correctamente)
5	7	5	3	Regular. (Presenta dificultades al utilizar el ratón)
2	0	0	0	Mal. (Utilización insuficiente del ratón)
Dominio del trabajo con los juegos instructivos.				
0	0	2	4	Alto. (Domina el trabajo con los juegos instructivos)
2	3	4	3	Medio. (Presenta dificultades para el trabajo con los juegos instructivos)
4	5	2	1	Bajo. (Trabaja con los juegos instructivos con la ayuda del Instructor)

2	0	0	0	Muy bajo. (No domina el trabajo con los juegos instructivos)
Tiempo de búsqueda de información.				
0	0	1	2	Búsqueda rápida.
1	2	2	4	Búsqueda pausada.
1	3	3	2	Búsqueda lenta.
6	3	2	0	No sabe buscar.
Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza Primaria.				
0	0	0	1	Domina la cantidad de software de la colección, nombres y contenido.
0	0	3	4	Domina la cantidad de software de la colección y sus nombres.
3	6	4	3	Domina la cantidad de software de la colección y algunos nombres.
5	2	1	0	Domina algunos nombres de software de la colección.

Nota: En cada casilla encontrará los participantes que se encuentran en esa escala.

Muestra para la observación: 8 participantes de la enseñanza Primaria.

Como ya se había declarado, se mostrarán a continuación los resultados de la guía de observación (Anexo 8) pertenecientes al nivel de enseñanza Secundaria Básica, el cual se realizó con el objetivo de diagnosticar los resultados esperados en el orden informático con la aplicación de las actividades en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 12 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1. La observación se centró en los siguientes aspectos:

Aspectos a Observar

1. Utilización del teclado.
2. Utilización del ratón.
3. Dominio del trabajo con los juegos instructivos.
4. Tiempo de búsqueda de información.
5. Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza Primaria.

Se realizaron 4 observaciones, los resultados aparecen en la tabla siguiente:

Nota: En cada casilla encontrará la cantidad de participantes en la observación.

Observaciones				Aspectos a observar
1	2	3	4	
Utilización del teclado.				
0	0	1	2	Excelente. (Conoce el teclado y su utilización y desprecia la utilización del ratón)
3	4	4	3	Bien. (Conoce el teclado y su utilización)
4	3	3	3	Regular. (Presenta dificultades en el conocimiento y utilización del teclado)
1	1	0	0	Mal. (Desconoce el teclado y su utilización)
Utilización del ratón.				
4	6	7	8	Bien. (Utiliza el ratón correctamente)
4	2	1	0	Regular. (Presenta dificultades al utilizar el ratón)
0	0	0	0	Mal. (Utilización insuficiente del ratón)
Dominio del trabajo con los juegos instructivos.				
3	4	5	6	Alto. (Domina el trabajo con los juegos instructivos)
3	2	3	2	Medio. (Presenta dificultades para el trabajo con los juegos instructivos)
2	2	0	0	Bajo. (Trabaja con los juegos instructivos con la ayuda del Instructor)
0	0	0	0	Muy bajo. (No domina el trabajo con los juegos instructivos)
Tiempo de búsqueda de información.				
0	1	3	5	Búsqueda rápida.
2	4	4	2	Búsqueda pausada.
3	2	1	1	Búsqueda lenta.
3	1	0	0	No sabe buscar.
Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza Primaria.				
0	1	3	4	Domina la cantidad de software de la colección, nombres y contenido.
0	3	4	4	Domina la cantidad de software de la colección y sus nombres.

6	4	1	0	Domina la cantidad de software de la colección y algunos nombres.
2	0	0	0	Domina algunos nombres de software de la colección.

Muestra para la observación: 8 participantes de la enseñanza Secundaria Básica.

