UNIVERSIDAD DE MATANZAS
SEDE DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
"JUAN MARINELLO VIDAURRETA"

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD INFORMÁTICA

TRABAJO DE DIPLOMA

SISTEMA DE CLASES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE ASIGNATURA COMPUTACIÓN EN EL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA "SEGUIDORES DE CAMILO Y CHE" DEL MUNICIPIO MATANZAS.

Autora: Yaremi de Lara Romero

Tutor: MSc. Hanoi Peña Colina

Matanzas

Curso 2014-2015

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Pensamiento

Hay que perfeccionar nuestras técnicas de enseñanza y hay que inculcar más conocimientos si queremos a la altura de la época, a la altura del reto planeado entre el socialismo y el capitalismo.

Fidel Castro

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

AGRADECIMIENTOS

Muchas Gracias a todos los que de alguna manera han hecho posible la realización de este trabajo.

A mi hijo por existir y ser la mayor razón de mi vida.

A mi esposo por el amor, el apoyo que siempre me brinda y por su infinita paciencia.

A mis padres porque gran parte de lo que soy se lo debo a ellos.

A mi tutor Hanoi Peña por su disposición siempre de ayudar y conocimientos que me transmitió.

A mi profesora Maria de los Ángeles por la confianza y apoyo incondicional.

A mi familia por la confianza que siempre ha depositado en mí, a mis abuelas, a mi tía Sidarma, a mis hermanos,, a mi primas Leisi y Luisa, a mi tío Juan..

A mis amistades con las que sé siempre voy a poder contar.

Muchas Gracias

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

RESUMEN

La enseñanza de Computación es un proceso de aprendizaje que abarca todos los niveles de enseñanza. El encargo social de los maestros es lograr que los escolares adquieran la mayor cantidad de conocimientos informáticos así como el aprovechamiento de las tecnologías que la Revolución ha puesto a su disposición, creando una base para la creación de aplicaciones educativas que contribuyan a resolver problemas e insuficiencias del proceso educativo en la escuela. La presente investigación tiene como objetivo elaborar un sistema de clases para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che. Se empleó cómo método general la dialéctica materialista a partir de él, se aplicaron métodos teóricos y empíricos. El resultado de este permitió elaborar un sistema de clases para que el docente desarrolle diferentes estrategias de enseñanza.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

INDICE

INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA COMPUTACIÓN EN EL SEXTO GRADO DE LA ENSEÑANZA PRIMARIA. LA CLASE COMO FORMA ORGANIZATIVA DENTRO DEL PROCESO..... 6
1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Computación en la escuela primaria..... 6
1.2. Caracterización de la asignatura de Computación..... 9
1.2.1 La clase como forma organizativa del proceso docente educativo en la Educación Primaria. El sistema de clases de Computación. 15
CAPÍTULO II. SISTEMA DE CLASES DE COMPUTACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA COMPUTACIÓN EN EL SEXTO GRADO DE LA ENSEÑANZA PRIMARIA. 24
2.1. Caracterización del estado actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che..... 24
2.2 Sistema de clases de Computación para la segunda y tercera unidad de sexto grado..... 32
2.3 Valoración crítica del sistema de clases por compañeros especialistas. 46
CONCLUSIONES 49
RECOMENDACIONES..... 50
BIBLIOGRAFÍA 51
ANEXOS

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

INTRODUCCIÓN

La informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos. Privarnos del uso de los adelantos tecnológicos y la información que brindan los textos y bibliografías más actualizadas para la labor pedagógica es negar a nuestros alumnos y profesores la posibilidad de obtener los conocimientos de las asignaturas de forma amena y sentir la necesidad de emplear dichos medios para que en realidad su educación este acorde a los objetivos de la Revolución Educacional que tiene lugar en todo Cuba.

Una de las prioridades que tiene la enseñanza relacionada con las transformaciones de la educación primaria es el uso eficiente de los medios de enseñanza tecnológicos para el aprendizaje, para lograr la formación general e integral de la personalidad del alumno.

A partir de los resultados investigativos realizados por la autora, las bibliografías consultadas para el estudio del tema, las visitas a clases y el comportamiento de los alumnos y los maestros en las diferentes actividades que se realizan en la escuela, podemos afirmar que todavía existen insuficiencias en la preparación metodológica de los maestros por lo que se determinan las siguientes carencias:

- Débil preparación metodológica de los maestros para modelar las clases.
- La bibliografía con que se cuenta en la escuela referida a la preparación metodológica no es suficiente para ser consultada por colectivo pedagógico.
- Débil tratamiento de los contenidos de los programas de Computación a través del sistema de trabajo metodológico que se instrumenta en la escuela.
- La escuela no cuenta con la cantidad de computadoras necesarias para el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza – aprendizaje de esta asignatura.

A pesar de las insuficiencias presentadas existen potencialidades para resolver esta problemática:

- Los alumnos se sienten motivados hacia el aprendizaje de la asignatura manifestándolo en su participación activa en cada encuentro.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- El afán de autosuperación y la experiencia de los docentes que imparten la asignatura en la escuela primaria y en el sexto grado específicamente.
- Utilización adecuada de las tecnologías informáticas en el desarrollo de las clases.

La relación que se establece entre las insuficiencias detectadas y las potencialidades para el estudio del tema, permitieron profundizar en el objeto de estudio de la investigación y por tanto, conllevaron a plantear el siguiente **problema científico:** ¿Cómo contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas?

A partir de la identificación del problema científico se reconoce como **objeto de investigación**: El proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación de la educación primaria y se define dentro de éste como **campo de acción**: La planificación de clases de computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municicipio Matanzas. Para la solución del problema científico la autora se trazó como **objetivo de la investigación**: Elaborar un sistema de clases para constribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas.

Para la solución de la problemática planteada y dar cumplimiento al objetivo propuesto en el desarrollo del proceso investigativo la autora plantea las siguientes **preguntas científicas:**

1. ¿Cuáles son los aspectos teóricos - metodológicos que fundamentan el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en la educación primaria?

2. ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas?

3. ¿Cómo elaborar un sistema de clases, con todos sus elementos constitutivos que contribuya al desarrollo proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

4. ¿Cuáles son los resultados de la validación funcional y pedagógica del sistema de clases para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas?

Para dar cumplimiento al objetivo propuesto y en respuesta a las preguntas planteadas se desarrollan las **tareas de investigación**:

1. Determinación de los aspectos teóricos - metodológicos que fundamentan el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en la educación primaria.

2. Caracterización del estado actual del desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas**.**

3. Elaborar un sistema de clases, con todos sus elementos constitutivos que contribuya al desarrollo proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas.

4. Validación funcional y pedagógica del sistema de clases por parte de especialistas seleccionados conocedores del tema objeto de estudio para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas**.**

Para llevar a cabo la investigación se seleccionó como **población** a los 3 directivos, a los 4 maestros que imparten la docencia de la especialidad y a los 89 alumnos de sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che en cuanto a la **muestra** se integró con 3 directivos, 3 maestros y con 30 alumnos de un grupo de sexto, (12 hembras y 18 varones, 21 blancos y 9 mestizos).

La muestra tiene un carácter intencional debido a:

- Es el grupo de mayores dificultades en el desarrollo de las habilidades en Computación en el tránsito por las unidades anteriores.
- La licenciada es la docente del grupo.
- Es el grado terminal de la Educación Primaria.

Durante el proceso de investigativo se aplicaron diferentes métodos:

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

La investigación se fundamenta en el método **dialéctico-materialista** con un enfoque Marxista – Leninista. En este sentido, como método general de conocimiento científico, fue de gran utilidad al estudiar el objeto de investigación en su desarrollo (proceso de enseñanza – aprendizaje de Computación en el sexto grado) al considerar las exigencias orientadas a la formación integral del escolar. Posibilitó profundizar en el rol de dirección que desarrolla el maestro, así como de las potencialidades que brinda el trabajo cn la asignatura Computación a partir del conocimiento de las particularidades psicopedagógica del escolar primario, en el momento de desarrollo de unidades anteriores.

Entre los métodos del **nivel teórico** que se emplearon se encuentran:

- **Analítico-sintético** para el análisis de las fuentes bibliográficas y la conformación del sustento teórico del tema, en el análisis de los instrumentos aplicados y el arribo a generalizaciones.

- **Inductivo-deductivo,** para contextualizar las deficiencias generales del proceso de enseñanza – aprendizaje de Computación en el grupo de muestra, arribar a concluciones y generalizaciones a partir del estudio de casos particulares y la utilización de la información de carácter general valorada en las fuentes bibliográficas de acuerdo con los resultados específicos del diagnóstico y con las características de la enseñanza primaria.
- **Histórico-lógico,** para el estudio de los antecedentes históricos de Computación, que permitieron analizar las fuentes de información y profundizar en el objeto de estudio, derivar el problema científico y definir aspecos conceptuales que sirvieron de base para fundamentar el mismo y sustentar su desarrollo actual.
- **Enfoque de sistema,** para estructurar una concepción integral del tema, a partir de determinar los antecedentes en su esudio, tendencias, caracterizar su estado actual, fundamentar la propuesta y constatar sus resultados.
- **Modelación:** Se utilizó en el diseño del sistema de clases para el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che del municipio Matanzas**.**
- **Método matemático (Análisis porcentual)** como procedimiento para el análisis y tabulación de los resultados que se derivan de los métodos empíricos aplicados.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Entre los métodos empíricos empleados se encuentran:

La entrevista a directivos (directores, jefes de ciclo): para valorar el conocimiento que desde el punto de vista metodológico posee de la dirección del proceso de enseñanza – apendizaje de la asignatura Computación, así como los conocimientos de los directivos y docentes sobre el tema y las ificultades que al respecto se presentan en las clases de Computación.

