

FACULTAD DE CIENCIAS TÉCNICAS Y EMPRESARIALES

CARRERA: EDUCACIÓN INFORMÁTICA.

**TRABAJO DE DIPLOMA EN OPCION AL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE INFORMÁTICA**

**TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS RELACIONADAS CON LA COMPUTACIÓN  
QUE CONTRIBUYEN A LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL PEDAGÓGICA.**

**TITLE: ACTIVITIES RELATED TO GAMES RELATED WITH THE  
COMPUTATION THAT THEY CONTRIBUTE THE PEDAGOGIC VOCATIONAL  
GUIDANCE.**

Nombre del autor: Fidel Pérez Díaz.

Sancti Spiritus  
2022

Copyright©UNISS

FACULTAD DE CIENCIAS TÉCNICAS Y EMPRESARIALES

CARRERA: EDUCACIÓN INFORMÁTICA.

**TRABAJO DE DIPLOMA EN OPCION AL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE INFORMATICA**

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS RELACIONADAS CON LA COMPUTACIÓN  
QUE CONTRIBUYEN A LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL PEDAGÓGICA.

TITLE: ACTIVITIES RELATED TO GAMES RELATED WITH THE  
COMPUTATION THAT THEY CONTRIBUTE THE PEDAGOGIC VOCATIONAL  
GUIDANCE.

Nombre del autor: Fidel Pérez Díaz.

Nombre de la tutora: Profesora Asistente, MSc Iyolexis Cabrera Bolaño.

Sancti Spiritus  
2022

Copyright©UNISS

Este documento es propiedad patrimonial de la Universidad de Sancti-Spíritus “José Martí Pérez”, y se encuentra depositado en los fondos del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la investigación “Raúl Ferrer Pérez” subordinada a la Dirección de General de Desarrollo 3 de la mencionada casa de altos estudios.

Se autoriza su publicación bajo la licencia siguiente:

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0  
Internacional

**Atribución- No Comercial- Compartir Igual**



Para cualquier información contacte con:

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación “Raúl Ferrer Pérez”.  
Comandante

Manuel Fajardo s/n, Olivos 1. Sancti Spíritus. Cuba. CP. 60100

Teléfono: 41-334968

## AGRADECIMIENTOS

- ✚ A mi tutora MSc. MSc Iyolexis Cabrera por apoyarme tanto y, por estar siempre disponible para mí, por ayudarme tanto para la realización de este trabajo.
- ✚ A mi madre que ya no está y a mi hermana por no dejarme desistir.
- ✚ A mi esposa y papá.
- ✚ Muy en especial a mi pequeña hija que es mi razón de existir.

## RESUMEN

La presente Investigación tiene como tema “Las actividades lúdicas que contribuyen a la Orientación vocacional en los estudiantes de 5to de la ENU: "Felix Varela " de la provincia de Santi-Spíritus”, presenta como objetivo principal Aplicar actividades lúdicas relacionadas con la computación dirigidas a lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco. En la misma se aplicaron diferentes métodos de la investigación educativa, dentro de los cuales se pueden citar: del nivel teórico Analítico-sintético, inductivo-deductivo y el análisis histórico lógico, dentro del nivel empírico se utilizaron, la encuesta y la entrevista y dentro del nivel estadístico matemático el cálculo porcentual como procedimiento matemático.

Una vez aplicada las actividades se pudo constatar la efectividad de las mismas ya que los estudiantes sienten deseos de ser maestros y cumplir con el encargo social que les encomienda y demanda el estado en los momentos actuales, durante la realización de las mismas se mantuvieron atentos y muy motivados por la realización de las mismas y manifestaron el deseo de que todas sean desarrolladas de esta manera.

Palabras clave: Orientación vocacional.

## SUMARY

Present it Investigation has like theme The activities related to games that contribute to The Vocational Guidance in the students of 5to of the ENU:Felix Varela of the province of Santi Spíritus, it presents like principal objective Applying activities related to games related with the computation directed to achieve the Pedagogic Vocational Guidance in the students of fifth grade in the ENU: "Félix Varela Morales " of Taguasco's municipality. Different methods of the educational investigation were applicable in the same; inside they can give an appointment of whom: They utilized themselves of the theoretic Analytical synthetic, inductive deductive level and the historic logical analysis, within the empiric level, the opinion poll and the interview and within the statistical mathematical level the percentage calculation like mathematical procedure.

Once applied the effectiveness of the same since students feel desires to be a teacher and to do one's job with the social assignment that you commission them and that demands the status in the present-day moments during the realization of the same, could verify the activities itself they kept attentive and very motivated for the same realization of them and they manifested the desire that everything be developed this way.

Key words: Vocational guidance.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>DESARROLLO.....</b>  | <b>11</b> |
| <b>1. Reflexiones teóricas acerca del desarrollo de la Orientación Vocacional Pedagógica.....</b> | <b>11</b> |
| 1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza primaria.....                             | 11        |
| 1.2 La Orientación Vocacional.....  | 13        |
| 1.2.1 Tipos de identidad vocacional.....  | 17        |
| 1.2.2 Teorías de la Elección Vocacional.....  | 19        |
| 1.3 Caracterización general de la asignatura informática en el 5to grado.....                     | 23        |
| <b>2.1 Diagnóstico inicial en que se encontraba el problema.....</b>                              | <b>23</b> |
| 2.1.1 Propuesta de solución.....  | 27        |
| 2.1.2 Estructura de las actividades propuestas.....   | 27        |
| 2.2.3 Propuesta de actividades.....   | 28        |
| 2.3. Descripción del diagnóstico final.....   | 43        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>  | <b>45</b> |
| <b>RECOMENDACIONES.....</b>   | <b>46</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>  | <b>47</b> |
| <b>ANEXO.....</b>   | <b>50</b> |

## INTRODUCCIÓN

El futuro de la naturaleza, la cultura, las naciones y de la propia especie humana, radica, especialmente, en la educación, en parámetros de vida compatibles con el desarrollo del hombre en equilibrio armónico con su medio; de la forma en que se preparen los profesionales de la educación dependerá, en gran medida, el triunfo de un proyecto de vida humanista y solidario que contribuya a la preservación del Planeta Tierra. Durante los siglos XVI, XVII, y XVIII la necesidad de preparar a los educadores fue ignorada en América Latina por la mayoría de los gobiernos ya que España y las restantes potencias europeas, solamente les interesaban las riquezas de nuestro continente por lo tanto no era prioridad la formación ni superación de aquellos que por necesidad económica o por vocación se dedicaban a ejercer el magisterio.

La educación es un proceso social estrechamente vinculado al progresivo desarrollo de la sociedad, encargada de preparar al hombre para vivir en ella y enfrentar los problemas complejos que se generan en la misma, corresponde a la escuela la mayor responsabilidad en la formación de las presentes y futuras generaciones. Para lograrlo se necesita de la preparación de todo el personal docente y las estructuras de dirección que tienen a su cargo la labor de dirigir el proceso pedagógico.

Este ha sido un tema de mucho estudio a nivel mundial ya que existe una gran preocupación por el futuro de los jóvenes que concluyen sus estudios de bachiller y en Cuba muchos autores han investigado el tema en cuestión tales como: Raúl Ferrer, (1977) Pedro Luís Castro (1989) Nerelys de Armas, (1990) Viviana González Maura (1994) Roberto Manzano (2005) para J Del Pino (1999) Remedios J.(2014)Cueto R.(2017) Valído T.(2018) se refiere que existe un número considerable de estudiantes que no tienen desarrollados sus intereses vocacionales al momento de decidir su ingreso a las carreras pedagógica este tema también ha sido objeto de estudio de los profesores de las facultades pedagógicas en todas las universidades.

En las condiciones actuales la selección de carreras debe atender la vocación, se trata de promover intereses y eso es posible hacerlo dando información, motivando y reflexionado sobre sus posibilidades reales e inclinaciones.



En la provincia de Sancti - Spíritus por su parte han retomado el tema, investigadores como, Águila Ayala (2003), Escanaverino Fernández (2003) y Basso Pérez (2001), entre otros. Pero en el municipio Taguasco también se ha iniciado un camino hacia la profundización de tan necesario estudio en pos del quehacer educacional por autores como Hernández Gutiérrez (2008) Camejo González (2009) Prado Jiménez (2009) Remedios J.(2014)Cueto R.(2017) Valído T.(2018) y otros recién iniciados en este sentido.

El trabajo de Orientación Vocacional Pedagógica se planifica teniendo en cuenta el estudiante y no a todos los factores que influye. En la búsqueda bibliográfica no se constató ningún trabajo relacionado con la temática en la que se expresen soluciones científicas para garantizar la Orientación Vocacional Pedagógica desde actividades lúdicas de computación en los estudiantes de quinto grado en la enseñanza primaria.

No obstante a los esfuerzos que se han realizado y las investigaciones desarrolladas en este sentido, aún subsisten limitaciones, que a continuación enumeramos todos estos autores apuntan en la necesidad de trabajar desde edades tempranas en acciones que estimulen la orientación vocacional y la mayoría hacen énfasis en la orientación hacia las carreras pedagógicas por la necesidad del territorio en ingresar estudiantes a la facultad pedagógica de la universidad y lograr satisfacer las demandas de maestros existente .

A pesar de las indicaciones normadas en documentos y las investigaciones realizadas en función de la Orientación Vocacional Pedagógica en estudiantes de quinto grado, el tema constituye un reto para los maestros, teniendo en cuenta lo anteriormente planteado se detectan las siguientes potencialidades y carencias en la escuela primaria Félix Varela del municipio de Taguasco:

**Todo lo antes expuesto permitió la formulación del siguiente:**

**Problema científico:**

¿Cómo lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco?

**Para dar solución a este problema se plantea como:**

**Objetivo de la investigación:** Aplicar actividades lúdicas relacionadas con la computación dirigidas a lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco.

**Para establecer un orden lógico en el trabajo se establecieron las siguientes:**

**Preguntas y tareas científicas:**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos para el desarrollo de la orientación vocacional pedagógica?
1. Determinación de los fundamentos teóricos para el desarrollo de la orientación vocacional pedagógica.
2. ¿Cuál es el estado actual que presenta la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco?
2. Diagnóstico del estado actual de la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco.
3. ¿Qué características tienen las actividades dirigidas a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco?
3. Elaboración de las actividades para lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco.

4. ¿Qué resultados se alcanzaron en cuanto a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco luego de haber aplicado las actividades propuestas?
5. Evaluación del resultado alcanzado en cuanto a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco luego de haber aplicado las actividades.

**Los métodos empleados partieron del método fundamental que es el materialista-dialéctico, de este se desprendieron los métodos de la investigación educativa que seguidamente se presentan:**

**Del nivel teórico:**

- Analítico-sintético: Con la aplicación de los procesos del pensamiento análisis y síntesis arribó reflexiones de gran valor investigativo sobre la base de la sistematización realizada respecto a la fuente consultada.
- Histórico-lógico: La temática investigada fue objeto de un análisis profundo en el de cursar histórico, esto favoreció el análisis comparativo y lógico de lo fenómeno analizado.
- El inductivo-deductivo: Permite partir de una premisa general sobre lo efectivo que es la utilización de actividades encaminados a contribuir a la orientación profesional pedagógica; así como realizar un análisis de los criterios dados por diferentes autores que han trabajado con el tema; a partir de ahí se proponen actividades que se validarán y permitirán posteriormente arribar a conclusiones teóricas esenciales

### **Del nivel empírico:**

- Encuesta: Permitió obtener información actual acerca del conocimiento e intereses en los estudiantes relacionados con el estudio de carreras pedagógica.
- La entrevista: Con la finalidad de comprobar el estado de opinión de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" sobre las actividades que le gustaría que se desarrollaran.