Un análisis de las observaciones que se recogen en las tablas anteriores puede brindar una visión de la importancia que tienen las actividades propuestas en este trabajo para el logro de buenos resultados en el orden informático, o sea, corrobora la significación que debe tener el Joven Club de Computación y Electrónica para alcanzar en el pueblo una Cultura Informática. En detalles se presentarán los resultados por elementos observados:

En cuanto a la utilización del teclado resulta significado como en ambos niveles de enseñanza se contribuye a utilizarlo con mayor eficiencia, y declarar que como es lógico en los participantes del nivel primario de enseñanza se obtienen mejores resultados, de hecho, estos participantes han tenido la posibilidad que brinda el sistema educacional de interactuar desde edades tempranas con la computadora.

Una valoración como la anterior se puede dar en cuanto a la utilización del ratón, donde fundamentalmente resultó de más valía para los participantes de 5 a 11 años, pues eran los que menos dominio tenían del mismo.

En cuanto al dominio del trabajo con los juegos instructivos fue significativo en especial los logros obtenidos por los niños de 5 a 11 años, pues como se explicó con anterioridad por su edad han tenido menos posibilidades de interactuar con la computadora y por lógica esta actividad no era tan familiar como para participantes de Secundaria Básica.

Otro elemento objeto de observación fue el tiempo de búsqueda de información en la computadora, donde como en otros elementos observados, no fueron tan significativos los logros, aunque se considera importante la contribución de las actividades propuestas en este sentido. Es bueno destacar de forma conclusiva que a la vez que se logra motivar a los participantes por los juegos instructivos se fomenta la cultura informática y el desarrollo de habilidades como por ejemplo el caso que se analiza: buscar información en soporte magnético.

Por último, y por estar previsto en las actividades propuestas, se quiso diagnosticar en qué medida los participantes pudieron familiarizarse con la Colección de Software Educativo de la enseñanza por la que transitan. Al respecto se comenta que aunque la escala valorativa se muestra un tanto exigente, la mayoría de los participantes logró dominar la cantidad de software de la colección y algunos nombres, lo que se considera positivo en cuanto a la contribución que puede hacer el Joven Club de Computación y Electrónica al Sistema Nacional de Enseñanza.

Por todo lo planteado se puede concluir que las actividades que aquí se proponen contribuyen a elevar la cultura informática de los participantes y el desarrollo de habilidades para el trabajo con la computadora. Hay que declarar también que de forma negativa han afectado la puesta en práctica de estas actividades el número reducido de computadores (8), para dar cobertura a la creciente demanda de participantes, la cual se evidencia en los datos obtenidos, y por otro lado el tiempo que reglamentariamente tiene destinada la instancia nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica, que de poderse aumentar podría atenuar la situación actual.

Conclusiones

- 1- Los fundamentos teóricos de este trabajo se encuentra en la filosofía Marxista y en la psicología, pues son importantes las definiciones que en ella aparecen sobre la motivación en los juegos instructivos recreativos.
- 2- En el resultado del diagnóstico, se pudo constatar que los niños y jóvenes entre 7 y 15 años que asisten al Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1, no se motivan por los juegos instructivos. Esto exigía de forma evidente poner en práctica actividades recreativas que transformaran el comportamiento de los mismos y llegar a sentir los juegos como una necesidad.
- 3- En las actividades instructivas recreativas aplicadas se conjuga la teoría con la práctica y se desarrollaron en un ambiente participativo y dinámico que propicie la motivación por los juegos instructivos en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1.
- 4- La efectividad de las actividades para la motivación por los juegos instructivos recreativos en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1, se corroboró en la información cuantitativa y cualitativa que se obtiene por medio de los diferentes métodos empleados para evaluar los efectos producidos en los niños y jóvenes de la muestra, su eficacia respondió directamente del control que se llevó sobre los resultados de las actividades en cuanto a la motivación por los juegos instructivos recreativos

Recomendaciones

Socializar la propuesta de actividades con otros Joven Club de Computación y Electrónica del país a través de eventos y el intercambio de experiencias.

Seguir perfeccionando la recreación que se ofrece en el Joven Club de Computación y Electrónica de Sancti Spíritus 1 provocando de este modo seguir motivando los participantes por los juegos instructivos.