La prueba pedagógica. A los alumnos: Se utilizó para determinar el nivel de motivación, y los intereses que poseen los alumos hacia las clases de Computación y para comprobar la efectividad del sistema de clases diseñadas.

La revisión de documentos se realizó para costatar el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de Computación en el sexto grado. En este sentido se revisaron los principales documentos tale como: Programa de sexto grado, Orientaciones metodológicas de sexto grado, libro de software educativo, libro de Informática básica.

La observación: para valorar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura computación en sexto grado, específicamente con las aplicaciones Microsoft Word y Microsoft Power Point.

La significación práctica: Se precisa en el enrequecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de Computación en sexto grado a partir de la estructuración de un sistema de clases en correspondencia con las exigencias de la docencia contemporánea.

Estructura Capitular

La tesis está estructurada en introducción, dos capítulos divididos por epígrafes, conclusiones, recomendaciones, biblioráfia y anexos. En el Capítulo I se aborda los antecedentes históricos de la enseñanza Informática en la Educación Primaria, la clase como forma organizativa del proceso docente educativo y las especificidades de la clase de Computación en el sexto grado. En el capitulo II se presenta la caracterización del estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de Computación en el sexto grado, así como el sistema de clases concebido para este grado. Además, se expone los resultados de la aplicación del sistema de clases.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

CAPÍTULO I. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA COMPUTACIÓN EN EL SEXTO GRADO DE LA ENSEÑANZA PRIMARIA. LA CLASE COMO FORMA ORGANIZATIVA DENTRO DEL PROCESO.

Este capítulo hace referencia a los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como el mismo aplicado a la de asignatura Computación en el sexto grado de la Enseñanza Primaria. Entre ellos se asumen: la presencia de una tradición sobre enseñanza de la computación en el pensaminto cubano, las concepciones actuales sobre la enseñanza de la computación en la escuela primaria específicamente y la clase como forma organizativa de la docencia y parte integrante del sistema de clases.

1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Computación en la educación primaria.

Investigadores cubanos a inicio del siglo XXI han puesto su empeño en revelar las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destacan M. Silvestre y J. Zilberstein, P. Rico, D. Castellanos, F. Addine, entre otros.[1] (Fundora Martínez, Carlos, 2005)

En consecuencia, aparecen en la literatura un número considerable de reflexiones teóricas. Al respecto la autora de esta tesis asume que “El proceso de enseñanza-aprendizaje debe estudiarse e investigarse desde su dimensión proyectiva, que incluye su diseño, ejecución, evaluación y orienta sus resultados a lo personal y social, partiendo de un presente diagnosticado hasta un futuro deseable, donde se debe reconocer la multilateralidad de interrelaciones así como la heterogeneidad de los participantes.”

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la enseñanza y el aprendizaje constituyen una unidad dialéctica, es decir aprender conforma una unidad con enseñar. A través de la enseñanza se potencia no sólo el aprendizaje sino el desarrollo humano siempre y cuando se creen “…situaciones en las que el sujeto se apropie de las herramientas que le permitan operar con la realidad y enfrentar al mundo con una actitud científica,

[1] CARLOS LUIS FUNDORA MARTÍNEZ. Tesis presentada en opción al título académico de máster en educación. UMCC; Sede “Juan Marinello Vidaurreta” 2005.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

personalizada y creadora."[2] (Fundora Martínez, Carlos, 2005)

Por lo antes expuesto, la autora considera que se debe desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje en una constante actividad creadora, innovadora, para tratar de solucionar la contradicción que existe entre la tendencia a la estabilidad del proceso y el vertiginoso desarrollo científico técnico, es por ello que la educación está llamada a promover cambios en los alumnos, los que dependerán en gran medida de la forma en que se dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas educaciones.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en la escuela primaria tiene que crear cada vez más espacios para que el alumno desarrolle su independencia cognoscitiva y que le permita interactuar en el contexto en correspondencia con las constantes y vertiginosas transformaciones que se operan en la actualidad.

Es imprescindible entonces tener en cuenta no solamente qué se enseña, sino al mismo tiempo, cómo se enseña, por lo que se hace necesario incorporar al quehacer pedagógico, vías que faciliten el proceso de asimilación de conocimientos y que propicien el desarrollo de hábitos y habilidades para un proceso de aprendizaje continuo en el alumno, contribuyendo de esta forma a una educación desarrolladora.

Con respecto a los modelos psicopedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje, se sustenta este trabajo en la concepción histórico-cultural de L. S. Vigotsky.3 El maestro tiene en consideración la zona de desarrollo actual de sus alumnos y mediante un aprendizaje interactivo, crea un sistema de apoyo para transitar de niveles inferiores a superiores ampliando la zona de desarrollo próximo.

La concepción de enseñanza-aprendizaje que aporta este enfoque se deriva de una educación desarrolladora donde la interacción de las condiciones internas del sujeto y las del medio histórico-cultural crean situaciones y espacios que contribuyen a la estimulación de las potencialidades para el desarrollo próximo.

La revolución informática iniciada hace cincuenta años e intensificada en la última década mediante el incesante progreso de las nuevas tecnologías multimediales y las redes de datos en los distintos ambientes en los que se desenvuelven las actividades

[2] Idem

[3] Lev Semiónovich Vygotsky psicólogo judío, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la Psicología histórico-cultural y claro precursor de la neuropsicología soviética Fue descubierto y divulgado por los medios académicos del mundo occidental en la década de 1960.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

humanas, juntamente con la creciente globalización de la economía y el conocimiento, conducen a profundos cambios estructurales en todas las naciones, de los que Cuba no puede permanecer ajeno. La Informática incide a través de múltiples facetas en el proceso de formación de las personas y del desenvolvimiento de la sociedad; puede ser observado desde diversos ángulos, entre los que cabe destacar:

a.- La informática como tema propio de enseñanza en todos los niveles del sistema educativo, debido a su importancia en la cultura actual; se la denomina también "Educación Informática".

b.- La informática como herramienta para resolver problemas en la enseñanza práctica de muchas materias; es un nuevo medio para impartir enseñanza y opera como factor que modifica en mayor o menor grado el contenido de cualquier currículo educativo; se la conoce como "Informática Educativa".

c- La informática como medio de apoyo administrativo en el ámbito educativo, por lo que se la denomina "Informática de Gestión".

La computadora favorece la flexibilidad del pensamiento de los alumnos, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones para un mismo problema, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos de los alumnos. Desde los planos afectivo y social, el manejo de la computadora permite el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje. Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, entre otros. Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas.

La enseñanza de la Computación en la escuela primaria.

Las condiciones histórico – sociales en que tiene lugar la educación cubana en la actualidad, reclama de una nueva etapa de perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación, con el fin de elevar la calidad del sistema educativo, sobre la base de los principales fundamentos y principios del ideario martiano, la concepción de Fidel, la Filosofía marxista – leninista y las mejores tradiciones pedagógicas cubanas e internacionales.

El perfeccionamiento constituye un proceso de alto rigor científico, que transita por

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

diferentes etapas, incluyendo acciones referidas a estudios teóricos y comparados, diagnóstico del currículo actuante y consulta a amplios sectores de la sociedad como base para elaborar y experimentar las propuestas de cambios curriculares, exigencias y funcionamiento de las escuelas, planes y programas de estudio, medios y recursos de enseñanza, entre otros aspectos. En este sentido, la educación Primaria ha iniciado estudios de sistematización, que incluyen el análisis del programa de Computación vigente y la puesta en práctica de precisiones que lo modifican de manera transitoria. Estas precisiones son la esencia del material que le presentamos. Al mismo tiempo, se valoran perspectivas tecnológicas en correspondencia con la realidad del desarrollo económico del país.

Estas razones deben promover la necesidad de superación de los maestros y profesores de Computación, de manera tal que los prepare como principales agentes de la implementación de los cambios.

1.2 CARACTERIZACIÓN DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN[4]

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, entre otros) 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.

Como es sabido, el uso adecuado de los software educativos puede contribuir a transformar los modos y vías en que se enseña y se adquieren conocimientos, a lograr que el escolar desempeñe un rol protagónico en su aprendizaje, e introducir cambios

[4] Precisiones acerca del programa de Computación en la escuela primaria Versión del 9 de mayo de 2013.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

en la forma de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de una consecuente explotación de las potencialidades que lo distinguen de otros medios de enseñanza y que entre otros se expresan en:

- su carácter interactivo con lo que se fortalece el rol protagónico del educando en su aprendizaje.
- la posibilidad de brindar una atención adecuada a las características y necesidades individuales de los escolares,
- el empleo de cuantiosos y diversos recursos multimedia que potencian la utilización de los diferentes canales sensoriales, en el proceso de asimilación de la información,
- el importante papel que desempeña en la motivación hacia el aprendizaje, en particular desde componentes lúdicos, lo que influye positivamente en el desarrollo integral del educando,
- las posibilidades que brindan para el desarrollo del trabajo colaborativo
- la posibilidad de registrar .las interacciones de los educados con el fin de que sirvan de mecanismo de retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje,
- la posibilidad tecnológica de establecer vías de comunicación tanto de carácter sincrónico como asincrónico mediado por la tecnología.