### **Del nivel estadístico-matemático:**

- Cálculo porcentual como procedimiento matemático: Para el procesamiento de los datos que se obtienen como resultado de la aplicación de los instrumentos estadísticos utilizados.

La **población** está compuesta por 73 estudiantes de la ENU: "Félix Varela Morales" y la **muestra** la conforman 37 estudiantes de quinto grado que representa el 50.6%. Esta muestra fue tomada de manera intencional. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 10 y los 11 años, así como el aprendizaje y la motivación de estas edades. Es representativa por las características propias de los sujetos que la componen desde el punto de vista de la edad, el rendimiento académico y las características de las familias de las cuales proceden.

### **Potencialidades:**

- La motivación de los estudiantes de quinto grado por participar en las actividades que se planifican.
- La inclinación de los estudiantes hacia la computación como un lugar de preferencia donde buscan diferentes informaciones.
- Apoyo del claustro de profesores en la realización de actividades docentes.

### **Carencias:**

- Insuficiente información hacia la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: Félix Varela. Actitud negativa que

presentan los estudiantes de quinto grado a la hora de motivarse por las carreras pedagógicas.

- Insuficiente trabajo metodológico especializado en función de lograr motivaciones hacia carreras pedagógicas en los estudiantes.
- Poca interacción de los organismos incidentes.
- Los círculos de interés pedagógico de la escuela no funcionan adecuadamente.

### **Importancia práctica del trabajo:**

En el contexto actual la orientación vocacional pedagógica reviste una gran importancia, se tuvo en cuenta el pensamiento de Fidel Castro cuando manifestó que “sin educación no hay revolución posible” por tanto para dar continuidad al proceso revolucionario es necesario interesar a los estudiantes desde edades tempranas por dicha profesión de ahí la importancia práctica de esta investigación.

Las actividades desarrolladas se caracterizan por ser atractivas, motivadoras, interesantes, participativas, novedosas de manera tal que se logró el 100 de concentración y participación en las mismas siempre de manera entusiasta, ya que los estudiantes pudieron interactuar en la máquina y de redactar cada uno de los textos y que estos quedaran guardados en el escritorio de la PC en la carpeta estudiante, además como no siempre se sentaban delante de la misma máquina pues se intercambiaron los textos redactados y algunos de ellos lo reelaboraron.

## **DESARROLLO**

### **1. Reflexiones teóricas acerca del desarrollo de la Orientación Vocacional Pedagógica.**

#### **1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza primaria.**

El proceso de enseñanza aprendizaje ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza, con un marcado acento en el papel central del maestro como trasmisor de conocimientos (enseñanza tradicional) hasta las concepciones más actuales en las que se concibe el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo integrado, en el cual se pone de relieve el papel protagónico del escolar bajo la conducción del profesor. En esta última se inscribe la concepción desarrolladora y formativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de la informática.

Álvarez de Zayas (1999).considera que “el aprendizaje es actividad que ejecuta el estudiante en su formación” y “enseñanza es la actividad del profesor para guiar el aprendizaje” (C. M Álvarez de Zayas, 1999, p 12).

El autor opina que este concepto se limita a las actividades de docentes y escolares sin tener en cuenta las relaciones que entre estos dos componentes del proceso se dan, que posibilitan tener escolares protagonista de su aprendizaje.

Para Castellanos D y otros (2002:24) el proceso de enseñanza-aprendizaje no es más que: “El proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser, constituidos en la experiencia socio-histórica, en el cual se producen, como resultado de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables, que le permiten adaptarse a la realidad, transformándola y crecer como persona”. es más explícita y facilita una mejor interpretación del proceso para el docente y del papel que juega al formar la personalidad en el individuo, incluye aspectos importantes como contenidos y formas de conocer, hacer, convivir y ser, aspectos que no pueden faltar para lograr el encargo social de la educación.

Para Fátima Addine Fernández (2004), “es un proceso pedagógico escolares que posee - las características esenciales de este, pero se distingue por ser mucho más sistemático, planificada, dirigida y específica, por

cuanto la interrelación maestro – escolares deviene en un accionar didáctico mucho más directo, cuyo único fin es el desarrollo integral de la personalidad de los educando”... (Addine Fernández, F. cols., 2004, p. 18)

## **1.2 La Orientación Vocacional**

Orientación Vocacional Pedagógica: Según Del Pino es un sistema de influencias políticas, psicológicas, pedagógicas y sociales que tiene como objetivo pertrechar a los niños y jóvenes con los conocimientos, sentimientos, actitudes y valores necesarios para que, una vez llegado el momento, estos sean capaces de elegir una carrera pedagógica con plena convicción, de acuerdo con las exigencias y necesidades del país y sus intereses personales.

Disímiles han sido las conceptualizaciones que de orientación profesional se han dado, por ejemplo, para Raúl Ferrer, (1977) la orientación profesional “es un trabajo a corto plazo, con el objetivo indirecto de orientar hacia las profesiones que quiere el país a los jóvenes de los grados terminales de los diferentes niveles de educación”

Pedro Luís Castro (1989) especifica que la orientación profesional consiste en: “un sistema de influencias sociales y pedagógicas científicamente fundamentadas, encaminadas a preparar a los jóvenes para su autodeterminación profesional, el que ha de corresponderse con las necesidades sociales de fuerza de trabajo calificada y basarse en los intereses y capacidad de cada cual”.

Por otra parte Nerelys de Armas, (1990) considera que la orientación profesional “se refiere al trabajo de preparación que se desarrolla a corto plazo, en grados terminales, con el objetivo inmediato de orientar a los jóvenes para que sean capaces de seleccionar aquella profesión que más conviene a sus inclinaciones y posibilidades dentro del marco de las necesidades sociales”.

Por su parte Viviana González Maura (1994) plantea que “la orientación profesional es la dirección del sistema de influencias educativas encaminadas a lograr la autodeterminación del sujeto en la selección, formación y actuación profesional”.

Para Roberto Manzano (2005) “es un sistema de influencias políticas, psicológicas, pedagógicas y sociales que tienen como objetivo pertrechar a los niños, adolescentes y jóvenes con los conocimientos necesarios para que, una

vez sean capaces de elegir una carrera pedagógica con plena convicción, de acuerdo con las exigencias y las necesidades del país y sus necesidades personales”

El autor de esta investigación considera que la mayoría de las definiciones anteriores tienen diferencias relacionadas con los puntos de partida en el plano teórico y su relación con la práctica pedagógica. Es notable en la primera y tercera definición cómo se reduce el trabajo de orientación pedagógica. En las definiciones analizadas se precisa la implicación de un sistema de influencias como premisa para el logro de la orientación profesional pedagógica y la dirección de este proceso a la autodeterminación profesional de los sujetos.

El uso de la computadora mejora las condiciones del ser humano y promueve el crecimiento individual y la calidad de vida. Esta juega un papel fundamental en la formación integral del hombre: influye en sus conocimientos del mundo, en sus afectos y estimula los movimientos corporales; también influye en los procesos del pensamiento, donde se destaca su influencia en el uso del lenguaje, en el desarrollo de la memoria.

Dentro del componente académico, la tipología de clases o actividades que se propongan, se relaciona con los eslabones ya mencionados, apareciendo en cada uno determinado tipo en el cual se da su cumplimiento. La sistematización del proceso se logra a un mayor nivel cuando se integra lo académico, lo laboral, lo investigativo y lo participativo.

Es una tarea de vital importancia del sector educacional, que muestra una reorganización, a raíz de la Revolución Educacional, que tiene lugar en el sector a nivel de país, y que adquiere una mayor importancia ante la diversidad de opciones que tiene a su alcance hoy en día la juventud cubana, al concluir sus estudios de nivel medio para elegir una carrera y proyectar su vida profesional futura. En concreto, ayuda, por medio de información y orientación, a elegir correctamente la carrera profesional. En este caso es la pedagogía como profesión.

**Vocación:** Es un concepto que implica motivos e intereses que orientan a la persona a aquello que quiere hacer en la vida. En sentido, se requiere la articulación de las oportunidades y limitaciones de la realidad, por lo tanto se



trata de un concepto dinámico y multidireccional. Es decir que la vocación se forma y construye a lo largo de la vida por medio del de reconocimiento de capacidades, fortalezas y debilidades.

**Identidad vocacional:** Es un proceso expresado en términos ocupacionales y profesionales. Generalmente, es un proceso consciente e inconsciente que implica la elección y preparación de una profesión, así como un progreso a futuro. Además proceso de elaboración de la identidad vocacional se logra integrando aspectos de la identidad personal. No se trata de una elección en determinado momento, tampoco de una elección innata, sino que es una construcción que se inicia desde la infancia, a través de la exploración del entorno, el juego, y la asimilación de roles sociales; y se consolida entre la adolescencia y la juventud. En psicología, la persona puede desarrollarse adecuadamente cuando alcanza su identidad vocación; eso implica elegir una actividad por encima de otra, y además, expresa la integración del ideal personal de vida, teniendo en cuenta el contexto social de la realidad.

**Conocimiento personal:** El reconocimiento de fortalezas y debilidades, así como de gustos e intereses, es fundamental para la autovaloración personal, la cual es necesaria para el desarrollo de la Identidad vocacional. Es conocimiento, se da a lo largo de la vida de la persona, inicia en los a partir de la calidad de las primeras interacciones, especialmente sus padres. Con el paso del tiempo el conocimiento personal implicará el desarrollo de la autoestima y auto concepto, sin embargo, esto se logrará con el adecuado acompañamiento de adultos y la calidad de la educación que permitan a la persona su conocimiento y valoración. Finalmente este autoconocimiento, permitirá la formación de metas y la adquisición de compromisos que permitirán el desarrollo de la identidad vocacional; de este modo se podrán integrar las características de interés personal con las oportunidades y demandas de la sociedad.

**Exploración:** Desde la infancia, la persona ha tenido la oportunidad de obtener información del entorno en el que se desarrolla, desde las experiencias a lo largo de su vida. La persona debe procurar buscar información sobre las posibilidades de lo que pretende alcanzar; y así, en conjunto con el conocimiento personal, llegar a elegir sobre el rumbo que seguirá su vida. Especialmente, en la adolescencia es importante la exploración en todo aspecto antes de

comprometerse con alguna opción. Esto para evitar incertidumbre y frustración, durante la formación de la identidad vocacional.

**Compromiso:** Implica un previo conocimiento personal, así como la exploración. Luego, tras la elección de opción, se buscará la dedicación personal para el logro de los objetivos y metas. Lo ideal es enfocarse, luego de un periodo de exploración y llegar así un compromiso con la decisión que refleja su proyecto de vida. Sin embargo, es preciso considerar que en algunas oportunidades, el compromiso responde a decisiones prematuras, resultado del poco conocimiento y exploración: o también a las expectativas paternas, lo cual además, puede generar la postergación de compromisos personales reales.

**Visión a futuro:** Una vez que la persona, ha adquirido conocimiento de si mismo logra la adquisición de compromisos para alcanzar sus propósitos, surge en cada quien una expectativa sobre resultados a futuro. Por un lado, es necesario un conocimiento y visión del mundo, es decir la percepción de la realidad en la que se encuentra la persona. Por otro lado, es fundamental, conocer las demandas de la cultura y relaciones cercanas. De modo que poco a poco, se va incorporando, el rol personal al rol cultural. En ese sentido, se trata de que la persona pueda descubrir cómo integrar sus ideales y qué esperar en el futuro. Es, esta visión de futuro la que motivará e impulsará a cada persona a proyectarse y delimitar metas. Finalmente, es necesario que la visión a futuro que se ha construido por la persona incluya sueños e ideales, pero sobre todo que sea realista, y vaya acorde con la realidad en la que vive

### **1.2.1 Tipos de identidad vocacional:**

**Lograda:** Es la identidad que implica el pensamiento autónomo, racional y flexible. Generalmente, se caracteriza por apertura hacia experiencias e ideas así como la planificación. Las personas que han alcanzado esta identidad, formulan planes más realistas y acorde con sus proyectos de vida. Por otro lado, se asume la adquisición de compromisos, luego de una exploración previa de las oportunidades, por lo cual, se trataría de un compromiso reflexivo que soporta el desarrollo de la identidad vocacional. Se considera que su visión a futuro es mucho más realista y generalmente con expectativas satisfactorias.