Bibliografía

- Abbagnand, N. (1963). *Diccionario de Filosofía*. La Habana: Edición Revolucionaria. Instituto Cubano del Libro.
- Advine Fernández, F. (2004). (comp.). *Didáctica: Teoría y Práctica*. Ciudad Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Alfageme González, M. B. (2004). *Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videos juegos*. Universidad de Murcia España. Disponible en: <http://www.sav.vs.es>.
- Alvarez de Zayas, C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana: Editorial Academia
- Bermúdez Morris, R. y otros. (2002) *Dinámica de Grupo: Su facilitación*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bermúdez Sarguera, R y otros. (1996). *Teoría y metodología del aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bisguerra, R. (1989). *Métodos de la Investigación Educativa: Guía Práctica*. Barcelona, España: Ediciones CEAL.
- Blanco Pérez, A. (2001). *Introducción a la sociología de la Educación* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Brito Fernández, H. (1984). "Capacidades, habilidades y hábitos". Varona. 13.73-87.
- Brito Fernández, H. y otros. (1987). *Psicología General para institutos Superiores Pedagógicos 3*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____ (1990). *La efectividad de la motivación. Una alternativa para su estudio*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Caballero Delgado, E. (2002). *Dialéctica de la Escuela Primaria. Selección de lecturas*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Calviño, M. (2003). "Trabajar en y con grupo." *En Selección de lecturas de comunicación y grupo*. La Habana: CIE" Graciela Bustillos."Asociación de Pedagogos de Cuba.
- Castro Ruz, F. (2004). *Discurso Pronunciado en la clausura de la Universidad Ciudad Habana*: Editorial Pueblo y Educación.
- Chávez Rodríguez, J. A. (1984). *Bosquejo histórico de las ideas educativas en Cuba*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Collazo, B. y otros. (1992). *La orientación de la actividad Pedagógica* .La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Constitución de la República. (2001). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Dabburd, L. (1996). *La enseñanza creativa*.
- Fernández Gutiérrez, F. (1996).”*Principios Básicos de la enseñanza de las nuevas Tecnologías Informáticas*”.Giga.2; 6-9.
- García Batista, G. y otros. (2002). *Compendio de Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- García Batista. G, Advine Fernández. (1996). *Formación Pedagógica y Profesionalización Permanente*. La Habana: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño.
- García, J, R. (2001)”*A la par del desarrollo*.”Juventud Técnica. 298.20-21.
- García Valcárcel, M., Repiso, A. (2004). *El Juego y las nuevas Tecnologías*. Universidad de Salamanca España. Disponible en <http://www.sav.vs.es>.
- Gates, B. (1995). *Camino al Futuro*. Colombia: Mg Graw Hill. Interamericana.
- Gómez Ferral, A. I.(1990). “*Informática Educativa*”.”*Un reto para el maestro*”. Varona. 5. 80-95.
- González Maura, V. y otros. (1995). *Psicología para Educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Rodríguez, N. y otros. (1996). *Técnicas participativas de Educadores cubanos*: CIE Centro de Intercambio Educativo”Grabiela Bustillo”. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Serra, D. y otros. (2004). *Psicología Educativa*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Instituto Central de Ciencias Pedagógica. (1988). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Jaidarov, Z. H.(1978). *La metodología de los Juegos y el proceso docente. En la Educación Superior Contemporánea*. La Habana.
- Klimberg, L.(1978).*Introducción a la didáctica general* . La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Labarrere, G., Valdivia, G. (2001). *Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Leuntiev A.N.(1979).*La actividad en la Psicología*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- León, S. (1988). *El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento 1*. Jornada Científica del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.
- López, A. (2004). *La motivación*. Disponible en: <http://www.monografias.com>.
- Mas Lovaina, R. (1999).”*Génesis de un movimiento. Surgimiento, Organización desarrollo*”. Análisis de Coyuntura.7.10-11.
- Martínez Llantada, M.(2003). *Inteligencia creatividad y talento. Debate actual*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Nocedo de León, I. y otros.(2001).*Metodología de la Investigación Educativa. (Segunda Parte)*.La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Oropesa Fernández, R. (1995). *Jugando también se aprende*. La Habana: Editorial Academia.
- Petrovski,A.V.(1981).*Psicología General*.La Habana:Editorial del Libro para la Educación.
- Pudmire-Stoy, M.C. (1996).*El juego espontáneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid,Nancea.
- Seminario Nacional. (2000).La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Sierra Lombardía, V. (1995). *Metodología de la Investigación Científica*. Santiago de Cuba.
- Silvestre Oramas, M. (2001).*Aprendizaje, Educación y desarrollo*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____(2002). *Hacia una Didáctica Desarrolladora*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Tejeda del Prado, L. (2002). *Jugar, aprender, crecer. Educación*. 106.26.
- Torres Fernández, Y, Cid Carbonell, Y. (2001).*Sugerencias Metodológicas la utilización de software en la asignatura de Circuitos Eléctricos 1y 3*. Trabajo Diploma. ISP. José Martí. Camagüey.
- UNESCO. (1995). *Hacia una nueva etapa del desarrollo educativo. Boletín 31*, La Habana.
- Vázquez, J. (1989). “*Juegos didácticos*”. *Experiencias Pedagógicas de Avanzada*. 5.21-26.
- Vigostky, L. S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas*