El uso del software educativo para la solución de una tarea planteada puede convertirse en un vehículo para el aprendizaje, no solo del contenido de las diferentes asignaturas, sino que también constituye un medio que permite al educando adquirir habilidades informáticas en el uso efectivo de las tecnologías de la información para aprender, a través del empleo de los diferentes mecanismos de búsqueda, selección, extracción, creación, conservación y procesamiento de la información, que ofrecen estos programas.

La utilización del software educativo[5] deberá estar en correspondencia con las potencialidades y necesidades educativas de los escolares, con el contenido que se aborda en el propio software, la forma de interactuar con ellos atendiendo a los

[5] Texto extraído del Libro de texto Software educativos para las aducaciones Primaria y Especial Editorial Pueblo y Educación

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

elementos que integran su interfaz y con los objetivos y contenidos de las asignaturas de cada uno de los grados.

Al plantear, en este material, desde el nivel primario, el uso de la computadora, en sus diversos enfoques, se hace referencia fundamentalmente al aprendizaje y desarrollo de habilidades informáticas elementales, que posibiliten su utilización para estudiar y resolver tareas escolares, en lo que, como se ha planteado, el empleo de los software educativos constituyen un elemento de vital importancia.

En las clases de Computación al introducir los contenidos informáticos a partir de la utilización del software educativo, se aprovechan de manera óptima las posibilidades de interacción con los elementos de su interfaz, así como la relación con los objetivos y contenidos del currículo. No obstante para ello, debe mantenerse una estrecha relación e intercambio con los maestros que imparten el resto de las asignaturas.

En las indicaciones metodológicas que se incluyen en este material se ahondará con mayor detalle acerca de los contenidos esenciales del software educativo relacionados con el currículo y los conocimientos y habilidades informáticas que se pueden trabajar a través de ellos para alcanzar los objetivos de la asignatura.

Objetivo General[6]

Elevar la calidad en el desarrollo y el aprendizaje de nuestros educandos, priorizando el empleo de los software educativos y potenciando en los niños y niñas el desarrollo de una formación informática elemental a través de la utilización de la computadora, como medio de enseñanza, objeto de estudio y herramienta de trabajo, según corresponda.

Objetivos generales de la asignatura computación en el Primer ciclo de las escuelas primarias[7]

El escolar debe ser capaz de:

1. Desarrollar habilidades intelectuales generales del grado: identificar, observar, describir, comparar, agrupar y modelar. en virtud de la interacción con los software educativos previstos y el programa graficador.

[6] Precisiones acerca del programa de Computación en la escuela primaria Versión del 9 de mayo de 2013.

[7] Precisiones acerca del programa de Computación en la escuela primaria Versión del 9 de mayo de 2013.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

2. Evidenciar el desarrollo de un pensamiento lógico y algorítmico que le permita al niño y la niña conversar acerca de las tareas del software educativo así como las diferentes vías de solución.
3. Identificar las partes de la computadora, su función y algunos usos en la vida social del hombre específicamente en las comunicaciones, en la actividad laboral, en la labor educacional, en la recreación.
4. Crear dibujos sencillos en un programa graficador utilizando esencialmente herramientas como: pincel para el trazado de líneas, inserción de figuras, borrador, cortar y la paleta de colores.
5. Ejecutar acciones con el ratón tales como: clic izquierdo, doble clic y clic con arrastre apoyado en el software educativo.
6. Demostrar una actitud consecuente con el contexto histórico social en que vive relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la Revolución Cubana al:
7. Interactuar con diferentes productos informáticos y elementos de su interfaz: (software educativos, sistema operativo y graficador para aprovechar algunas potencialidades de ellos en resolver problemas durante el proceso de aprendizaje en el ámbito escolar.
8. Identificar el uso 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.
9. Identificar elementos de organización de la información: carpetas y archivos (íconos y nombres)
10. Elaborar trabajos donde se integren los conocimientos adquiridos.

Objetivos generales de la asignatura computación en el segundo ciclo de las escuelas primarias.[8]

[8] Precisiones acerca del programa de Computación en la escuela primaria Versión del 9 de mayo de 2013.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

El escolar debe ser capaz de:

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. Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los software educativos, graficador, procesador de texto y editor de presentaciones digitales.
5. Interactuar con diferentes tipos de ventanas o cuadros de diálogo y de información para ejecutar algunas acciones en los software educativos y sistema operativo.
6. Elaborar trabajos donde se integren los conocimientos adquiridos.
7. Continuar desarrollando habilidades generales intelectuales a partir del uso de los recursos informáticos previstos.
8. Describir elementalmente las funciones de las partes de la computadora personal, los soportes de almacenamiento más usados para conservar, procesar y transmitir información.
9. Expresar las ideas de forma oral y/o escrita de una manera espontánea y coherente al describir y valorar, incorporando a su vocabulario los nuevos términos aprendidos.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

10. Realizar el control y la valoración de los resultados de sus trabajos y del de sus compañeros a partir de indicadores dados por el maestro e incorporarlos a sus acciones.

Sexto grado

Objetivos generales[9]

1. Continuar desarrollando habilidades generales intelectuales a partir del uso de los recursos informáticos previstos.
2. Describir elementalmente las funciones de las partes de la computadora personal, los soportes de almacenamiento más usados para conservar, procesar y transmitir información.
3. Identificar el uso 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.
4. Interactuar con diferentes productos informáticos (software educativos, sistema operativo y software de aplicación para aprovechar algunas potencialidades de ellos en resolver problemas durante el proceso de aprendizaje en el ámbito escolar.
5. Expresar las ideas de forma oral y/o escrita de una manera espontánea y coherente al describir y valorar, incorporando a su vocabulario los nuevos términos aprendidos.
6. Realizar el control y la valoración de los resultados de sus trabajos y del de sus compañeros a partir de indicadores dados por el maestro e incorporarlos a sus acciones.

Objetivos específicos que debe lograr el egresado de la escuela primaria

Los estudiantes deben ser capaces de:[10]

1. Demostrar una actitud consecuente con el contexto histórico social en que vive relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo

[9] Precisiones acerca del programa de Computación en la escuela primaria Versión del 9 de mayo de 2013.

[10] Idem

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la Revolución Cubana.

2. Desarrollar habilidades en el manejo de una computadora personal que le permitan realizar procesamientos elementales con información de diverso tipo con énfasis particular en los software educativos, la información textual y gráfica.
3. Adquirir, consolidar y sistematizar conocimientos, habilidades y valores del grado mediante la interacción con software educativos acordes con su nivel de enseñanza
4. Desarrollar habilidades generales intelectuales en virtud de la interacción con los recursos informáticos previstos.

Orientaciones metodológicas específicas de sexto grado.[11]

En este grado se consolidan, profundizan, generalizan y aplican los contenidos trabajados en los grados anteriores. Solo se introduce el trabajo con las tablas y gráficos en el procesador de texto y las presentaciones digitales.

Se considera necesario destacar que no se debe limitar el desarrollo de los educandos por lo que teniendo en cuenta sus necesidades y potencialidades educativas deben utilizar las herramientas conocidas en cada una de las aplicaciones para elaborar trabajos que integren los contenidos aprendidos.

En síntesis, solo puede hacer un trabajo adecuado en el sentido formativo que exige la acción pedagógica, si se conocen las peculiaridades de los escolares y en concecuente se tienen en consideración. Este conocimiento debe ser la base para el desarrollo de una eficiente organización de la enseñanza, para una influencia mayos del docente en la formación integral de estos escolares. En ese ámbito, desempeñan un papel decisivo en la concepción de un proceso de enseñanza – aprendizaje de Computación en el sexto grado, base a su vez para el desarrollo consciente de una concepción científica del mundo que acompañará al hombre mientras viva.

1.2.1 La clase como forma organizativa del proceso docente educativo en la Educación Primaria. El sistema de clases de Computación.

Dentro de las formas de organización del proceso de enseñanza - aprendizaje se encuentra la clase como: “La forma de organización fundamental del proceso de

[11] Idem

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

enseñanza. La clase, como forma organizativa, crea las condiciones necesarias para fundir la enseñanza y la educación en un proceso único, para dotar a los alumnos de conocimientos, habilidades, hábitos y para desarrollar sus capacidades cognoscitivas." [12]En esta definición se destaca la unidad introducción – educación en la clase como forma fundamental, lo que no niega que esta es una ley pedagógica que debe manifestarse en cualquiera de las formas que se utilicen para lograr los objetivos educativos.

Teniendo en cuenta lo establecido en la RM 119/08 [13]Articulo 20, inciso h sobre la clase en la Educación:

"- Los conceptos esenciales en correspondencia con los niveles de asimilación tratados.

- Los contenidos del libro de texo que correspondía estudiar para la clase y el desarrollo de los ejercicios.
- La orientación de la tarea que tendrán que resolver para la próxima, así como los criterios y el momento en que el maestro se los va a controlar. "

La clase centra su atención en el proceso, ve al escolar como sujeto interactivo y se sustenta en tres métodos básicos: orientación hacia el objetivo, selectividad de los textos y enseñanza del análisis.