**Identidad:** "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Lograda: "Después de haber hecho una exploración exhaustiva por el campo de las Ciencias Humanas y reflexionar, elijo Psicología por ser la carrera que más me apasiona y a través de la cual podré desarrollarme, dado mis aptitudes, en el plano organizacional, específicamente en el área de clima laboral"

Moratoria: En esta identidad, lo característico es el cuestionamiento de las oportunidades y demandas del entorno social. Asimismo, implica un estilo flexible e intuitivo, marcado por confusión, sin embargo, también puede ser un proceso para consolidar la autonomía y proyectos personales. La identidad moratoria, puede definirse como una etapa de crisis constructiva, en la cual, interesa la búsqueda de un camino propio, sin la imposición de valores o metas externos, de manera que se llegue a alcanzar una identidad lograda.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Moratoria: "Aún no sé qué carrera elegir ni en qué seré lo suficientemente bueno, pero seguiré explorando acerca de las carreras profesionales y de mis propias aptitudes para poder elegir bien"

Difusa: Esta identidad está caracterizada por un estilo evitativo o desorganizado. Generalmente, la persona no tiene control suficiente sobre su proyecto de vida y futuro, se niegan a tomar una decisión que permita el desarrollo de su identidad. Esta identidad está asociada a la ausencia de exploración y la incapacidad de establecer compromisos, esto está estrechamente en relación a la influencia de los padres, ya que normalmente, son padres que no han establecido límites ni apoyado a la persona.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Difusa: " No sé qué carrera elegir, pero tampoco estoy interesado en explorar opciones en este tiempo"

Cerrada: Se trata de aquella identidad en la que la persona, ha tomado alguna decisión sin explorar, y se ha cerrado a otras oportunidades. Aparentemente, está segura de la elección, sin embargo, sólo está reflejando decisiones que ha tomado sin previa reflexión. Este tipo de identidad, presenta características de un estilo normativo rígido, generalmente hay conformidad con las indicaciones y expectativas externas, como padres o profesores. Por lo tanto, el nivel de compromiso es mínimo, ya que no ha habido la reflexión necesaria, Quizás, se

demuestra seguridad pero sin pasar por una etapa de exploración o de confrontación de sus deseos con las oportunidades reales de alcanzarlos. etc.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Cerrada: " Bueno, mi abuelo y mi padre fueron abogados, por eso tengo que estudiar derecho para poder hacerme cargo del despacho que ellos me han heredado y seguir haciendo honor al apellido"

Papel de la educación escolar: El espacio educativo tiene vital importancia en el proceso de construcción y fortalecimiento de la identidad vocacional, propiciando que los estudiantes lleguen a las últimas etapas de la escolaridad con una visión más clara de lo que realizarán en el ámbito posterior a la escuela, demostrando así seguridad en la toma de sus decisiones, además de la capacidad para hacer una evaluación crítica de la información recibida en los años de estudio por parte de la institución educativa. Por otro lado, cuando los programas educativos favorecen esta formación vocacional desde edad temprana, tienen mayor impacto y consecuencias positivas a diferencia de cuando sólo se limita a la etapa de la elección de la carrera al final de la secundaria. Sin embargo, en los últimos años de escolaridad es más necesaria la orientación, información y acompañamiento para el escolar, de tal manera que pueda absolver sus dudas y orientar sus expectativas, así como su proyecto vital, hacia un terreno factible; siendo los Programas de Orientación Vocacional para estudiantes de nivel secundaria uno de los apoyos más fuertes para el educando.

A veces se confunde con la orientación vocacional u orientación académica. Ésta puede ser considerada una función del psicólogo o del pedagogo en los centros educativos. A partir de los años 70 y 80, y en algunos países surge la Orientación como ciencia de la Educación, por lo que la orientación vocacional pasa a manos del orientador como principal exponente; dirigida a jóvenes y adultos que han finalizado enseñanzas básicas o comunes y desean continuar con una formación especializada. La orientación incluye información sobre salidas laborales, profesionales y diferentes licenciaturas basándose en los intereses y aptitudes personales que posea el individuo. De ésta forma se quiere promover una elección adecuada y no impuesta o basada en información distorsionada que hayan podido recibir con la que se creen conceptos erróneos

de ciertas ocupaciones, del acceso o salidas de las mismas o que lleven al fracaso por ignorar las propias capacidades.

**1.2.2 Teorías de la Elección Vocacional:** Las teorías y enfoques proporcionan ayuda al profesional y una base para dirigirse en la investigación así como calidad de su proceso y eficacia, aunque no todas sean así se estima deberían. Detrás de cualquier tipo de intervención orientadora debe de haber una base teórica formal, y esta presenta una concepción filosófica de la realidad, del conocimiento, de la persona y de los valores, así como la teoría para la intervención (Álvarez, M. 1995). Existen varias concepciones sobre las teorías de la elección vocacional; para el área de la Orientación son un gran aporte; y es necesario conocer las mismas para mejora las consultas vocacionales. La distinción de Criterios se convierte en marco de referencia para otros escritores e investigadores.

Clasificación: Según John O. Crites, Karen 1974, Capítulo 3; se clasifican en tres:

No psicológicas: Son aquellas en que el individuo elige por el funcionamiento de algún sistema exterior (Fenomenología). Se pueden clasificar en tres diferentes tipos:

a. Casuales o fortuitos: esto quiere decir que no se propuso deliberadamente ingresar en su actual ocupación, o sea, que hubo una exposición no planificada a estímulos poderosos (Ginzberg y otros 1951). Por ejemplo, guerras, enfermedad, depresión económica.

b. Las leyes de la oferta y la demanda: también mencionadas como teorías económicas, nos refieren a la distribución de los individuos de acuerdo al auge que las ocupaciones demanden. El individuo elige la ocupación que piensa le trae más ventajas. Según H. F. Clark (1931) esto es un problema, primero porque el individuo no está bien informado sobre las posibilidades que tiene, y segundo porque, una carrera donde gana más, es más costosa económicamente en su preparación (instrucción de nivel superior).

c. Las costumbres e instituciones de la sociedad: también llamadas teorías cultural y sociológica de la elección vocacional, citan que el factor más importante que determina la elección del individuo es la influencia de la cultura y

la sociedad en la que vive en conformidad con las metas y objetivos que aprende a valorar (como en las culturas donde la elección de pareja y vocacional se define por los padres o bien siguiendo un patrón de historia familiar). Dentro de una cultura existen muchas subculturas, lo más importante de esto es la clase social donde se ubica el individuo, ya que él mismo aprende que ciertas clases de trabajo son más deseables desde el punto de vista social que otras. Seguido de esto, la fuerza que ejerza la comunidad sobre el individuo, en especial los grupos de pares y las realidades en las que se encuentran. McGuire y Blocksma (1953) señalaron tres grupos de roles de compañeros: “los de arriba” que provienen principalmente de los estratos sociales más altos, sus “rayos” o seguidores y los “cerebros” que son reconocidos y respetados por sus proezas intelectuales pero no son aceptados.

Los primeros desean terminar sus estudios y continuarlos para ingresar en una ocupación profesional o de nivel directivo, los que les siguen desean salir cuanto antes del colegio y/o abandonar los estudios, sus actividades tienen poca conexión con los estudios excepto por los deportes. Finalmente las “parias”, se esfuerzan por estar entre los de arriba pero se vuelven marginados y los “salvajes”, que ganan fama por medio del vandalismo. Por otro lado la escuela, después de la familia, probablemente es el agente más importante de socialización y de vocacionalización (Crites, 1958). A través de ella el individuo adquiere una serie de valores que influyen directamente en la elección vocacional. La familia es otro de los factores, la aceptación, concentración o rechazo que esta le da a las ocupaciones influye mucho en la elección del sujeto. Rivas(1976), señala cuatro aportaciones:

- 1) La persona está sometida a una serie de condicionantes que son quienes deciden su elección profesional;
- 2) La clase social a la que pertenece limita el nivel de aspiraciones de la persona y le impide, a veces, hacer un tipo de elecciones adecuadas;
- 3) En determinados casos el propio hogar, los roles profesionales y los medios de comunicación, actúan como factores de presión ante la persona, y
- 4) Los factores económicos también pueden facilitar, o no la elección.

Psicológicas: Se concentran en el individuo, afirman que la elección es determinada principalmente por las características o funcionamiento del individuo

y solo indirectamente por el contexto en que se desarrolla. Estas se subdividen en cuatro teorías fundamentales:

**Teorías psicodinámicas:** Se refiere a “cualquier sistema psicológico que se esfuerce por obtener una explicación de la conducta en términos de motivos o impulsos” o que describe “un proceso psicológico que está cambiando o que está causando cambio”. Es decir, el factor más significativo en la elección vocacional es una variable motivacional o de proceso.

**Teorías psicoanalíticas de la elección vocacional:** El individuo se adapta a las expectativas y costumbres sociales sublimando los deseos e impulsos que experimenta como un resultado de su naturaleza biológica. Así el trabajo de uno refleja su personalidad; y se considera el trabajo como una sublimación. De acuerdo con estas teorías, el adolescente debe tener una estimación adecuada de sus capacidades, sus puntos fuertes y débiles, de manera que pueda establecerse objetivos alcanzables, siguiendo el “principio de realidad” y no el “principio de placer”, y postergar la gratificación inmediata de sus necesidades a fin de lograr sus objetivos.

**Teorías de la elección vocacional basadas en la satisfacción de las necesidades:** Estas se sustentan con la teoría de Erik Erikson (según Roe) y otorgan atención primaria a los deseos y necesidades que estimulan al individuo a preferir una ocupación a otra; de manera que son las de orden más elevado las que desempeñan un papel significativo en la motivación de la conducta vocacional.

**Teorías de la elección vocacional basadas en el concepto de “sí mismo” (self):** El sí mismo es lo que la persona “es”, entendiendo así al “yo” como las características personales del individuo tal y como él las ve, en tanto que el “mí” refleja la reacción de los otros ante el individuo. Entonces, a lo largo de su vida el individuo desempeña una variedad de roles que le proporcionan la oportunidad de descubrir qué es y qué quiere ser. En las actividades del juego y del trabajo, pone a prueba sus habilidades y las evalúa en contraste con sus logros y las reacciones de los otros. Descubre que hace algunas cosas bien y obtiene de ellas un sentido de satisfacción y gratificaciones por parte de los otros (también basa sus teorías en las de Erik Erikson y el proceso de desarrollo humano)

Teorías de la elección vocacional basadas en las decisiones: Toma como comienzo dos características que, según afirman, poseen todas las decisiones:

1) Hay un individuo que debe tomar una decisión, 2) Hay dos o más cursos de acción de los cuales debe elegir uno basándose en la información que tiene acerca de ellos. La estrategia utilizada para considerar y elegir posibles cursos de acción. Están comprendidos tres pasos: 1. La estimación de las probabilidades de éxito asociadas con los resultados de los posibles cursos de acción 2. La conveniencia de estos resultados determinada por el sistema de valores del individuo 3. La selección de una conducta determinada aplicando un criterio evaluativo. Según un “diagrama de flujo” propuesto por Hilton (1962) del proceso de toma de decisión, este se inicia con el ingreso de algún estímulo del ambiente... Es importante destacar la idea que: a medida que la gama de opciones se limita, la certeza de las opciones aumenta.