- superiores*. La Habana: Editorial Científico Técnico.
- Zarzar Charur, C. (1980). "La dinámica de los grupos de aprendizaje desde un enfoque operativo". *Perfiles Educativos*. 9. 14-37.
 - Zilberstein Toruncha, J. (1999). "Didáctica integradora". ¿Qué categorías deberá asumir?. *Desafío Escolar*. 7.3-7.

ANEXO # 1

GUIA DE OBSERVACIÓN

Objeto:

Los niños y jóvenes entre 5 y 15 años que asisten a los espacios de recreación que brinda el Joven Club de Computación del municipio de Sancti Spíritus .

Objetivo:

Diagnosticar el nivel de aceptación que tienen los Juegos Instructivos en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club **Tiempo y Frecuencia:**

Cinco domingos de 8:30 a.m. a 11:30 a.m.

Cantidad de Observaciones : 5.

Tipo de Observación: Colectiva.

Aspectos a Observar

- Cantidad de niños y jóvenes que asisten a la recreación.
___ Entre 5 y 8 años.
___ Entre 9 y 11 años.
___ Entre 12 y 15 años.
- Nivel de aceptación de los Juegos Instructivos que se ofertan.
___ Alto.
___ Medio.
___ Bajo.

Alto: Más del 70% de los participantes aceptan los juegos instructivos.

Medio: Entre 30% y el 70% de los participantes aceptan los juegos instructivos.

Bajo: Menos del 30% de los participantes aceptan los juegos instructivos.

- Juegos de mayor y menor aceptación.
___ Juegos instructivos del Joven Club de Computación y Electrónica.
___ Otros juegos (no instructivos)
___ Juegos nocivos.
- Elementos que puedan incidir en la baja aceptación.

Anexo # 2

Encuesta a niños y adolescentes de 5 a 15 años que participan los espacios recreativos dominicales con software instructivos del Joven Club.

Objetivo:

Diagnosticar el nivel de aceptación que tienen los Juegos Instructivos en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club .

Amiguito:

Para hacer más agradable tu estancia en el tiempo recreativo del Joven Club necesitamos de la cooperación de todos los que en él participan. Ayúdanos completando la presente encuesta. Agradecemos por anticipado tu colaboración.

Edad: ____

Sexo: Masculino ____ Femenino ____

Cuestionario:

1. ¿Cuántas horas a la semana dedicas al trabajo con computadoras?

___ 1 a 5 horas.

___ 6 a 10 horas.

___ 11 a 15 horas.

2. Del tiempo destinado al trabajo con computadoras:

___ ¿Cuántas horas dedicas a interactuar con juegos instructivos?

___ ¿Cuántas horas a otros tipos de juegos?

3. Consideras que los juegos instructivos son:

___ Muy buenos.

___ Buenos.

___ Regulares.

___ Malos.

4. Al trabajar con la computadora te gusta hacerlo:

___ Con compañeros.

___ Solo.

Anexo # 3

Entrevista a especialistas en el tema del uso y aplicación del software educativo.