La clase puede adoptar diversas formas de organización, predomina la actividad práctica y la evaluación: formativa, continua y concebida de manera que el alumno conozca los objetivos que tiene que alcanzar y las pautas que ayudan a medir su propio progreso; se parte del diagnóstico inicial para determinar la zoa de desarrollo real y potencial de cada escolar, mediante una organización que favorezca la participación interactiva, como puede ser el trabajo en dúos, tríos, en círculo o semicírculo, sin descartar la organización frontal.

Las formas de organización deben constituir actividades para la integración que posibiliten las relaciones que se llavan a cabo en el plano más profundo del desarrollo de la personalidad para lograr los objetivos planteados en el proyecto educativo

[12] (M.A Danilo y M. N. Skatkin: Didáctica de la escuela media, Editorial de libros para la Educación, la Habana, 1980,pp. 32 – 52, 195, 203).
[13] MINED. R/M.119/08 Reglamento de trabajo metoológico. La Habana, 2008.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

integral, donde se determinan como funciones de las formas de organización del proceso pedagógico las siguientes:

- Función de integración de acciones de dirección (planificación, ejecucuión y control).
- Lograr la utilización racional de recursos humanos y materiales en condiciones concretas (lugares, tiempo, horarios) para lograr objetivos de carácter inmediato, con proyección de futuro.
- Concretar un plan de acciones coordinadas entre las educadoras y los educadores para lograr dichos objetivos.

La palabra sistema derivado del verbo griego sunistania que originalmente significaba "causar una unión" como se puede interpretar de este origen, una configuración en sistema esta centrada en la unión de algo. Cada elemento cumple una funcion particular que aporta desde su individualidad al cumplimiento de la meta o aspiración de máximo nivel, o fin del sistema. "Un sistema es una totalidad, una configuración de elementos que se integraron recíprocamente a lo largo del tiempo y del espacio para lograr un propósito común, una meta, un resultado. El sistema como un todo tiene propiedades superiores a cada una de sus partes por separado".[14]

En el se integran los componentes organizacionales macroestructurales (académico, laboral, investigativo y político - ideológico) con el microestructural (objetivos, contenido, métodos, evaluación y formas de organización) para lograr una preparación profecional integral del escolar. Una forma de organización del proceso pedagógico es toda actividad arganizada intencionalmente, la que integrada a un sistema previamente modelado, favorece la coordinación de acciones recíprocas entre los componentes de dicho proceso.

El termino sistema está estrechamente vinculado a cuestiones puramente filosóficas, como la teoría general de sistemas o el enfoque sistémico, este último componente importante de la dialéctica materialista.

[14] C. Alvarez de Zayas: Curso 20 de Pedagogía 97 La universidad, sus procesos y leyes, editado por IPLAC, La Habana, 1997,p.3.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

C. Alvarez de Zayas considera el sistema como "… conjunto de componentes interrelacionados entre sí, desde el punto de vista estático y dinámico, cuyo funcionamiento está dirigido al logro de determinados objetivos"[15]

En el anáisis del sistema de clases como resultado científico, después de consultar diversos materiales la autora asume que sistema de clases puede definirse de la siguiente forma: Conjunto de clases concatenadas entre si y en cuya esencia conforman un todo.

La elaboración del **sistema de clases** de las asignaturas o de parte de ella, concebida como la preparación de la asignatura, en su concreción práctica tiene tres momentos fundamentales:

- Dosificación del contenido por forma de enseñanza.
- Análisis metodológico del sistema de clases de la unidad o de parte de ella.
- La preparación de clases.

La dosificación del contenido y el análisis metodológico son fases que requiern de antelación suficiente en su realización y es el resultado del trabajo metodológico en los niveles de asignatura, grado y departamento. En el análisis metodológico, el colectivo de docentes de una misma asignatura o el docente individualmente, en los casos de un solo maestro para el grado, valorarán el sistema de clases de las unidades del programa, lo cual incluye:

- La formulación de los objetivos de la unidad.
- La selección del contenido a tratar.
- La valoración de las potencialidades del contenido para la formación integral del escolar.
- La precisión de las tareas fundamentales a desarrollar por el escolar en la clase.
- La determinación de las vías y métodos a utilizar, para dar cumplimiento a los objetivos.

[15] Citado por A.M. González Soca en Nociones de Sociología, Psicología y Pedagogía/ Carmen Reinoso Cápiro. La Habana. Editorial. Pueblo y Educación. 2002.p 157

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Las actividades de trabajo independiente y la concreción de las vías y formas de avaluación a emplear.

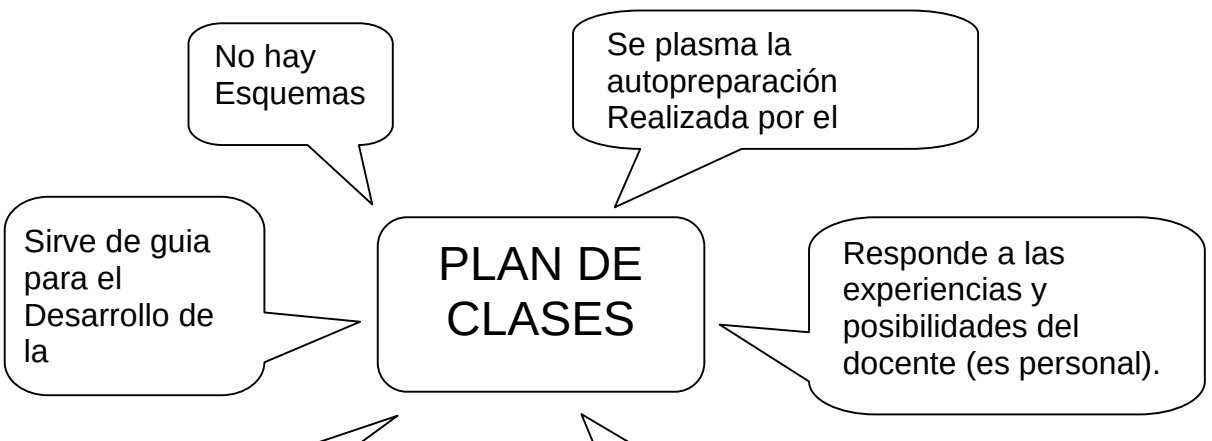
La planificación de la unidad debe realizarse con tiempo suficiente para posibilitar la elaboración de los planes de clases por los maestros. La preparación por unidades temáticas requiere de un análisis de la unidad y su contenido. En dependencia del número de horas, la asignatura podrá subdividirse en pequeñas unidade temáticas, siempre y cuando se mantenga la coherencia y logicidad en el tratamiento de los contenidos, esto significa que la preparación de un sistema de clase no necesariamente abarca toda la unidad.

El plan de clases: es un documento indispensable en el trabajo metodológico del maestro, debe ser elaborado con una semana de antelación, como mínimo. Su estructura y extención esta en dependencia de la esperiencia pedagógica y la preparación que posea el docente en el contenido y su didáctica.

En la clase se recisarán las acciones a desarrollar por el maestro a partir de la situación concreta de su grupo, de las acciones previas creadas por el docente en la asignatura y del nivel del conocimiento, habilidades, hábitos, y valores de los escolares y se concretarán las acciones de consolidación necesarias como resultado de la valoración del maestro acerca de la situación de su grupo.

A patir de la planificacion de la unidad el maestro en su plan de clase precisará las acciones a desarrollar para dar cumplimiento a los objetivos de esta, aunque no en todos los casos serán necesarias la formulació de los objetivos formativos para cada una de las clases, así debe quedar precisada la intencionalidad política.

Entre las principales características del plan de clases se pueden apuntar las siguientes:



This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Sin embargo, en la búsqueda de una unidad de pensamiento que oriente al maestro para la elaboración del sistema de clases, con énfasis en la clase como acividad, es necesario precisar ¿qué es una buena clase?

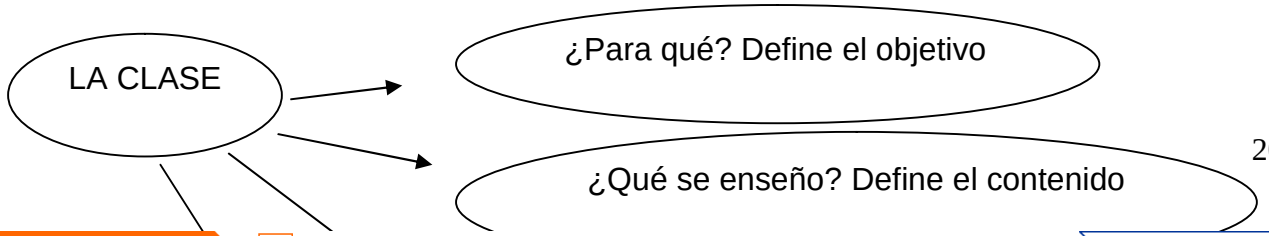
Aquella en que el maestro demuestra:

- Saber proyectar los objetivos de sus clases, a partir de la realidad de sus escolares.
- Un profundo dominio del contenido, y de los métodos de dirección del aprendizaje.
- Un adecuado enfoque político e ideológico acorde con la política de nuestro Partido Comunista de Cuba.
- Dominio de la planificación, orientación, control y evaluación del estudio individual de los escolares.