Teorías Evolutivas de la elección vocacional: Proponen que las decisiones tomadas en la selección de una ocupación, se toman en diferentes momentos de la vida de un individuo, y que constituyen un proceso continuo que comienza en la infancia y termina en los primeros años de la adultez.

La teoría de Ginzberg: Igual que Cater plantea que los intereses cambian y evolucionan con la edad, así las teorías actuales del desarrollo vocacional postulan que las conductas de la elección maduran a medida que el individuo crece. Este relaciona el yo en funcionamiento con el desarrollo del proceso de elección, identificando algunas de las tareas que enfrenta el adolescente al decidir una vocación, especificando las presiones que dificultan el cumplimiento de estas tareas, y describiendo los apoyos disponibles para soportar las presiones. Así también, postergando la necesidad de gratificaciones que tiene presente, entre otras tareas.

La teoría de Donald Super: Utilizó principios de la psicología diferencial y fenomenología para describir y explicar este proceso de elección. Pone más énfasis que Ginzberg en la elección vocacional como proceso y sugiere que el término Desarrollo sea utilizado “más como elección porque comprende los conceptos de preferencia, elección, ingreso y adaptación”. También introdujo el concepto de “madurez vocacional” para señalar el grado de desarrollo individual



desde el momento de sus tempranas elecciones de fantasía durante su niñez hasta sus decisiones acerca de su jubilación en edad avanzada (1955).

La teoría de Tiedeman: Comienza su análisis dividiendo el proceso general de la decisión vocacional en dos períodos y luego continúa delineando etapas dentro de cada uno de éstos. Primero existe un período de anticipación o preocupación que tiene cuatro etapas: exploración, cristalización, elección y esclarecimiento.

- Exploración: El individuo se pone al corriente de las posibilidades y las considera.
- Cristalización: Acepta las posibles y rechaza las inadecuadas o imposibles.
- Elección: Decisión de la alternativa que tomará y seguirá.
- Esclarecimiento: Resuelve los detalles de cómo llevar a cabo su elección.

En segundo lugar existe el período de instrumentación y adaptación, y que abarca tres etapas adicionales: Inducción, reforma e integración. El desarrollo de la carrera entonces, es el del sí mismo visto en relación con la elección, el ingreso y el avance en objetivos educacionales y vocacionales.

Una interpretación general de la elección vocacional: Emplea el marco de referencia evolutivo de los períodos o etapas de la vida para describir las diversas fases en la selección de una ocupación y para especificar los factores culturales, sociales, de rasgos y psicodinámico que influyen en el proceso de elección desde la niñez hasta los últimos años de la adultez. Así el éxito (o los errores) en las primeras tareas lleva al éxito (o al fracaso) en tareas posteriores. Según Super y Bachrach: el desarrollo profesional es un proceso psicodinámico que compara, influye y es modificado por el desarrollo emocional, el intelectual y el social.

### **1.3 Caracterización general de la asignatura informática en el 5to grado:**

En el contexto educativo actual se considera el empleo de Tecnologías Informáticas (TI- elementos de Hardware y Software) como parte vital para desarrollar, además de capacidades intelectuales generales, una cultura que ponga al escolar en el contexto de su tiempo en correspondencia con sus características y necesidades individuales. En esta dirección el empleo de los Software educativos en cualquiera de sus formas de distribución (discos compactos, dispositivos de memoria, tecnología web, etc.) juegan un papel que trasciende el mero empleo de estos como medio de enseñanza-aprendizaje. De

ahí, que en el programa de Computación en la Educación Primaria, se ha tenido la intención de incentivar el empleo de ellos, lo que ha constituido un elemento distintivo esencial de la asignatura; pero en la práctica educativa no siempre se ha sido consecuente con este enfoque. Es por ello que se considera necesario enfatizar sobre su uso, respecto a lo planteado en el programa de la asignatura vigente. Así como elevar la calidad en el desarrollo y el aprendizaje de nuestros educandos, priorizando el empleo de los software educativo y potenciando en los niños y niñas el desarrollo de una formación informática elemental a través de la utilización de la computadora, como medio de enseñanza, objeto de estudio y herramienta de trabajo, según corresponda.

## **Objetivos de la Unidad 2. Utilizando el procesador de texto**

1. Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso del software educativo.
2. Interactuar con el software educativo en correspondencia con las necesidades y potencialidades de niños y niñas.
3. Acceder e interactuar con un procesador de texto a través del menú Inicio, barra de tareas y acceso directo en el Escritorio.
4. Mencionar las partes fundamentales de la ventana (barra de títulos, barra de menú, barra de herramientas estándar, barra de formato, área de trabajo, botones de control).
5. Interactuar con la ventana del procesador de texto (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar).
6. Elaborar documentos en el procesador de textos.
7. Utilizar en la elaboración de documentos los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, hacia el procesador de texto.
8. Utilizar los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
9. Elaborar documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.

10. Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
11. Guardar y abrir archivos creados.
12. Utilizar formas de organización de la información: archivos y carpetas.
13. Emplear acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

## CONTENIDO

1. Elementos del sistema operativo: Escritorio (Menú de inicio, Barra de tareas y accesos directos)
2. Localización y ejecución del procesador de texto.
3. Trabajo con la ventana del procesador de texto (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño).
4. Interacción con el ambiente de trabajo del procesador de texto para escribir textos sencillos.
5. Utilización, en la elaboración de documentos, de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el procesador de texto.
6. Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
7. Utilización de los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
8. Utilización del teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
9. Guardar, abrir y modificar archivos creados.
10. Utilización de formas de organización de la información: archivos y carpetas.
11. Conservación de la información en dispositivos de almacenamiento externos, con la ayuda del maestro.
12. Empleo de acciones esenciales para protección de la información digital.

## **2.1 Diagnóstico inicial en que se encontraba el problema.**

Al realizar la revisión de documentos se pudo constatar que los documentos normativos de trabajo en la escuela primaria (el programa de estudio del grado, el modelo de la escuela primaria y el programa de computación) no establecen que se trabaje la Orientación Vocacional Pedagógica, esto aparece reflejado en el programa director pero no dice como debe ser trabajado y se deja a la apreciación y creatividad de cada docente aspecto que hace que el tratamiento del tema sea tormentoso para los ellos ya que es algo más que deben incluir en sus clases. Por este motivo el autor de esta investigación se decide por trabajarlo en sus clases de computación a través de las actividades lúdicas propuestas

Con la aplicación de la encuesta ( Ver: anexo 13 (modelo de encuesta) y la entrevista ( Ver: anexo 14( cuestionario de preguntas) se pudo constatar las potencialidades y limitaciones que existen en cuanto a la Orientación Profesional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales".

La aplicación de la encuesta tuvo como objetivo comprobar el nivel de motivación o conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" hacia las carreras pedagógicas se pudo constatar que los temas de la Orientación Vocacional Pedagógica son tratados algunas veces en las clases de computación, en ocasiones los estudiantes muestran interés hacia la vocación pedagógica, de vez en cuando se manifiestan motivados durante las clases de computación, casi nunca los temas de Orientación Vocacional Pedagógica tratado desde las clases de computación son los más gustados por los estudiantes.

La entrevista se aplicó con el objetivo de comprobar la aceptación acerca del conocimiento las nuevas actividades lúdicas de computación realizadas, arrojó como resultado que la mayoría de los estudiantes considera que son motivadoras, diferentes, agradables y que les permite recibir mayor número de conocimientos.

La propuesta consiste en actividades lúdicas de computación que se organizan atendiendo a los diversos momentos de la actividad cognoscitiva. Para su determinación se establecen una correspondencia entre las características

grupales y las necesidades predominantes dentro del contenido para el que se diseña. Se respetan sus gustos y preferencias.

Se utiliza la lúdica como eje central de todas las actividades para desarrollar la atención voluntaria.

### **2.1. 1 Propuesta de solución.**

Se entiende por actividades al proceso de interacción sujeto – objeto dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto como resultado del cual se produce una transformación. La actividad desde el punto de vista psicológico comprende aquellos procesos mediante los cuales el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma. En forma de actividad ocurre la interacción sujeto-objeto, gracias a la cual se origina el reflejo psíquico que media esta interacción.

Esto posibilita que puede formarse en el individuo la imagen subjetiva del objeto, y a la vez, pueda producirse la objetivación de la regulación psíquica en un resultado de la actividad, por lo que esta es un proceso en que ocurren transiciones entre sujeto-objeto en función de las necesidades.

Las actividades que desarrolla el individuo están dirigidas a satisfacer determinadas necesidades que se concretan en los objetivos potencialmente capaces de satisfacerlas.

*Las actividades lúdicas de computación propuestas se basaron en ocho actividades, las que se aplicaron por un período de dos meses con una frecuencia semanal, correspondientes a los turnos de clase destinados a los profesores de (computación) estas actividades se incluyeron dentro de las clases, las mismas se desarrollaron de forma amena, emotiva, donde los alumnos fueron siempre los protagonistas y se motivaron en cada una de ellas.*

### **2.1.2 Estructura de las actividades propuestas.**

Las actividades se planificaron atendiendo al criterio de la doctora Viviana González Maura y se estructuraron según la teoría que la misma aborda en su libro Psicología para educadores se estructuran en: Título de la actividad que sea de manera sugerente y desde sus inicios logre la motivación de los estudiantes. Las actividades cuentan de tres momentos orientación, ejecución y control y todas están estructuradas con los siguientes elementos:

Objetivo: donde se expresa el fin que se persigue con la aplicación de la misma, este objetivo se estructura teniendo en cuenta su proyección y su formulación, cumpliendo los principios propuestos por la doctora Fátima Addine por tanto en el aparece la habilidad a desarrollar en los estudiantes, el conocimiento y la intencionalidad educativa.

El lugar en donde se desarrolló la actividad, en qué momento de la clase se aplica, quien la ejecuta, la forma organizativa y el tiempo de duración, luego aparece la descripción del juego así como las reglas del mismo, se caracterizan con tener en un primer momento de la misma el tratamiento a la orientación vocacional y luego la realización de la actividad con el contenido informático que se aborda que para ello se selecciono la unidad 2 del programa “el procesador de texto”

### **2.2.3 PROPUESTA DE ACTIVIDADES**

#### **Actividad No.1.**

**Título del juego:** ¿Qué posibles perfiles vocacionales me ofrecen las carreras pedagógicas?

**Objetivo:** editar textos en el Microsoft Word de modo manifiesten interés por la labor del maestro.

**.Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 25 Minutos.

#### **Descripción del juego:**

El profesor dividirá el aula en cuatro equipos (Se le pide a cada equipo que le ponga el nombre a su equipo, este nombre debe tener el nombre de un pedagogo cubano que se haya destacado). Seguidamente el profesor muestra una bolsa a los estudiantes que contiene tarjetas describiendo los posibles

perfiles pedagógicos(Logopeda, Psicopedagogo, profesor de inglés, de matemática.....) a estudiar, posteriormente se le indicará que pase un integrante de cada equipo al frente y seleccione una de las tarjetas, ese integrante dramatizará el contenido de su tarjeta, para ello buscara el material adecuado en el aula que utilizara para realizar la dramatización porque el resto de los integrantes del equipo identificaran el perfil pedagógico al que corresponde, luego se debatirá por parte de los miembros de cada equipo, el mismo proceder lo ejecutaran los otros tres alumnos con sus respectivas tarjetas. Solicitando que cada equipo trate de representar lo más real posible el contenido de las tarjetas que le toco. Se otorgaran puntos a los participantes, quedando ganador la mejor representación. Al finalizar el profesor leerá en voz alta todas las tarjetas, comentando las mismas y dando a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Mientras dure las representaciones nadie puede hablar, sino se le descontará un punto a su respectivo equipo.
2. El equipo contrario no le podrá decir nada al estudiante que valla a participar porque perderá todo los puntos.
3. Por cada error se descontará medio punto.