Objetivo:

Diagnosticar el nivel de aceptación que tienen los Juegos Instructivos en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club .

Para lograr una mayor participación y una más agradable estancia de los niños entre 5 y 15 años que asisten a los espacios recreativos dominicales con juegos instructivos del Joven Club, necesitamos de la cooperación de todos los que nos puedan aportar sus conocimientos y experiencias sobre el tema. Ayúdanos respondiendo a las siguientes preguntas de esta entrevista. Agradecemos por anticipado su colaboración.

Cuestionario:

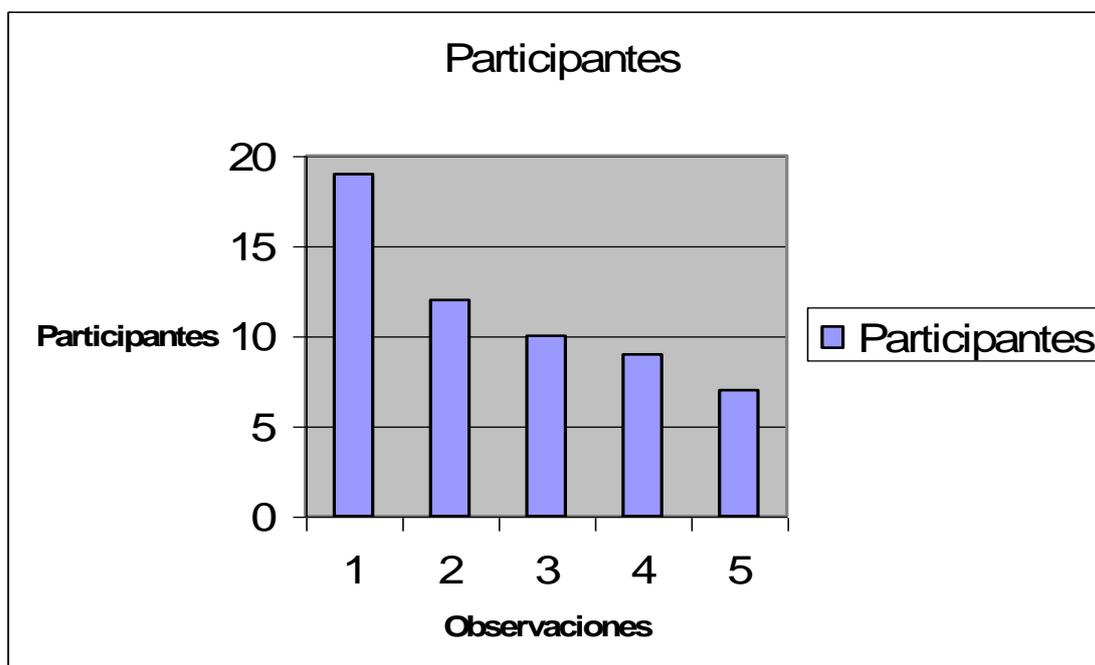
- 1- ¿Qué factores fundamentales considera usted que influyen en la mayor o menor aceptación de los software educativos en los niños?
- 2- ¿Considera usted que implementando una propuesta de actividades en nuestros espacios recreativos con juegos instructivos podamos mejorar la participación de niños y adolescentes? Fundamente su respuesta.
- 3- ¿Qué aspectos considera usted que se deben tener en cuenta para elaborar un sistema de actividades que favorezca el mejor uso y mayor aceptación de los software educativos en nuestros espacios recreativos?

Anexo # 4

Tabla que muestra los resultados obtenidos en la observación inicial a los espacios recreativos del Joven Club de Computación y Electrónica. (anexo # 1)

Si	No	A veces	Juegos utilizados
1	19	Alta	Juegos no instructivos
2	12	Media	Juegos instructivos del JCCE
3	10	Media	Juegos instructivos del JCCE
4	9	Baja	Juegos instructivos del JCCE
5	7	Baja	Juegos instructivos del JCCE

Gráfico que muestra la participación en las observaciones realizadas:



Anexo # 5

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objeto: Los niños y jóvenes entre 5 y 15 años que asisten a los espacios de recreación que brinda el Joven Club de Computación.