Cuando termina una clase el escolar debe saber y saber hacer:

- Los conceptos escenciales recibidos, en correspondencia con los niveles de asimilación que fueron tratados.
- Qué libro o libros tiene que estudiar.
- Las tareas docentes que deben cumplir.
- Los ejercicios que tendrán que resolver.
- Los criterios y el momento en que el maestro se o va a comprobar.
- Cómo esta tarea va a influir en su evaluación.

En aras de ilustrar en un esquema lógico la relación dialéctica entre cada uno de los componentes que la conforman, se precisa:



This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Las concepciones teóricas que se asumen, expuestas anteriormente se sustentan en investigaciones realizadas por el Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, donde se ha seguido el enfoque histórico-cultural de L.S Vigotsky[16] y sus colaboradores, así como las mejores tradiciones de la educación y la pedagogía cubanas, las cuales se centran en el desarrollo integral de la peronalidad.

[16] Lev Semiónovich Vygotsky (en ruso Лев Семёнович Выготский) (17 de noviembre de 1896 - 5 de noviembre en el antiguo calendario ruso en Orsha, Imperio Ruso actualmente Bielorusia – 11 de junio de 1934 en Moscú, Unión Soviética), psicólogo judío, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la Psicología histórico-cultural y claro precursor de la neuropsicología soviética de la que sería máximo exponente el médico ruso Aleksandr Lúriya. Fue descubierto y divulgado por los medios académicos del mundo occidental en la década de 1960.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

El aprendizaje se concibe como el proceso de apropiación por el escolar de la cultura, comprendido como proceso de producción y reproducción del conocimiento bajo condiciones de orientación e interacción social. Cada escolar hará suya esa cultura, en un proceso activo, reflexivo, regulado, mediante el cual aprende de forma gradual acerca de los objetos, procedimientos, las formas de actuar, de pensar, del contexto histórico social en el que se desarrolla y de cuyo proceso dependerá su propio desarrollo, de ahí la concepción desarrolladora que de aprendizaje se asume.[17]

El contexto sociocultural en que se desarrollan los escolares, requiere como parte de su aprendizaje de una atención didáctica priorizada desde la escuela primaria. Como es sabido, por medio de esta articulación se estará brindando mayor significación a os conocimientos objetivos de aprendizaje, tanto por sus actividades de aprendizaje en clases, como por la que desarrollan como parte de su organización pioneril. En la actualidad las condiciones de la escuela primaria enfrentan a los escolares a un contexto educativo con más posibilidades para potenciar su desarrollo, a partir del diagnóstico integral y certero de cada uno y donde cuentan con los programas de Computación, el programa editorial libertad y la televisión Educativa que potencian este contexto.

Otro aspecto de especial atención en la búsqueda de un proceso de enseñanza – aprenizaje desarrollador, resultan en las clases los momentos de orientación, ejecución y control, lo que unidos a las actividades profundamentes significativas relativas a los contextos culturales en los que se desarrollan los niños, estarán propiciando un trabajo más certero y motivacional en la dirección de este proceso en correspondencia con las posibilidades de los escolares según su momento de desarrollo.

Significación igualmente importante se concede, desde estas edades escolares, a la integración de los procesos instructivos y educativos como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje, por el aporte que deben brindar al desarrollo y formación de aspectos escenciales de la formalidad como son sentimientos, actitudes y orientaciones valorativas. En esta linea conceptual es que se brinda en el presente modelo como parte de la caracterización psicopedagógica del escolar y el fin de los objetivos del nivel primario, una atención particular a las posibilidades protagonizadas del escolar en su

[17] Modelo de la escuela primaria. Instituto Superior Pedagógico ”Juan marinello” (Formato digital). P13.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

aprendizaje, tanto al reflexionar y valorar su comportamiento y su aprendizaje, como al producir estos procesos en relación con el otro como un mediador escencial en su desarrollo personal de maner sintetizada se ha llamado la atención sobre aquellos elementos que sirven como base a un aprendizaje desarrollados así como la dirección de un proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollador, requerimientos a lograr en el desarrollo de las clases desde la escuela primaria (Se anexan con mayor amplitud estos postulados teórico – metodológico de partida como elementos complementarios a los normados en el modelo de la escuela primaria), así como los indicadores en cuanto a la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje, las prouestas de estos en la televisión educativa y su inserción en las clases de Computación, que permiten orientar a los docentes sobre el cambio requerido para un proceso desarrollador reflejado como parte de este modelo desde a propia concepción del fin y los objetivo.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

CAPÍTULO II. SISTEMA DE CLASES DE COMPUTACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA COMPUTACIÓN EN EL SEXTO GRADO DE LA ENSEÑANZA PRIMARIA.

En el presente capítulo se hace una caracterización del estado actual de proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria "Seguidores de Camilo y Che", se ofrecen los resultados del diagnóstico de la constatación inicial. Se incluye el resultado investigativo elaborado, la valoración del sistema de clases por parte de un grupo de especialistas.

2.1. Caracterización del estado actual del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che.

Dimensión: La preparación de clases de Computación para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de sexto grado.

Indicador: El desarrollo de las habilidades de Computación para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de sexto grado.

Para determinar el estado actual de la enseñanza Computación, se procedió al análisis de los documentos rectores y de los materiales docentes del grado, así como las indicaciones metodológicas que rigen su uso, paa ello se asumió como método investigativo de carácter empírico el análisis de documentos.

Revisión de los documentos normativos.

1- Programa de Computación de sexto grado.

Es un documento rector de obligatorio cumplimiento que precisa los objetivos y contenidos del ciclo y del grado, por período. En el programa de Computación aparecen por separado aquellos que corresponden a los diferentes componentes de la asignatura: El empleo de los diferentes software educativo, componentes de la computadora, identificación de diferentes aplicaciones. La concepción fragmentada del sistema de contenidos y objetivos correspondientes a cada uno de los componentes no favorece el enfoque integrador debe concebirse desde el propio programa para que sea

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

más efectiva su concreción en la clase, en función del desarrollo de las habilidades comunicativas de los escolares.

Según se plantea en el programa en una clase puedeprevalecer el tratamiento de uno de los componentes, o puede concebirse de modo que se aborden dos o más de ellos. Puede suceder, por tanto, que una de ellas este dedicada esencialmente al tratamiento con los elementos de una computadora; mientras otra, al tratamiento con el manejo del teclado y el mause. Sin embargo, es muy importante que en todas de una forma u otra, en mayor o menor medida estén presentes todos estos componentes. Es indispensable que todos los componentes esten presentes y estrechamente relacionados, por lo que se hace necesario el empleo de las diferentes variantes para el desarrollo de las clases de Computación.

Sin embargo, como se constata en las visitas realizadas, el tratamiento de los componentes de la asignatura se realiza con un fin en si mismo y no en función de las habilidades más amplias.

2- Las orientaciones metodológicas.

Incluye sugerencias para el tratamiento metodológico de la asignatura en el grado, en correspondencia con los objetivos que la clase debe cumplir y recomendaciones específicas sobre una posible dosificación del contenido. Se ejemplifican procedimientos metodológicos para el desarrollo de habilidades, por componente, al igual que lo anterior referido con relación al programa. De manera que este documento, como esta concebido, no responde a las exigencias de la clase para esa enseñanza en la actualidad, ni al enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural.

En las orientaciones metodológicas se propone una bibliografía al maestro con la intención de complementar y profundizar su preparación, aunque en ocaciones no es totalmente efectivo, por carecter de actualización al no remitir al docente a la consulta de documentos digitales.

El carácter educativo de estas clases no puede concebirse únicamente a través de las llamadas “vinculaciones” que a veces son totalmente forzadas. El trabajo eduativo tiene muchas posibilidades de llevarse a cabo, cuando se enseña a expresarse correctamente, cuando se forman hábitos de organización y limpieza, cuando se

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

enseña a comportarse adecuadamente en correspondencia con el lugar o con el tipo de actividad que se realiza.

Tambien cuando se logra que se formen habilidades tales como: explicar, argumentar, resumir, utilizar rápida y eficazmente la Computadora, por solo citar algunas posibilidades. De todo esto se desprende, que la clase de Computación en la escuela primaria en general y en su grado terminal, sexto, en particular, debe tener un marcado carácter educativo que no siempre es objeto de un tratamiento satisfactorio.

Según se plantea en dichas orientaciones metodológicas, toda clase ya sea de presentación de un contenido o de ejercitación debe tener una estructura prevista por el maestro que, generalmente, consiste en una preparación, un desarrollo y un cierre o final. En la etapa de preparación, de inicial de la clase, deberá el maestro captar el interés y atención del alumno para asimilar los contenidos, los cuales procurará mantener durante el transcurso de aquella. Sin embargo, los docentes de forma general lo limitan a lo que suelen llamar “motivación” y que identifican con la primera parte de la clase.

Este momento de preparación puede consistir en la revisión de una tarea para enlazar y estimular el aprendizaje de los contenidos, mediante el intercambio de libretas, en la exposición directa de la misma relacionada con el contenido o en la retroalimentación de contenidos, antecedentes que son imprescindibles para la comprensión de los nuevos contenidos.