Una vez terminado el juego entonces se les indicará a los estudiantes que así por equipo entre todos redacten un relato donde expongan que especialidad pedagógica les gustaría estudiar ese texto lo redactan en Word

Y se les procederá a explicar que la barra de herramientas "Fuente" nos permite modificar el tipo de letra, el tamaño, color, estilos, etc.

a) Reproduce los ejemplos de fuentes, tamaños y estilos que se muestran en la hoja siguiente, teniendo en cuenta que los tamaños de letra son 26, 22, 18, 14, 10, 8 y Guarda el documento con el nombre Fuente que aparece en el Escritorio.

Para visualizar el aspecto que tendrá la letra antes de establecerlo:

- Selecciona el texto con el ratón.
- Pincha en la esquina inferior derecha de la barra Fuente en la pestaña Inicio..
- En el cuadro de diálogo que aparecerá, establece el tipo de letra, estilo, tamaño,etc. En el cuadro aparecerá el texto seleccionado tal como quedará tras pulsar el botón "Aceptar "Algunos estilos (como el tachado, doble

subrayado, superíndice y subíndice) sólo pueden seleccionarse a través de este cuadro de diálogo.

Nota: para dar a una letra un tamaño mayor o menor de los que aparecen en la lista, haz clic en el cuadro de texto donde aparece el tamaño seleccionado actualmente, bórralo y escribe el tamaño nuevo (que puede ir desde 1 hasta más de 1600).

Orientación: el profesor a través de preguntas guiará el ejercicio y luego explicará algunos elementos a tener en cuenta para realizar el ejercicio.

Ejecución: los estudiantes procederán a la realización de esta actividad una vez que hayan escuchado la explicación del profesor. Esta actividad se realizará en el laboratorio de computación y los estudiantes trabajarán de forma independiente. El tiempo correspondiente para la realización de la misma es de 15 minutos y será ejecutada en el horario de tiempo de máquina.

Evaluación: se realizará de forma individual. Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde dos incisos tiene Regular y si responde uno tiene M.

## **Actividad # 2**

**Título del juego:** Conociendo mejor los centros pedagógicos.

**Objetivo:** editar textos de modo evidencien interés por carreras pedagógicas.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 30 Minutos.

### **Descripción del juego:**

Se distribuye los estudiantes en trío, las tarjetas con la descripción de las características de los posibles centros donde pudieran cursar las diferentes



carreras pedagógicas, estarán insertadas en globos inflables que cada participante deberá romper para descubrir su tarjeta, posteriormente cada participante leerá en voz alta el contenido de la tarjeta, a continuación cada trío deberá representar basándose solamente en la mímica como imaginan el desempeño de su vida estudiantil en dichos centros. A continuación cada trío hace su representación, mientras el resto observa y comenta los resultados. Al concluir todas las escenificaciones, el profesor reconoce la labor realizada por todos los estudiantes en el juego.

### **Reglas del juego:**

1. Puede utilizar algún elemento sustituto, de ficción, evocador del centro.
2. Los tríos conformados por los estudiantes no pueden repetir los centros.

Se les orienta que cada estudiante redacte una carta en Word donde expresen en que escuela les gustaría estudiar.

Sangrías en esa carta

Sangrar un texto es adentrarlo respecto al margen izquierdo o derecho.

Es muy importante no confundir la sangría de un texto con el margen de un documento, son cosas distintas.

Copia nuevamente el texto redactado por usted:

Establece las sangrías que se indican.

Guarda el archivo con el nombre Sangría en la carpeta Estudiantes que aparece en el Escritorio.

Sangría de primera línea (1 cm.)

Cómo hacer las sangrías

Una vez dentro seleccionaremos el tipo de sangría que queramos y pulsaremos en aceptar.

Pueden hacerse antes de empezar a escribir el párrafo (conjunto de líneas seguidas sin que haya un punto y aparte o intro) o, una vez escrito, situando el cursor en cualquier punto del mismo.

Una vez establecida una sangría, vale para todos los párrafos posteriores hasta que se cambie.

Para modificar las sangrías debemos acceder al Menú inicio y dentro de éste a la barra de herramientas Párrafo.

Orientación: esta actividad se realizará en un documento Word. El profesor

orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio.

Ejecución: los estudiantes procederán a la realización de esta actividad una vez que hayan escuchado la explicación del profesor. Esta actividad se realizará en el laboratorio de computación y los estudiantes trabajarán de forma independiente. El tiempo correspondiente para la realización de la misma es de 20 minutos y será ejecutada en el horario de tiempo de máquina.

Evaluación: se realizará de forma individual. Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde dos incisos tiene Regular y si responde uno tiene M.

### **Actividad #3:**

**Título del juego:** ¿Qué tengo que saber si yo estudiara?

**Objetivo:** editar documentos mediante el procesador de textos Microsoft Word de manera que expresen agrado por la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 10 Minutos.

### **Descripción del juego:**

El Profesor de computación divide el aula en pequeños equipos y les muestra una bolsa dejando su contenido en una mesa. Luego le pide a cada equipo que coja uno de estos elementos y digan a que perfil pedagógico puede pertenecer y a que asignatura dentro de este perfil creen que se le puede atribuir. Luego el profesor explica las asignaturas básicas de estos perfiles para después pedirles que realicen una dramatización de cómo creen que sería un maestro del perfil pedagógico

que corresponde con el objeto que le tocó, utilizando para dicha dramatización este objeto.

**Reglas del juego:**

1. Cada equipo explicará a que perfil pedagógico pertenece el elemento que cogió y dentro de este perfil a que asignatura se le puede atribuir según su utilización.
2. No pueden cambiar de elemento.
3. Mientras un estudiante explica los demás deberán guardar silencio y pedir la palabra en caso que quieran argumentar algo más, además todos los miembros de cada equipo hará su propia dramatización.
4. Se deberá mantener la disciplina mientras cada equipo realiza su dramatización.

**Se les orientara que elaboren un texto donde pinten con palabras la profesión según ese objeto que les correspondió** realiza los siguientes pasos:

1. Escribe en la primera página: “Los Procesadores de textos son aplicaciones Informáticas destinadas a la creación, edición, modificación, corrección e Impresión de documentos de textos.
  2. Inserta un salto de página
  3. Escribe en la segunda diapositiva: “Seremos continuadores del proceso revolucionario.
  4. Inserta salto de página
  5. En la tercera diapositiva escribe: “Son muy importantes para la Informática en el mundo entero.” Inserta la fecha y la hora mediante Insertar/Fecha y hora, eligiendo el formato que deseas.
  6. Insertamos un encabezado a todas las diapositivas, mediante la opción Ver/Encabezado y pie de página. En el encabezado escribiremos nuestro nombre y apellidos, con letra Arial, tamaño 12.
  7. En el pie de página escribiremos el nombre del documento: “Procesadores de textos” y alineado a la derecha el número de página en formato “Página 1 de 1”. También con fuente Arial, 12 y con línea superior.
- Guarda el documento con el nombre Procesadores de textos. En la carpeta Estudiantes del escritorio.

**Orientación:** esta actividad se realizará en un documento Word. El profesor orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio.

**Ejecución:** los estudiantes procederán a la realización de esta actividad una vez que hayan escuchado la explicación del profesor. Esta actividad se realizará en el laboratorio de computación y los estudiantes trabajarán de forma independiente. El tiempo correspondiente para la realización de la misma es de 20 minutos.

**Evaluación:** transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades. Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde cuatro incisos tiene Regular y si responde dos tiene M.

#### **Actividad 4**

**Título del juego:** Yo soy el maestro

**Objetivo:** Editar documentos mediante el procesador de textos Microsoft Word de modo que evidencie la importancia que tiene la labor del maestro

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 10 minutos

**Descripción del juego:**

El Profesor de computación dividirá el aula en equipos. Luego le pide a cada equipo que presten mucha atención al siguiente poema tomado del libro "*Sueños y cuentos de la niña mala*" del escritor espirituario Julio M. Llanes que será leído por el propio profesor.

Lo que mi aula necesita

no cabe aquí:  
No tengo pupitres,  
ni libros, ni lápices,  
ni libretas, ni  
una pared decente  
para un retrato de Martí.

¿El desayuno escolar,  
y la merienda?

¡Jamás los vi!

Pero de lo imprescindible  
dos cosas hay aquí:

Tengo un puñado de niños  
y ellos me tienen a mí.

Yo trabajo y ellos crecen.

El tiempo me dirá si  
esta batalla florece  
o mi escuela sigue así.

Una vez finalizada la lectura se le realizan de manera generativa a los equipos las siguientes preguntas iniciando un pequeño intercambio de ideas:

- ¿De qué se habla en el poema?
- ¿Qué actitud asume el maestro?
- ¿Qué se describe?
- ¿Crees que el material influya en el aula?
- ¿Cómo te imaginas un aula modelo?

Luego de haberse respondido todas las preguntas se le pide a un equipo que seleccione uno de sus integrantes para representar al frente del aula como creen que sería este maestro impartiendo una de sus clases. Este proceder lo repetirán los restantes equipos. Después de haber finalizado el Profesor dará a conocer cuál fue el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Mientras se lee el poema todos los equipos deberán prestar atención y hacer silencio.

2. Se deberá mantener la disciplina mientras cada equipo esté realizando su representación.

Escribe el texto. Y guárdalo con el nombre: Párrafo en la carpeta Estudiantes que aparece en el Escritorio.

La justificación es una de las funciones más utilizadas en un procesador de textos, con ella podemos justificar por la izquierda, derecha, centrada y justificada. Es importante saber que la justificación no sólo actúa sobre texto, sino que se puede aplicar tanto a imágenes, gráficos, es decir a cualquier objeto que se encuentre en pantalla.

Por otro lado la justificación siempre actuará sobre párrafos, por lo que no dispondremos de diferentes justificaciones en una misma línea. También existe la justificación en los tabuladores, otra de las opciones importantes de un procesador de textos.

2-Abre el menú formato párrafo

3-Llévalo a: Sangría izda. -1cm. Sangría francesa 1 cm. Espaciado posterior 12 puntos.

4. Utiliza los símbolos de sangría que aparecen en la regla.

Orientación: esta actividad se realizará en un documento Word. El profesor orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio

Ejecución: esta actividad se realizará en la clase y los estudiantes trabajarán de forma independiente, El tiempo correspondiente para la realización de la misma es de 20 minutos

Evaluación: transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde tres incisos tiene Regular y si responde uno tiene M.

## **Actividad 5**

**Título del juego:** Un maestro ejemplar

**Objetivo:** editar documentos mediante el procesador de textos Microsoft Word de modo que manifiesten el interés por la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 30 minutos.

### **Descripción del juego:**

Para el desarrollo de esta actividad se entrevistarán educadores que de una forma u otra elevan el nivel y prestigio de nuestra educación en el municipio y se les pide que nos digan algunas de sus anécdotas en su vida profesional y que nos expliquen qué es lo que espera nuestra sociedad de los futuros pedagogos que precisamente comienzan a formarse aunque no sea de manera tan directa desde las edades más tempranas.

Una vez que finalicen se divide el aula en equipos y se les pide que dramaticen como creen que sería el actuar de un maestro ejemplar y los alumnos que serán futuros pedagogos. Cuando terminen todos los equipos el profesor dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Se deberá mantener absoluto silencio y disciplina mientras hablan los educadores y se realicen las dramatizaciones.
2. Todos los integrantes de los equipos deberán participar.