Objetivo: Diagnosticar el nivel de aceptación que tienen las actividades propuestas en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1.

Tiempo y Frecuencia: 4 domingos de 8:30 a.m. a 11:30 a.m.

Cantidad de Observaciones: 4.

Tipo de Observación: Colectiva.

Aspectos a Observar: Motivación por los juegos instructivos y participación en las actividades.

Aspectos a Observar	Si	%	No	%	A Veces	%
Acepta los juegos instructivos.						
Participa activamente en las actividades con juegos instructivos.						
No presenta inclinación por juegos considerados nocivos.						
Acepta los juegos instructivos.						
Participa en las actividades con juegos instructivos.						
Presenta inclinación por juegos considerados nocivos.						
No acepta los juegos instructivos.						
Pobre participación en las actividades con juegos instructivos.						
Solo acepta los juegos considerados nocivos.						

Anexo # 6

Tabla que muestra los resultados obtenidos en la observación de la puesta en práctica de las actividades en los espacios recreativos del Joven Club de Computación Electrónica de Sancti Spiritis 1.

Si	%	no	%	A veces	%
1		19		Media	
2		23		Alta	
3		25		Alta	
4		27		Alta	

Gráfico que muestra la participación en las observaciones realizadas:

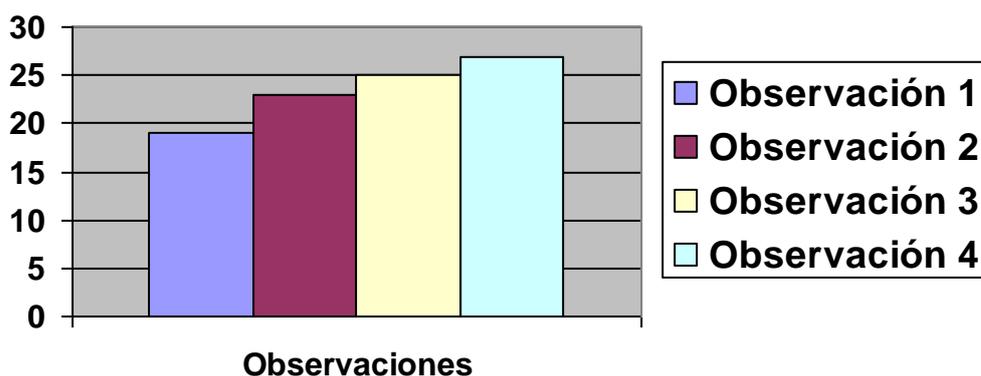
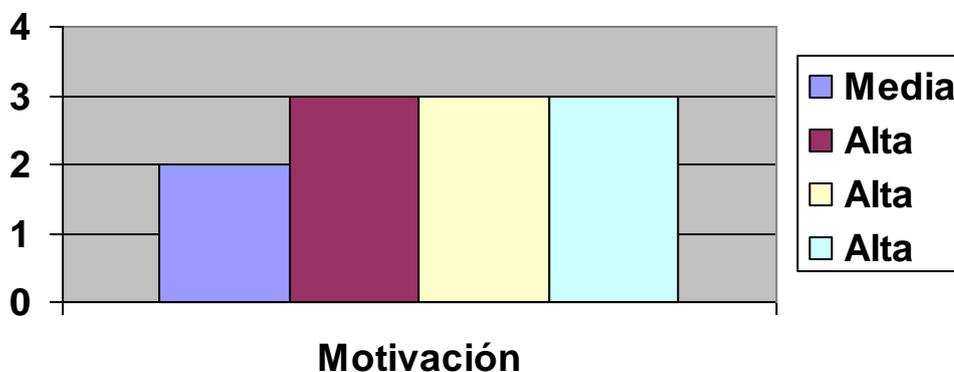


Gráfico que muestra la motivación en las observaciones realizadas:



Leyenda: Motivación: 3 Alta, 2 Media y 1 Baja.