En el desarrollo, como momento o etapa de la clase, asume particularidades específicas según se trate de un contenido o de su ejercitación. El cierre debe ser efectivo e integrador, como se ha insistido en la necesidad de una clase agradable, amena y variada, en la que los escolares permanezcan en actividad constante. En tal sentido, el docente debe concebir adecuadamente el sistema de actividades que satisfaga las necesidades de los alumnos aventajados, promedio o de aprendizaje más lento, según la caracterización que a partir del diagnóstico se tenga del grupo.

Las orientaciones metodológicas refieren que toda actividad realizada en el aula, oral o escrita, debe ser revisada. En Computación hay diversas formas de hacerlo: los intercambios de libretas, la revisión oral, la colectiva en el pizarrón, pueden ser algunas, pero no excluyen la del maestro. El ejemplo del docente es el mejor modelo que puede

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

apreciar cada escolar. La letra, la pronunciación, el tono de voz, la gestulidad moderada que refuerse su expresión, el manejo de los medios informáticos, su modo de actuación en general, son requerimientos de primer orden que resultan de gran utilidad en la labor educativa como elemento rector de toda clase.

Para lograr lo expresado, es necesario partir de una correcta autosuperación: el análisis del programa es la base de este trabajo, el cual posibilita el conocimiento de los objetivos con los que se ha de trabajar para el logro de las posibilidades correspondientes a la asignatura en el grado.

Materiales docentes:

1- Libro de software educativo: permite comunicar el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades en cuanto a los softwares educativos en los que se puede trabajar abarcando los cuatro períodos del curso. Es preciso reiterar que el libro no ofrece la secuencia metodológica de una clase. Es el maesto quien prepara actividades para asegurar las condiciones previas y para el tratamiento de los diferentes contenidos, así como para su ejercitación. De igual forma, se debe insistir en que las actividades concebias para cumplimentar un objetivo y que varían según el tipo de clase, no siempre poseen las variedades y creatividad necesarias ni muestran un ascenso gradual en su complejidad.

Existe solamente un libro de software educativo que consta de 42 software educativo, este ha sido concebido para para todos los docentes de las educaciones Primaria y Especial y además, para el personal que en cada uno de los municipios se responsabiliza con la preparación de estos maestros.

Este se propone brindar una explicación minusiosa del contenido que abordan los software educativo con los que hoy cuenta la escuela cubana, así como ofrecer información sobre como interactuar con ellos y en que momentos del curso utilizarse según los programas y orientaciones metodológicas de las educaciones.

Lo anteriormente expresado evidencia la extructuración didáctica del componente ideo-político basado en el análisis de un aprevechamiento más profundo de los conocimientos ya que cada software tiene una estrecha relación con cada una de las diferentes asignaturas por las que transita el alumno del nivel primario en general. Este

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ofrece un vasto campo para que el alumno conozca y use correctamente la asignatura Computación. Sin embargo adolece de una tipología de conocimentos informáticos que posibiliten el acceso a modelos costructivos que sean portadores de situaciones de interacción de los alumnos, pero que debe aprovecharse aportunamete, con variedad y funcionalidad.

2- El libro de infromática básica: concebido en un inicio para favorecer el desarrollo de habilidades informáticas y para la adquisición de conocimientos relacionados con la Computación, en la actualidad no responde a la concepción integradora y comunicativa con que deben tratarse los contenidos de la asignatura. Su enfoque tradicional no posibilita el descubrimiento por los alumnos de la funcionalidad de las esctructuras de las diferentes aplicaciones informáticas, ni propicia el trabajo integrado con las aplicaciones, lo que hace plantear a la autora que:

Son insufucuentes los ejercicios dirigidos al tratamiento de las aplicaciones y a las variantes de los contenidos que deben emplearse en el grado.

- Se ejercitan los ejercicios del grado, no hay presencia de actividades suficientes que se correspondan con los diferentes niveles de la asignatura Computación.

3- Registro de asistencia: Se hizo un estudio de lo plasmado por el docente en el Registro de asistencia y evaluación, con el objetivo de recopilar información en cuanto a la evaluación de cada escolar, expresada en su índice general, al terminar quinto grado.

2.1 Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados.

Los resultados de la revisión de documentos llevada a cabo por la autora sobre todo lo relacionado con la asignatura, constituyó un importante punto de partida para la estructuración del sistema de clases, tal revisión permitió a la autora precisar, con toda claridad, el objetivo general de la misma y su utilidad, en relación con la contribución que realiza al sistema de conocimientos de la especialidad que se estudian en la escuela primaria.

Se estudió el programa de Computación de sexto grado, específicamente la parte relacionada con la unidad # 2 y unidad # 3, trabajo con las aplicaciones Microsoft Word y Microsoft Power Point en el sexto grado y se llegó a la conclución que aunque aparecen por separado los diferentes componentes de la asignatura no favorece el

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

enfoque integrador que debe concebirse desde el propio programa para que sea más efectiva su concreción en la clase, en función del desarrollo de las necesidades actuales de cada alumno.

Atendiendo a la revisión que la autora llevó a cabo sobre los planes de clases de la asignatura Computación, se pudo adquirir toda la información vigente para el desempeño de su trabajo investigativo, sobre la base de los indicadores establecidos en la Educación Primaria, y en especial los que responden a las necesidades de la asignatura mencionada.

Los resultados arrojados por este instrumento demuestra que:

- No se toma en cuenta en la orientación al trabajo independiente el trabajo diferenciado por las necesidaes de cada alumno.
- El maestro no enfatiza en la correcta manipulación y en el cumplimiento de las reglas del proceso de enseñanza - aprendizaje ·
- El maestro en el desarrollo de la clase no le da participación al alumno siendo el motor impulsor de la misma.

En el estudió de las orientaciones metodológicas, la autora arrojó que las mismas no son abarcadoras con respecto a:

1. El lograr elevar el aprendizaje para alcanzar el nivel deseado.
2. En la sistematicidad en el uso de los Programas de la Revolución: computadoras y videos por ruptura de los mismos.
3. La Profundización en trabajo ortográfico en todas las asignaturas.

En la revisió del Libro de software educativo, se llegó a la conclusión que los software no estan actualizados ni contienen los ejercicios necesarios que cumplan con las exigencias de los alumnos de sexto grado.

El libro de infromática básica, se estudió específicamente en los capitulos de procesadores de texto y presentaciones multimedias, arrojando que no cuenta con toda la documentación necesarias para los alumnos de sexto grado, ya que muchos aspectos relacionados con estas aplicaciones, no son abordados.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Entrevista a los directivos. (Anexo 1)

Se entrevistó de manera grupal a los directivos de la escuela primaria “Seguidores de Camilo y Che” del Municipio Matanzas, con el objetivo de valorar el conocimiento, que desde el punto de vista metodológico poseen de la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Computación, como una vía para la formación de alumnos activos y reflexivos en la Enseñanza Primaria, dada su responsabilidad en la preparación de los maestros en general y cuya selección corresponde a una de las indicaciones dadas por el MINED, para el logro de las transformaciones que deben producirse.

En la pregunta ·1 de los entrevistados 3 (100%) plantearon que: el proceso de enseñanza es el que permite al niño apropiarse de una cultura general basándose en los objetivos y contenidos de cada programa; es también el proceso que se pone de manifiesto entre el maestro y el alumno, donde ambos aprenden haciendo énfasis en el trabajo de los alumnos.

Al caracterizar el proceso de enseñanza- aprendizaje, el 100% plantea que existen problemas, tales como: -El alumno no siempre es protagonista en la actividad. -El maestro en muchas ocasiones es el centro, se lo da todo y no busca vías para que el alumno reflexione. -No siempre se tiene en cuenta el diagnóstico en la preparación del sistema de clases. -Resulta distante el diagnóstico con el sistema de clases. -No ven el diagnóstico como instrumento de partida para la preparación e impartición del sistema de clases.

Al referirse a las causas que originan tales dificultades, 2 (66,6%) expresan: -El proceso se desarrolla de manera unilateral. -No siempre el diagnóstico es integral. Al referirse al proceso de enseñanza- aprendizaje en cuanto al camino a seguir para alcanzar el reto que se plantea para este nivel, 3 (100%) consideran que debe contribuir a la formación integral del alumno, que le permita reflexionar, analizar, buscar información.

Por último al referirse a las exigencias que debe cumplir el proceso de enseñanza-aprendizaje, expresa 3 (100%) que. · El maestro tenga dominio del contenido. · De cumplimiento a los objetivos de la clase. · Diseñe tareas para cada alumno, según sus dificultades, ante las limitadas respuestas se le realizó la siguiente pregunta de apoyo.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

¿Qué ocurre en las actividades que observan?. Expresaron, 1(33,3%): -Dificultades con la orientación, no se les explica las acciones a realizar. -El alumno no conoce realmente lo que tiene mal, no es crítico, no puede autoevaluarse. -Tareas muy reproductivas. -El nivel no va en ascenso. -No tienen en cuenta los procedimientos o acciones que pueden ser utilizados.

Todo lo anterior permite llegar a las siguientes conclusiones. . –No todos los entrevistados mostraron poseer conocimientos sobre la temática tratada. -El diagnóstico y su seguimiento es en el proceso de enseñanza- aprendizaje el aspecto que mayor dificultad presenta. -No hacen referencia a los momentos estructurales y funcionales de la actividad, como elementos fundamentales para la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje que conduzca a la formación del alumno activo y reflexivo.

Análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la prueba pedagógica inicial. (**Anexo 2)**

La prueba de conocimientos, evidencia que el 48 % los escolares conocen los recursos informáticos, solo el 26% es capaz de fundamentar el porque se consideran que son recursos informáticos; en relación con los ejemplos donde el hombre puede utilizar los recursos informáticos, el 40% los menciona de manera correcta; en relación con el uso de las aplicaciones, en cuanto a Microsoft Word el 60% respondió de forma correcta y para Microsoft Power Point, solo 20% emite una respuesta adecuada.

En resumen se ha podido constatar con la aplicación de la prueba pedagógica que las mayores dificultades se localizan en:

- Poca identificación por los alumnos de los recursos informáticos.
- Escasa fundamentación del porque lo consideran recursos informáticos.
- Poco conocimiento sobre la utilización de las aplicaciones ofimáticas en especial Microsoft Power Point y Microsoft Word.

Observación a clases

Para la realización de este instrumento se observaron un total de 15 clases del proceso educativo 5 de software educativo, 5 de la aplicación Microsoft Word y 5 de la aplicación Microsoft power point con el objetivo de valorar el tratamiento que le da el maestro a los recursos informáticos responsabilidad desde la clase.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Cinco de estas clases son prácticas, comprobándose que solo 2 de las prácticas propuestas la realizan los alumnos, 3 se realizaron de forma demostrativa.

En las prácticas de laboratorio visitadas se comprobó que no todos los maestros orientan previamente el objetivo de la clase, las actividades prácticas no están elaboradas en función de las necesidades de cada estudiante, El maestro orienta en las clases prácticas pocos ejercicios y mucha teoría, no se comprueba los objetivos de la clase de forma correcta, ni en el moemnto preciso.

2.2 Sistema de clases de Computación para la segunda y tercera unidad de sexto grado.

La preparación de las clases debe partir del análisis científico-metodológico de las unidades en su conjunto, así como de su dosificación. En cada clase, al analizar los objetivos, el maestro deberá determinar qué componentes de la asignatura van a predominar y qué métodos utilizará. De esta forma determinará qué estructura ha de tener la clase.

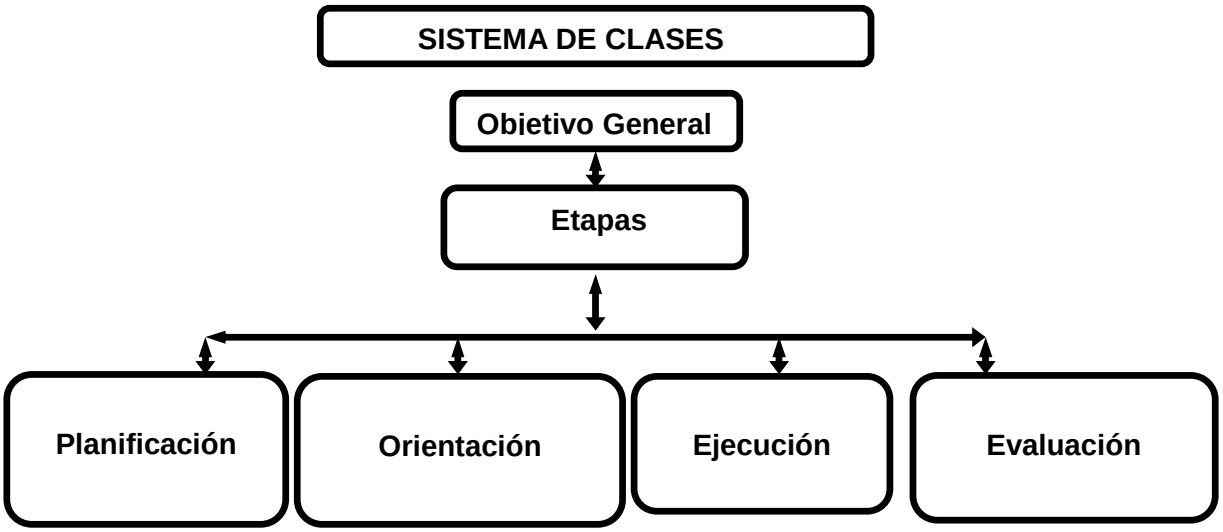
Para la elaboración del sistema de clases a emplear en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Computación, se concibió el análisis metodológico siguiente:

- Dosificación del tiempo de la unidad.
- Determinación de los elementos básicos del contenido a abordar en cada clase.
- Diseño de las acciones para dar respuestas a los objetivos priorizados.
- Organización de los contenidos por formas de organización de la enseñanza.
- Métodos fundamentales a emplear.
- Medios de enseñanza a utilizar.
- Sistema de tareas docentes a desarrollar en la clase.
- Orientación y control del trabajo independiente.
- Sistema de evaluación de la unidad.

La asignatura de Computación en la Educación Primaria tiene como propósito fundamental el desarrollo de las habilidades informáticas de los escolares, es decir, que aprendan a utilizar la computadora de manera efectiva en distintas situaciones. Para alcanzar ese fin es necesario que los escolares desarrollen las habilidades con el moue y el teclado.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ESTRUCTURA DEL SISTEMA DE CLASES



SISTEMA DE CLASES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA COMPUTACIÓN.

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 1

Unidad # 2: Procesador de texto (4h/c).

Tema: Elaboración de documentos.

Objetivo: Elaborar textos relacionados con la figura de Ernesto Guevara en el procesador de Microsoft Word utilizando la combinación de teclas para cerrar y guardar documentos fomentando el amor hacia los héroes de la Patria.

Sistema de Métodos: Explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Procesador de texto Word, pizarra.

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Evaluación: Práctica.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Aseguramiento de las condiciones previas

Se comienza la actividad docente controlando el correcto uso del uniforme. Se les recordará mantener una buena postura al sentarse, explicándoles la importancia de ello para la salud.

Se controla la asistencia y puntualidad de los alumnos y se indaga por las ausencias a las clases anteriores.

Con ayuda del monitor se revisa el cumplimiento de la tarea. Se les pregunta a los estudiantes si presentaron alguna dificultad para realizarla.

Actividades a revisar:

Resume con dos oraciones lo que esperas de tus clases de Computación.

Elabora un texto sobre el Che. Ponle título.

- Esta actividad será realizada por todos los alumnos. Se tendrán en cuenta las respuestas dadas y se copiarán las principales ideas en la pizarra, resaltando las cualidades del Che.

Alumnos aventajados:

Teniendo en cuenta el concepto de Procesador de texto que aparece en el libro de Informática Básica pág. 62, explica qué importancia le concedes al trabajo en el procesador de textos Microsoft Word.

Esta actividad servirá como motivación para la clase.

Después de escuchadas las respuestas de los alumnos se les preguntará si desean interactuar con otras herramientas de formato que posee dicho procesador.

Se procederá a comunicar el asunto de la clase y se orientará a los alumnos hacia el objetivo de la misma.

Introducción

Se les explicará que los procesadores de textos brindan una amplia gama de funcionalidades, ya sean tipográficas, idiomáticas u organizativas, con algunas variantes según el programa de que se disponga. Como regla general, todos pueden trabajar con distintos tipos y tamaños de letra, formato de párrafo y efectos artísticos; además de brindar la posibilidad de intercalar o superponer imágenes u otros objetos gráficos dentro del texto.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Desarrollo

Se explicará que en la clase van a teclear los textos elaborados en la aplicación Microsoft Word, utilizando las diferentes herramientas de formato, esta actividad les permitirá ejercitar los conocimientos y habilidades adquiridas en grados anteriores.

A medida que tecleen el texto se pasará por los puestos de trabajo insistiendo en el cuidado de la ortografía. Se utilizará la pizarra para corregir los errores ortográficos. Se les recordará que deben utilizar sinónimos para no repetir palabras en el texto.

La maestra recordará que al abrir o activar la aplicación, no solo se activa la ventana principal, sino también una para trabajar con un documento, la cual visualiza en su Barra de Título el nombre Documento 1, mientras que no sea renombrado, aquí se puede comenzar a escribir el texto y guardarlo como se explica más adelante.

Se les orientará guardar el documento. Se le preguntará los pasos a seguir.

Para guardar el documento nuevo:

1. Hacer clic en el botón de office.
2. Después en guardar como.
3. Hacer clic en la opción documento de Word 97 – 2003.
4. Seguidamente en el cuadro de dialogo seleccionar el destino y definir el nombre del documento.
5. Hacer clic en guardar.

Se les preguntará si conocen otra vía para cerrar y guardar documentos.

Se les explicará que también pueden lograrlo mediante la combinación de teclas. Se les explicará que para ello deben utilizar las teclas Alt+F4 para cerrar y Ctrl+G para guardar.

A continuación la maestra realizará preguntas.

- ¿Conocen otras combinaciones de teclas y sus funciones?

Se les recordará que el conocimiento del teclado y la posición de sus teclas debe ser un punto de partida para la escritura del texto. Además de saber la ubicación de las teclas, será necesario conocer cómo interpretar algunas referencias sobre el uso de las mismas, que aparecen en el mural “Cuida tu ortografía” y de ahí combinación de teclas, que está ubicado en el Laboratorio de Computación.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Conclusiones

Para comprobar que el objetivo de la clase fue cumplido la maestra hará preguntas colaterales:

- Mencionar el uso de las siguientes teclas: Shift, Enter, Caps Lock y Ctrl

Tarea

Alumno: La realización de la tarea es esencial en tu formación, pues te prepara para aprender a aprender. Estas actividades están dirigidas a que te apropies de conocimientos y habilidades, de experiencias de la actividad creadora necesarias dominar y aplicar en diversos ejercicios que requieran dicho conocimiento.