Se les orienta a los estudiantes que redacten una carta para felicitar a uno de los maestros de la escuela, cambia la letra en cada oración, cambia el color de la letra y el tamaño.

El Profesor les orienta a los estudiantes que busquen en el escritorio un archivo con el seré maestro.

Copia en él la carta en un documento word

1. Selecciona el título y cambia el tipo de letra a Arial, tamaño 20, cursiva, subrayado y centrado.
2. Busca y subraya las siguientes palabras en el texto: que designen la labor del maestro
3. Resalta en tres colores distintos las palabras subrayadas anteriormente.
4. Alinea el párrafo a la derecha y justifícalo.

.  
El profesor orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio.

Ejecución: esta actividad se realizará en el laboratorio de computación y los estudiantes trabajarán en parejas

Evaluación: transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde cuatro incisos tiene Regular y si responde dos tiene M.

## **ACTIVIDAD 6.**

**Título del juego:** Recopilar datos sobre la labor del maestro.

**Objetivo:** editar textos de modo que manifiesten interés por la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 45 minutos.

### **Descripción del juego:**

Esta actividad se realiza en conjunto con la bibliotecaria del grado.



Se divide el aula en cuatro equipos y se les pide escuchar detenidamente la siguiente frase:

“Un maestro es un hombre leal y firme por la moralidad implícita de su conducta, el más alto educador de las generaciones nuevas: compromete su rango, pierde sus comodidades, renuncia a los honores...” Después se les dice que expresen sus ideas acerca de la frase escuchada anteriormente. (se realiza un breve intercambio entre profesores y estudiantes de cada equipo) Una vez finalizado se le preguntará que de la promoción de libros que realiza la Biblioteca y educadores que trabajan en el centro ¿Qué pedagogos considera usted que poseen estas cualidades?

Luego de escuchar las posibles respuestas el profesor les pide a cada equipo que escoja uno de los pedagogos mencionados en la interrogante anterior para que lo represente uno de sus integrantes imaginándolo en caso que no sea del centro como sería impartiendo clases. Después que finalice cada equipo el profesor poniéndose de acuerdo con la bibliotecaria dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Cada equipo deberá mantener la disciplina mientras otro habla o ejecuta su escenificación.
2. Cada equipo deberá ajustarse lo mayormente posible al pedagogo que escogieron en el momento de escenificarlo.

Elabora un *texto en Word* donde expreses las cualidades de un maestro que a tu modo de ver sea ejemplo.

Se les orienta realizar la siguiente actividad

1. Abrir el menú Diseño de Página
2. Seleccionar Configurar página
3. En la pestaña Márgenes decidimos los más adecuados antes de aceptar todos los cambios realizados debemos decidir si queremos aplicar, los parámetros definidos, a todo el documento o desde la posición del cursor hacia delante.

Ahora practica...

1. Escribe el siguiente texto (Tipo de fuente: Comic Sans Serif; tamaño de la fuente del título 24; título en negrita; fuente de resto del texto 12; alineación de todo a la izquierda.

2. Cambiar los márgenes de todo el documento con los siguientes valores:  
a) Izquierdo: 4 cm b) Derecho: 3,5 cm c) Superior: 5,25 cm d) Inferior: 4,5 cm e)  
Posición de la página: horizontal.

3. Ir a Vista preliminar y observar cómo resultan los cambios.

4. Guardar como, en la carpeta Estudiantes situada en el Escritorio.

Evaluación: transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde dos incisos tiene Regular y si responde uno tiene M.

### **Actividad 7**

**Título del juego:** Exposición sobre temas relacionados con la vida y obra del maestro.

**Objetivo:** editar textos en el procesador de texto Word de modo que evidencien la importancia en la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 25 minutos.

### **Descripción del juego:**

Esta actividad se orienta para realizarla en el marco de la jornada del educador y se invita al aula algunos maestros jubilados y que hayan participado en la campaña de la alfabetización, luego en el aula se les pide a estos educadores que cuenten alguna de sus vivencias de la campaña de alfabetización y después se les orienta a los estudiantes que estarán divididos en equipos que dramaticen utilizando títeres que se encontrarán sobre una mesa algunas de las vivencias que les contaron los educadores invitados. Una vez que finalicen todos los equipos el profesor dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. No se podrá hablar mientras esté un equipo dramatizando.
2. Los equipos a la hora de dramatizar deben ajustarse a las vivencias de los educadores invitados.

Se les orientara escuchar en la computadora el himno de la alfabetización y luego redactar una composición relacionada con el siguiente título “ Yo seré maestro”.

2. Revisa la ortografía en la composición redactada
3. Considera yo sere maestro como título, alinéalo al centro, utiliza como fuente Tahoma, tamaño 16, color rojo.
4. Pon el párrafo con fuente Times New Roman, tamaño 12 y alineación justificada.
5. Llévelo a una sangría, en la primera línea, de 1 cm.
6. Observa el resultado mediante Vista preliminar.
7. Guarda el documento en la carpeta Estudiantes que aparece en el escritorio.

Orientación: esta actividad se realizará en un documento Word. El profesor orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio.

Ejecución: esta actividad se realizará en la clase y los estudiantes trabajarán de forma independiente,.

Evaluación: transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde cinco incisos tiene Regular y si responde dos tiene M

### **Actividad 8**

**Título del juego:** Nuestro Martí, el maestro de todos.

**Objetivo:** editar textos en el procesador de texto Word de modo que evidencien la importancia en la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Profesor de computación

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 15 minutos.

**Descripción del juego:**

El profesor de computación divide el aula en equipos y luego se les reparten tarjetas con aforismos martianos los cuales deberán leer y se pide a cada equipo que interprete el aforismo que le correspondió, después cada uno dramatizara a través de la mímica la tarjeta que le correspondió asignándosele puntos a cada equipo según su ejecución. Una vez que terminen el profesor dará a conocer el ganador.

**Reglas del juego:**

1. El equipo que no se ajuste a su aforismo no podrá resultar ganador.
2. Mientras se escenifica no se puede reír ni hablar sino se pierde un punto.
3. El equipo que no sea lo suficientemente creativo perderá un punto.

Se les orientara copiar el siguiente aforismo martiano, .....Todo hombre al venir a la tierra tiene derecho a que se le eduque, y después en pago contribuir a la educación de los demás..... Interpreta ese aforismo escribe un párrafo relacionado con esa interpretación.

1. Revisa la ortografía en la composición redactada.
2. Considera yo seré maestro como título, alinéalo al centro, utiliza como fuente Tahoma, tamaño 16, color rojo.
4. Pon el párrafo con fuente Times New Roman, tamaño 12 y alineación justificada.
5. Llévelo a una sangría, en la primera línea, de 1 cm.
6. Observa el resultado mediante Vista preliminar.
7. Guarda el documento en la carpeta Estudiantes que aparece en el escritorio.

Orientación: esta actividad se realizará en un documento Word. El profesor orientará las preguntas y el estudiante con los conocimientos adquiridos en

clases debe dar respuesta al ejercicio, el profesor explicará algunos elementos a tener en cuenta para la realización del ejercicio.

Ejecución: esta actividad se realizará en la clase y los estudiantes trabajarán de forma independiente,.

Evaluación: transcurrido el tiempo dedicado a la ejecución de la actividad el profesor realizará una revisión de las actividades Se otorgará la calificación de forma cualitativa con el empleo de las categorías, B, R, M. Se socializarán los resultados del grupo. Si el estudiante realiza todos los incisos correctamente tiene la categoría de B, si responde cinco incisos tiene Regular y si responde dos tiene M

### **2.3. Descripción del diagnóstico final.**

Teniendo en consideración el diseño y aplicación de la propuesta de actividades lúdicas de computación, se pudo tener acceso a la evaluabilidad de la propuesta ateniéndonos a su eficacia, eficiencia y efectividad como medio de constatación en la solución del problema real que se afronta.

La aplicación de la encuesta que tuvo como objetivo comprobar el nivel de motivación y conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" hacia las carreras pedagógicas, se pudo constatar que en el diagnóstico inicial (Ver tabla1 anexo No1 ): y ya el 96% considera que conoce las materias o asignaturas que tendría que estudiar en estas carreras, y un 4% responde saber poco al respecto, lo que demuestra que la gran mayoría del grupo conoce cómo se prepara intelectualmente a los pedagogos, en relación con las rutinas diarias que pudieran desarrollar como pedagogos en el diagnóstico inicial (Ver tabla 2 anexo No 2 ): y ya el 95% dice conocer todo lo que tendría que hacer como futuro educador, el 2% afirma conocerlo algo y el 3% restante no conoce nada, en la pregunta tres en el diagnóstico inicial (Ver tabla 3 anexo No 3 ): ahora responden el 98% conocer las condiciones o características de los centros donde se estudia dichas carreras, en el diagnóstico inicial (Ver tabla 4 y 5 anexo No 4 y 5 ): ahora revela que el 98% revela estar motivado por las carreras pedagógicas, por último le propusimos auto evaluarse mediante la pregunta 5 en el diagnóstico inicial (Ver tabla6 anexo No 6 )después de aplicada la propuesta, plantean que si tuvieran que evaluarse sus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras

pedagógicas lo considerarían en su mayoría (99%) dominan o se evalúan de bien.

La entrevista: Se aplicó con el objetivo de evaluar o comprobar la efectividad o incremento de conocimiento e intereses que los estudiantes poseen sobre la profesión pedagógica posterior a ser aplicada la propuesta de actividades lo que arrojó como resultado que en el diagnóstico inicial (Ver tabla: 7 anexo No: 7): después la mayoría de los estudiantes entrevistados (93.2%) Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en su aula, lo cual es un gran paso de avance respecto los resultados de la encuesta inicial, afirmando a su vez los entrevistados en su mayoría (100%) que los juegos de computación ayudaron a ganar en conocimientos sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos de trabajos para ellos(Ver tabla8 anexo No8 );, a la pregunta tres en el diagnóstico inicial (Ver tabla 9 anexo No 9 ): después de aplicada la propuesta responden en mayoría también (87.2%) que en las clases impartidas por sus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación vocacional Pedagógica mediante actividades de computación representativas, logrando además que el 86.7% afirme que le gustaría participar en actividades de computación que representen la labor de profesores y maestros en su aula o escuela en el diagnóstico inicial (Ver tabla10 anexo No11 ): después de la aplicación lo que ayudaría al trabajo de formación vocacional en los estudiantes, En la pregunta No 5 coinciden en mayoría (76.5%) que la profesión pedagógica es importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad (Ver tabla12 anexo No12 ): y por último en la pregunta No: 6 en el diagnóstico inicial (Ver tabla13 anexo No13 ): luego de aplicada las actividades lúdicas afirma la mayoría de la muestra (67.3%) que le gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica, cumpliéndose así uno de los objetivos de este trabajo relacionados con elevar el interés por las carreras de perfil pedagógico.

. Una vez aplicada la propuesta de actividades se evidenció que existe mayor motivación por parte de los estudiantes hacia las carreras pedagógicas, se constató que se incrementaron los temas de orientación vocacional en las actividades que desarrollan los profesores y el resto del claustro de profesores, los temas de Orientación Vocacional Pedagógica tratados desde las clases de

computación siguen siendo las más gustadas por los estudiantes pero se suman a estos también los desarrollados por otros profesores.

## **CONCLUSIONES**

Se realizó una amplia búsqueda bibliográfica en la cual se evidenció que existe una amplia teoría acerca del tema objeto de estudio lo que permitió la sistematización de los presupuestos teóricos, la cual permitió realizar valoraciones y asumir criterios, lo que posibilitó la fundamentación teórica del problema planteado, así como la vía de solución.