Anexo # 7

GUIA DE OBSERVACIÓN

Objeto: Los niños y jóvenes entre 5 y 11 años que asisten a los espacios de recreación que brinda el Joven Club de Computación de Sancti Spíritus 1.

Objetivo: Diagnosticar los resultados esperados en el orden informático con la aplicación de las actividades en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 5 y 11 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1.

Tiempo y Frecuencia: Cuatro domingos de 8:30 a.m. a 11:30 a.m.

Cantidad de Observaciones : 2. (Autor y consultante)

Tipo de Observación: Colectiva.

Aspectos a Observar

1. Utilización del teclado:

- Excelente. (Conoce el teclado y su utilización y desprecia la utilización del ratón)
- Bien. (Conoce el teclado y su utilización)
- Regular. (Presenta dificultades en el conocimiento y utilización del teclado)
- Mal. (Desconoce el teclado y su utilización)

2. Utilización del ratón:

- Bien. (Utiliza el ratón correctamente)
- Regular. (Presenta dificultades al utilizar el ratón)
- Mal. (Utilización insuficiente del ratón)

3. Dominio del trabajo con los juegos instructivos:

- Alto. (Domina el trabajo con los juegos instructivos)
- Medio. (Presenta dificultades para el trabajo con los juegos instructivos)
- Bajo. (Trabaja con los juegos instructivos con la ayuda del Instructor)
- Muy bajo. (No domina el trabajo con los juegos instructivos)

4. Tiempo de búsqueda de información:

- Búsqueda rápida.
- Búsqueda pausada.
- Búsqueda lenta.
- No sabe buscar.

5. Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza

Primaria:

- ___ Domina la cantidad de software de la colección, nombres y contenido.
- ___ Domina la cantidad de software de la colección y sus nombres.
- ___ Domina la cantidad de software de la colección y algunos nombres.
- ___ Domina algunos nombres de software de la colección.

ANEXO # 8

GUIA DE OBSERVACIÓN

Objeto: Los niños y jóvenes entre 12 y 15 años que asisten a los espacios de recreación que brinda el Joven Club de Computación de Sancti Spíritus 1.

Objetivo: Diagnosticar los resultados esperados con la aplicación de las actividades en los espacios de recreación para niños y jóvenes entre 12 y 15 años que brinda el Joven Club de Sancti Spíritus 1.

Tiempo y Frecuencia: Cuatro domingos de 8:30 a.m. a 11:30 a.m.

Cantidad de Observaciones: 2. (Autor y consultante)

Tipo de Observación: Colectiva.

Aspectos a Observar

1. Utilización del teclado:

Excelente (Conoce el teclado y su utilización y desprecia la utilización del ratón)

Bien. (Conoce el teclado y su utilización)

Regular. (Presenta dificultades en el conocimiento y utilización del teclado)

Mal. (Desconoce el teclado y su utilización)

2. Utilización del ratón:

Bien. (Utiliza el ratón correctamente)

Regular. (Presenta dificultades al utilizar el ratón)

Mal. (Utilización insuficiente del ratón)

3. Dominio del trabajo con los juegos instructivos:

Alto. (Domina el trabajo con los juegos instructivos)

Medio. (Presenta dificultades para el trabajo con los juegos instructivos)

Bajo. (Trabaja con los juegos instructivos con la ayuda del Instructor)

Muy bajo. (No domina el trabajo con los juegos instructivos)

4. Tiempo de búsqueda de información:

Búsqueda rápida.

Búsqueda pausada.

Búsqueda lenta.

No sabe buscar.

5. Familiarización con la Colección de Software Educativo de la enseñanza Secundaria Básica:

- ___ Domina la cantidad de software de la colección, nombres y contenido.
- ___ Domina la cantidad de software de la colección y sus nombres.
- ___ Domina la cantidad de software de la colección y algunos nombres.
- ___ Domina algunos nombres de software de la colección.