Con la aplicación de diferentes instrumentos que responden a los métodos empíricos de la investigación se realizó el diagnóstico inicial donde se constató cada una de las deficiencias que existían referentes a la Orientación Vocacional Pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" y el poco interés de los mismos por estudiar carreras dentro de este perfil.

Las actividades para desarrollar en la clase de informática basadas en la lúdica relacionadas con la computación propuestas contribuyen a la Orientación Vocacional Pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" las cuales se caracterizan por estar incluidas dentro de las clases las mismas se desarrollan de forma amena, emotiva donde los alumnos son siempre los protagonistas y se motivaron mucho a la hora de hacer las dramatizaciones en cada una de ellas y ejecutaron cada una de las tareas designadas en la clase de una manera muy activa y con mucho interés.

La evaluación de los resultados alcanzados en la Orientación Vocacional Pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" después de aplicadas las actividades lúdicas relacionadas con la computación demostraron que con la aplicación de estas los mismos se sintieron motivados en la realización de las mismas y evidenciaron amor por la profesión.

## **RECOMENDACIONES**

Proponer la utilización de este trabajo como material de trabajo para desarrollar la orientación vocacional profesional pedagógica en los demás grados de la escuela, así como para el resto de las escuelas primarias del municipio



## **BIBLIOGRAFÍA**

Addine, F. et al. (2004). Didáctica, teoría y práctica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Armas Ramírez, Nerelys. (1980). Importancia de la formación vocacional y la orientación profesional en la autodeterminación de la profesión de los estudiantes. Educación. Año 10, No 36. La Habana, ene-mar. 1980. La Habana.

Bernaza Rodríguez Guillermo. Orientar. Pedagogía 19997. La Habana.

Bonilla Flori S. Orientación para cumplir. Costa Rica 1998.

Castellano Medida D.(2002)La Orientación Vocacional en la Secundaria Básica; Tesis en opción al Título Académico de Máster en Ciencias Pedagógicas ISP Félix Varela, Villa Clara.

Collazo D, B. (1992). La orientación en la actividad pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Collazo, B y M. Puentes (1993) La orientación en la actividad pedagógica, La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Constitución de la República de Cuba. La Habana: Editorial Pueblo y educación.

Cuba MINED.Pedagogia.Editorial Pueblo y Educación.La Habana.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2000.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2010.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2012.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2015.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2017

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2019

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2020.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2021.

Del Pino, J. L. (1992) El Servicio de Orientación y Desarrollo: una contribución al desarrollo personal y profesional del estudiante. Artículo mimeografiado.

Diagnostico de la Orientación Profesional. Revista Cuba de la Educación Superior numero 31998.

Diagnostico de la motivación profesional. En Curso numero 2 La Habana

Dra Nancy Calero Fernández. Diplomado Internacional Currículo y Didáctica. Sitio Centro de Desarrollo Social e investigación,

Dr. Pere Marquès Graells, 2001 (última revisión: 3/08/10) Sitio La enseñanza. Buenas prácticas. La motivación.

Otero Ramos, I. (2001). Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Modelo de Orientación Profesional Pedagógica para estimular el proceso de desarrollo de proyectos profesionales pedagógicos en los estudiantes.

Pérez Gómez, G. [et al]. (1996). Metodología de la investigación educacional. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Silvestre, O. M. Aprendizaje educación y desarrollo. Editorial Pueblo y educación. Ciudad de La Habana.1999.p.19

Vigostky, L. S. (1981). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Vigostky, L. (1995). Fundamentos de defectología. Obras completas.

\_\_\_\_\_. (1993.) La actuación profesional: nuevas perspectivas para su formación y estudio. (Artículo mimeografiado) La Habana.

\_\_\_\_\_. (1993). Trabajo en grupo, orientación y desempeño profesional del maestro. (Artículo mimeografiado).

Wikipedia 2017.

Wikipedia 2018

Wikipedia 2019

Wikipedia 2021

## ANEXOS:

Resultados de la encuesta aplicada:

### Anexo # 1: Tabla No 1:.

Pregunta No: 1 ¿Conoces los temas o materias que debes estudiar si optaras por carreras pedagógicas?

| Relación de respuestas obtenidas   | %  |
|--|----|
| Si Conoce los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas. | 7  |
| NO Conoce los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas. | 53 |
| No sabe los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas.   | 40 |

### Anexo # 2: Tabla No 2

Pregunta No: 2 ¿Crees tener conocimiento de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores?

| Relación de respuestas obtenidas   | %  |
|--|----|
| Conoce algo de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores.  | 83 |
| Conoce todo de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores.  | 12 |
| No sabe nada de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores. | 5  |

**Anexo # 3:** Tabla No 3

Pregunta No: 3 ¿Crees conocer las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas?

| Relación de respuestas obtenidas  | %  |
|---|----|
| Si Conoce las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas | 31 |
| No conoce las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas | 69 |

**Anexo # 4:** Tabla No 4

Pregunta No: 4 ¿Consideras que en el futuro pudiera interesarte el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas? ¿Cuáles?

| Relación de respuestas obtenidas   | %  |
|--|----|
| Si pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas.         | 21 |
| No pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas.         | 32 |
| No sabe si pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas. | 47 |

**Anexo # 5:** Tabla No 5

Pregunta No: 4 Posibles carreras a estudiar.

| Relación de respuestas obtenidas | %    |
|----------------------------------|------|
| Psicopedagogía                   | 21.2 |
| Logopedia                        | 7.6  |
| Defectología                     | 8.3  |
| Educación Especial               | 27.1 |
| Ingles                           | 33.2 |
| Maestro primario                 | 41.5 |
| Letras Español y Literatura      | 37.2 |
| Ciencias exactas                 | 32.7 |

|                      |      |
|----------------------|------|
| Geografía – Biología | 21.5 |
|----------------------|------|

**Anexo # 6:** Tabla No 6

Pregunta No: 5 ¿Si tuvieras que evaluar tus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras pedagógicas como lo considerarías?

| Relación de respuestas obtenidas | %  |
|----------------------------------|----|
| Excelentes                       | 10 |
| buenos                           | 14 |
| Regulares                        | 55 |
| Malos                            | 21 |
| Muy malos                        |    |

Resultados de la entrevista aplicada:

**Anexo # 7:** Tabla No 7

Pregunta No:1 ¿Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en tu aula?

| Relación de respuestas obtenidas | %    |
|----------------------------------|------|
| Diferente y agradable            | 93.2 |
| No saben                         | 2.4  |
| No responden                     | 4.4  |

**Anexo # 8:** Tabla No 8.

Pregunta No 2 ¿Crees tú que los juegos relacionados con la computación ayudaron a que tú tengas mayores conocimientos en la actualidad sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos?

| Relación de respuestas obtenidas   | %   |
|--|-----|
| Afirman que los juegos relacionados con la computación ayudaron a tener mayores conocimientos sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos | 100 |
| No responden   | 0   |

**Anexo # 9:** Tabla No 9.

Pregunta No 3 ¿Consideras tú que en las clases impartidas por tus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas?

| Relación de respuestas obtenidas   | %    |
|--|------|
| Consideran que en las clases impartidas sus profesores pudieran abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas.     | 87.2 |
| No les interesa que en las clases impartidas sus profesores pudieran abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas | 12.8 |

**Anexo # 10:** Tabla No 10.

Pregunta No 4 ¿Te gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros?

| Relación de respuestas obtenidas  | %    |
|---|------|
| Les gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros.   | 86.7 |
| No les gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros | 13.3 |

**Anexo # 11:** Tabla No 11.

Pregunta No 5 ¿Consideras que la profesión pedagógica sea importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad? ¿Por qué?

| Relación de respuestas obtenidas | %    |
|----------------------------------|------|
| Si lo considera                  | 76.5 |
| No lo considera                  | 23.5 |
| Porque lo consideran importante. | x    |
| Útil                             | 45.2 |
| Necesario                        | 31.3 |
| No responde                      | 23.5 |

**Anexo # 12:** Tabla No 12.

Pregunta No 6 ¿Te gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica?

| Relación de respuestas obtenidas  | %    |
|---|------|
| Les gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica.    | 67.3 |
| No les gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica. | 32.7 |

**Anexo # 13:** Modelo de encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales”.

Objetivo: Comprobar el nivel de motivación que poseen los estudiantes de sexto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” hacía las carreras pedagógicas.

Usted ha sido seleccionado para una investigación científica donde no pondrá su nombre pero si le agradecemos que solo responda con verdades.

Aspectos a preguntar:

1. ¿Conoces los temas o materias que debes estudiar si optaras por carreras pedagógicas?

(Marca con una x)

SI \_\_\_ NO \_\_\_ No se \_\_\_

1. ¿Crees tener conocimiento de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores? (Marca con una x)

Conozco algo \_\_\_ lo conozco todo \_\_\_ no sé nada \_\_\_

2. ¿Crees conocer las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas? (Marca con una x)

Sí \_\_\_ No \_\_\_

3. ¿Consideras que en el futuro pudiera interesarte el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas? (Marca con una x)

SI \_\_\_ NO \_\_\_ NO SE \_\_\_

4. ¿Si tuvieras que evaluar tus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras pedagógicas como lo considerarías? (Marca con una x)

Excelentes \_\_\_ buenos \_\_\_ Regulares \_\_\_ malos \_\_\_ Muy malos \_\_\_



**Anexo # 14:** Batería de preguntas o cuestionario de la Entrevista aplicada.

Objetivo: Obtener información acerca de la aceptación y nivel de preparación adquirido después de aplicadas las actividades.

1. ¿Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en tu aula?
  - 2- ¿Crees tú que los juegos relacionados con la computación ayudaron a que tú tengas mayores conocimientos ahora sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos?
  - 3- ¿Consideras tú que en las clases impartidas por tus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes representativas?
  - 4- ¿Te gustaría participar en actividades de juegos que represente la labor de profesores y maestros?
  - 5- ¿Consideras que la profesión pedagógica sea importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad? ¿por qué?
- ¿Te gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica?.

**Anexo: No 15:** Programa de computación para la enseñanza primaria ( 5to Grado)

| <b>Unidades Temáticas</b>  | <b>Horas clases</b> |
|--|---------------------|
| <b>Unidad 1. Consolidando lo aprendido</b>                       | <b>4 h/c</b>        |
| <b>Unidad 2. Utilizando el procesador de texto</b>               | <b>15 h/c</b>       |
| <b>Unidad 3. Aprendiendo a realizar presentaciones digitales</b> | <b>15 h/c</b>       |
| <b>EVALUACIÓN</b>  | <b>2 h/c</b>        |
| <b>Total de horas clases del programa</b>                        | <b>36horas</b>      |

## **5. Quinto grado**

### **5.1 Objetivos generales**

1. Continuar desarrollando habilidades generales intelectuales dentro del proceso de aprendizaje a partir del uso de los software educativos y software de aplicación utilizados, donde sistematicen comparación, clasificación, análisis, síntesis, generalización y el control valorativo de las tareas que ejecutan a partir de indicadores dados por el maestro e incorporarlos a sus acciones.

2. Evidenciar el desarrollo de un pensamiento crítico, reflexivo, algorítmico y flexible que le permita al niño y la niña expresen de manera oral y escrita, incorporando términos nuevos a su vocabulario, acerca de las tareas de los software educativos y las realizadas en otras aplicaciones utilizando diferentes vías de solución.
3. Interactuar con diferentes productos informáticos (software educativos, sistema operativo y software de aplicación (graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales) para aprovechar algunas potencialidades de ellos en resolver problemas durante el proceso de aprendizaje en el ámbito escolar y en la vida práctica.
4. Interactuar con elementos del sistema operativo: Escritorio (botón del menú de Inicio, barra de tareas y accesos directos a software educativos, graficador, procesador de texto), la organización de la información (archivos y carpetas), las ventanas (partes esenciales y operaciones sencillas)
5. Expresar con coherencia y sencillez de manera oral y escrita algunos usos de la Informática en diferentes campos de aplicación, en la vida del hombre contemporáneo y en particular en el contexto curricular, de forma que contribuya a la formación de una cultura integral y una concepción científica del mundo.
6. Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los software educativos, graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales.
7. Emplear acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.
8. Interactuar con diferentes tipos de ventanas o cuadros de diálogo y de información para ejecutar algunas acciones en los software educativos y sistema operativo.
9. Elaborar trabajos donde se integren los conocimientos adquiridos.

## 5.2. Plan temático

| <b>Unidades Temáticas</b>  | <b>Horas clases</b> |
|--|---------------------|
| <b>Unidad 1. Consolidando lo aprendido</b>                       | <b>4 h/c</b>        |
| <b>Unidad 2. Utilizando el procesador de texto</b>               | <b>15 h/c</b>       |
| <b>Unidad 3. Aprendiendo a realizar presentaciones digitales</b> | <b>15 h/c</b>       |
| <b>EVALUACIÓN</b>  | <b>2 h/c</b>        |
| <b>Total de horas clases del programa</b>                        | <b>36horas</b>      |

## 5.3 Sistema de conocimientos y habilidades informáticas

1. Profundización de las habilidades adquiridas en grados anteriores.
2. Interacción con los software educativos en correspondencia con sus necesidades y potencialidades.
3. Elaboración de documentos en el procesador de textos y presentaciones digitales.

4. Utilización de elementos del sistema operativo: Escritorio (botón del menú de Inicio, barra de tareas y accesos directos a software educativos, graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales), la organización de la información (archivos y carpetas), las ventanas (partes esenciales y operaciones sencillas) para localizar, ejecutar e interactuar con los software establecidos.
5. Utilización, en la elaboración de presentaciones digitales, de los procedimientos para la inserción de textos, imágenes, autoformas y símbolos; así como el formato del texto (tamaño, tipo, negrita, cursiva, subrayado, color, sombreado), edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); y la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el editor de presentaciones digitales.
6. Empleo de los software educativos, sistema operativo y otras aplicaciones para realizar las tareas orientadas relacionados con los objetivos del grado escolar.
7. Expresión de las ideas de forma oral y/o escrita de una manera espontánea y coherente al describir y valorar de forma sencilla los trabajos creados y los software utilizados (sistema operativo, software educativo, graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales), incorporando a su vocabulario las nuevas terminologías aprendidas.
8. Utilización del teclado para escribir textos sencillos en los software educativos, graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales.
9. Empleo de acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.
10. Elaboración de trabajos donde se integren los conocimientos y habilidades adquiridas.

#### **5.4 Objetivos y contenidos por unidades**

##### **Unidad 1. Consolidando lo aprendido..... 4 h/c**

##### **OBJETIVOS**

1. Continuar ejercitando los objetivos trabajados en el grado anterior.
  - Solucionar tareas de las diferentes áreas del desarrollo a través del software educativo y los software de aplicaciones en los que se ha trabajado.
  - Expresar con coherencia y sencillez de manera oral y escrita acerca de tipos de computadoras (computadora personal, portátil, de mano) a partir de la identificación de sus características, funciones elementales y avance tecnológico (pantalla táctil) que se manifiesta.
  - Expresar con coherencia y sencillez de manera oral y escrita algunos usos de la informática en la vida social del hombre específicamente en las comunicaciones, en la actividad laboral, en la labor educacional, en la recreación.

- Ejecutar acciones con el botón primario del ratón. (clic, doble clic y arrastre).
- 2. Describir, ejecutar e interactuar con elementos del escritorio (botón del menú de Inicio, barra de tareas, así como accesos directos a software educativos, graficador, procesador de texto y carpetas y archivos creados por los educandos o existentes) y las ventanas (sus partes esenciales y operaciones sencillas con ellas).
- Realizar sencillas acciones de control al comparar resultados de su actividad con un modelo correcto y tratar de incorporarlo a su ejecución.

## **CONTENIDO**

1. La computadora
  - Expresión oral y escrita con coherencia y sencillez acerca de tipos de computadoras (computadora personal, portátil, de mano) a partir de la identificación de sus características, funciones elementales y avance tecnológico (pantalla táctil) que se manifiesta.
  - Expresión oral y escrita con coherencia y sencillez de algunos usos de la informática en la vida social del hombre, específicamente, en las comunicaciones, en la actividad laboral, en la labor educacional y en la recreación.
2. Continuación del trabajo con los software educativos.
3. Continuación del trabajo con el graficador y procesador de texto.
4. Elementos del sistema operativo: Escritorio (Menú de inicio, Barra de tareas y accesos directos), organización de la información (archivos y carpetas) y trabajo con las ventanas (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño). Localización y ejecución de aplicaciones trabajadas en grados anteriores y archivos.
5. Aplicar distintas formas de control de las tareas.
6. Ejecutar acciones con el ratón y el teclado.

## **Unidad 2. Utilizando el procesador de texto..... 15 h/c**

### **OBJETIVOS**

14. Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los software educativos.
15. Interactuar con los software educativo en correspondencia con las necesidades y potencialidades de niños y niñas.
16. Acceder e interactuar con un procesador de texto a través del menú Inicio, barra de tareas y acceso directo en el Escritorio.
17. Mencionar las partes fundamentales de la ventana (barra de títulos, barra de menú, barra de herramientas estándar, barra de formato, área de trabajo, botones de control).
18. Interactuar con la ventana del procesador de texto (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar).

19. Elaborar documentos en el procesador de textos.
20. Utilizar en la elaboración de documentos los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, hacia el procesador de texto.
21. Utilizar los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
22. Elaborar documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
23. Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
24. Guardar y abrir archivos creados.
25. Utilizar formas de organización de la información: archivos y carpetas.
26. Emplear acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

## **CONTENIDO**

- 3 Elementos del sistema operativo: Escritorio (Menú de inicio, Barra de tareas y accesos directos)
- 4 Localización y ejecución del procesador de texto.
- 5 Trabajo con la ventana del procesador de texto (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño).
- 6 Interacción con el ambiente de trabajo del procesador de texto para escribir textos sencillos.
- 7 Utilización, en la elaboración de documentos, de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el procesador de texto.
- 8 Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
- 9 Utilización de los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda

automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.

- 10 Utilización del teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
- 11 Guardar, abrir y modificar archivos creados.
- 12 Utilización de formas de organización de la información: archivos y carpetas.
- 13 Conservación de la información en dispositivos de almacenamiento externos, con la ayuda del maestro.
- 14 Empleo de acciones esenciales para protección de la información digital.

### **Unidad 3. Aprendiendo a realizar presentaciones digitales..... 15 h/c**

#### **OBJETIVOS**

1. Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los software educativos.
2. Interactuar con los software educativo en correspondencia con las necesidades y potencialidades de niños y niñas.
3. Interactuar con presentaciones digitales, identificando sus características esenciales y utilidad.
4. Mencionar las partes fundamentales de la ventana del editor de presentaciones digitales, sus características y funciones principales (barra de títulos, de menú, de herramientas estándar, de formato, área de trabajo y botones de control).
5. Interactuar con la ventana del editor de presentaciones digitales (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar).
6. Elaborar diseños de presentación con temáticas propias de la vida escolar y del contexto sociocultural en que se desarrolla
7. Utilizar en la creación de presentaciones digitales los procedimientos para el trabajo con la inserción de elementos (textos, imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información en las diapositivas); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, hacia el editor de presentaciones.
8. Utilizar los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
9. Crear presentaciones digitales con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.

10. Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el editor de presentaciones: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
11. Guardar y abrir archivos creados.
12. Utilizar formas de organización de la información: archivos y carpetas.
13. Emplear acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

## **CONTENIDOS**

- 1 Procedimientos para abrir, ejecutar e interactuar con presentaciones digitales existentes. Características esenciales y utilidad.
- 2 Elaboración de diseños de presentación con temáticas propias de la vida escolar y del contexto sociocultural en que se desarrollan los educandos.
- 3 Partes fundamentales de la ventana del editor de presentaciones digitales, sus características y funciones principales (barra de títulos, de menú, de herramientas estándar, de formato, área de trabajo y botones de control).
- 4 Interacción con la ventana del editor de presentaciones digitales (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar).
- 5 Utilización de los mecanismos de búsqueda automática de información en el software educativo atendiendo a los objetivos del grado. Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
- 6 Creación de presentaciones digitales con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
- 7 Utilización de los procedimientos para el trabajo con la inserción de elementos (textos, imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información en las diapositivas); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, hacia el editor de presentaciones.
- 8 Utilización del teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el editor de presentaciones: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.
- 9 Procedimientos para guardar y abrir archivos creados
- 10 Formas de organización de la información: archivos y carpetas. Elaborar trabajos donde se integren los conocimientos adquiridos.
- 11 Acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

## 5.5 Sistema de evaluación..... 2h/c

Se realizarán evaluaciones sistemáticas a través de las tareas desarrolladas por los escolares en las clases. Se reservan cuatro horas finales para la exposición sencilla de uno de los trabajos realizados que será evaluado, lo que se hará por el Profesor de Computación Básica y al maestro del grado, quienes valorarán su calidad, así como el desarrollo de las habilidades logradas.

Como posibles temáticas proponemos:

- Temas vinculados al currículum de las diferentes asignaturas, ejemplo:
  - La obra martiana
  - La ley de los pioneros exploradores
  - Creación de cuentos utilizando imágenes
  - Confección de dibujos simétricos
  - Elaboración de dibujos a través de figuras geométricas
  - Valoración de personajes históricos
- Temas vinculados con la comunidad.
- Temas vinculados con el trabajo de la OPJM.
- Temas vinculados con los programas priorizados.

### Anexo 16: Dosificación Unidad 2.

| <b>Unidad 2. Utilizando el procesador de texto (15 h/c)</b> |   |
|---|---|
| 1   | Elementos del sistema operativo: Escritorio (Menú de inicio, Barra de tareas y accesos directos)<br>Localización y ejecución del procesador de texto.<br>Trabajo con la ventana del procesador de texto (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño).  |
| 2   | Utilización del teclado para escribir textos sencillos en los software educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: Delete, Backspace) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (Shift) y vocales con tilde.<br>Interacción con el ambiente de trabajo del procesador de texto para escribir textos sencillos. |
| 3   | Utilización de los mecanismos de búsqueda de información en el software educativo atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado.<br>Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.   |
| 4   | Utilización, en la elaboración de documentos, de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos).  |
| 5   | Ejercitación sobre la elaboración de documentos, de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos).   |



|   |  |
|---|--|
| 6   | Edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el procesador de texto.   |
| 7   | Ejercitación sobre el menú Edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el procesador de texto.  |
| 8   | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| 9   | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| 10  | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| 11  | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| 12  | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| <b>RECESO ESCOLAR EN HOMENAJE AL TRIUNFO DE LA REVOLUCIÓN</b> |  |
| 13  | Elaboración de documentos de texto con la información extraída del software educativo, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.  |
| 14  | Guardar, abrir y modificar archivos creados.<br>Utilización de formas de organización de la información: archivos y carpetas.<br>Conservación de la información en dispositivos de almacenamiento externos, con la ayuda del maestro.<br>Empleo de acciones esenciales para protección de la información digital.  |
| 15  | Ejercitación de los contenidos fundamentales tratados en la unidad: procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los software educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el procesador de texto. |