Para lograr los resultados esperados en la realización de esta tarea es importante que tengas en cuenta las siguientes sugerencias o recomendaciones:

- Lee con atención cada pregunta que se te realiza, teniendo en cuenta sus objetivos.
- Realiza un trabajo organizado, comenzando a realizar en orden las preguntas.
- Toma nota de las dificultades que presentes.
- Si necesitas trabajar en colectivo con otros alumnos ten presente tu esfuerzo y participación personal por analizar, comparar, valorar, interpretar, resumir, generalizar y otros procesos que tienen especial importancia en tu aprendizaje.
- Recuerda siempre que el resultado del trabajo independiente se caracteriza por la adquisición de nuevos conocimientos que son esenciales en tu formación y, por lo tanto, serán objeto de evaluación sistemática en el resto de las clases que recibas.

Actividades a desarrollar

1. Investiga qué combinación de teclas se debe usar para colocarles la tilde a las vocales. Cópialas en tu libreta.
2. Selecciona del texto elaborado las cualidades del Che y cópialas al final del documento. Utiliza para ello las viñetas.
3. Destaca en color rojo el título del texto.

Alumnos aventajados

4. Si posees un documento y necesitas incorporarle una tabla de manera horizontal. ¿Cómo lo harías?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Sugerencias:

Para la realización de esta tarea debes visitar el Laboratorio de Computación en el horario establecido para tiempo de máquina.

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 2

Tema: Continuamos en el Word (Formato o apariencia del documento).

Objetivo: Diseñar textos dentro de los parámetros de formato de las diferentes opciones para el diseño de páginas logrando una cultura informática general.

Sistema de Métodos: Explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Procesador de texto Word y pizarra.

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Evaluación: Práctica.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Se comienza controlando la asistencia y puntualidad a clases y se analizarán las ausencias en caso de haberlas.

Se orienta a los alumnos que mantengan un uso correcto del uniforme y una buena postura al sentarse.

Seguidamente se revisa la tarea a través de la participación dirigida a solicitud de los estudiantes mediante la acción de levantar la mano.

A medida que se vaya revisando la tarea la maestra orienta a escribir las palabras técnicas de la asignatura en el vocabulario de cada alumno en la parte de atrás de la libreta.

Actividades a desarrollar

Investiga qué combinación de teclas se debe usar para colocarles la tilde a las vocales. Cópialas en tu libreta.

1. Selecciona del texto elaborado las cualidades del Che y cópialas al final del documento. Utiliza para ello las viñetas.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

2. Destaca en color rojo el título del texto.

Alumnos aventajados

3. Si posees un documento y necesitas incorporarle una tabla de manera horizontal. ¿Cómo lo harías?

La revisión de la actividad servirá como motivación para la clase.

Después de haberse revisado la actividad y haberse expuesto las respuestas de la misma se les preguntará si presentan dificultad en alguna otra palabra técnica de la asignatura para copiarla en el vocabulario.

Se procederá a comunicar el asunto de la clase y se orientará a los alumnos hacia el objetivo de la misma.

Introducción

Los parámetros de formato de un documento de texto, pueden ser establecidos antes de comenzar su creación o después de haberlo hecho. Algunos de estos cambios pueden afectar el texto completo o a una parte de él, en dependencia de la información que se seleccione en cada caso o del cambio a realizar.

Para fijar la apariencia de la monografía, entre otras cosas, se necesitan definir los márgenes y la sangría de cada párrafo, fragmento, página o documento.

Supongamos que para la monografía utilizaremos papel de 81/2 x una pulgada (carta) y que deseemos fijar los márgenes superior, inferior, izquierdo y derecho a 3 cm, 3 cm, 4 cm, 3 cm, respectivamente.

Desarrollo

A continuación la maestra les dará a conocer los pasos con los que podemos proceder:

1. Hacer clic en el menú Diseño de páginas. Aparece la barra de las opciones de herramienta para el diseño de páginas

   Ejemplo de estas;

- Orientación (seleccionar vertical o Horizontal).
- Tamaño seleccionar opción deseada Ej. Carta.
- Márgenes, escoger cualquiera de las opciones que brinda o dar clic en márgenes personalizados.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Espaciado, este da la opción de aumentar o disminuir el espacio entre los párrafos.

Los pasos para el diseño de la página son:

- Hacer clic en Diseño de página.
- Seleccionar la opción deseada.

Al terminar la parte teórica la maestra pasará por cada computadora atendiendo diferencias individuales y orienta que ejecutarán el documento de la clase anterior que guardaron en Mis Documentos para diseñar el mismo.

Los cambios para el diseño de la página serán los siguientes:

- Márgenes: superior – 2.55 cm, izquierdo – 2.56cm, inferior – 2.55cm, derecho – 2.56cm.
- Tamaño del papel: Tabloide.
- Diseño: Página impar.
- Orientación: horizontal.
- Cambar el espaciado

Recordaremos los pasos para guardar los cambios del documento ya creado con la combinación de teclas Ctrl G.

A medida que se va desarrollando la actividad la maestra irá evaluando de manera individual

Al concluir la actividad la maestra realizará preguntas:

- Para colocar la página en horizontal que pasos hay que seguir.
- ¿Qué tipo de márgenes aparecen en el menú?
- ¿Con qué tipo de espaciado diseñaron su página?
- ¿Qué tamaño le dieron a la página donde trabajaron?
- ¿Qué pasos siguieron para guardar los cambios que hicieron?

Conclusiones

Los alumnos expondrán las principales ideas recogidas en las actividades realizadas acerca del diseño de páginas.

Se procederá a darles a conocer la evaluación obtenida durante la actividad práctica.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Tarea

- Buscar en la Wikipedia el concepto de imagen
- Investigar cómo aumentar o disminuir el tamaño de la imagen.
- Investigar como insertar una imagen en WordArt.

Alumnos con dificultad:

Repasar en el tiempo de máquina lo aprendido en la clase con ayuda de la maestra.

Para la realización del estudio independiente los alumnos tendrán que asistir al tiempo de máquina en el Laboratorio de Computación dentro del horario establecido.

Con la realización de este estudio independiente los alumnos desarrollarán más los hábitos informáticos, para lograr una mayor familiarización con la computadora.

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 3

Tema: Tratamiento de imágenes a través del Word.

Objetivo: Insertar imágenes en el procesador de texto Microsoft Word a través de la biblioteca digital desarrollando habilidades informáticas.

Medios de enseñanza: Procesador de texto Microsoft Word y pizarra.

Evaluación: Práctica.

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Sistema de Métodos: Explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Se comenzará la clase controla la asistencia y puntualidad y se analizarán las ausencias en caso de haberlas. Se garantiza que todos los alumnos mantengan una buena postura al sentarse, y se procederá a comunicarles que comienza a trabajar con el tratamiento de imágenes.

Se comunicará el tema de la clase el cual quedará copiado en la pizarra y se orientará a los alumnos hacia los objetivos de la misma.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Seguidamente se revisa la tarea intercambiando la libreta para así lograr que la actividad sea dinámica.

Actividades a revisar:

- Buscar en la Wikipedia el concepto de imagen
- Investigar cómo aumentar o disminuir el tamaño de la imagen.
- Investigar como insertar una imagen en WordArt.

Alumnos con dificultad:

Sugerencias:

Repasar en el laboratorio de computación a la hora del almuerzo lo aprendido en la clase con ayuda de la maestra.

A medida que se vaya revisando la tarea la maestra orienta a intercambiar las libretas entre los alumnos para los que tengan dificultad las corrijan en la pizarra apoyados también por la maestra.

Introducción

Una imagen (del latín imago. Singular "imagen"; plural "imágenes") es una representación visual que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles. Las imágenes que la persona vive interiormente son denominadas imágenes mentales, mientras que se designan como imágenes creadas (o bien como imágenes reproducidas, según el caso) las que representan visualmente un objeto mediante técnicas diferentes: dibujo, diseño, pintura, fotografía, vídeo.

Desarrollo

Todos los procesadores de texto actuales permiten la inclusión de imágenes en el documento, Word no es la excepción.

Esta aplicación, como parte del paquete de office, tiene un gran número de imágenes prediseñadas y posibilita, asimismo, agregar otras que hayan sido diseñadas por diversas aplicaciones o por los usuarios.

El siguiente punto de la clase será ver los pasos para insertar una imagen:

- Hacer clic en el menú insertar.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Sale una barra, en ella se visualiza diferentes opciones de inserciones de imágenes.

Ej. Imágenes prediseñadas, Imagen desde archivo, Formas.

Todas son considerados objetos a los cuales se les selecciona dando clic sobre los mismos.

Para eliminarlos después de seleccionado presione Delete, o clic derecho en la imagen y hacer clic en Eliminar.

Para cambiar el formato de los mismos use el menú emergente (clic derecho en la imagen) y seleccione el comando formato de la imagen.

A continuación la maestra le enseñará una lámina con la imagen de Ernesto Che Guevara, los alumnos tendrán que insertar una imagen del guerrillero ir pasando a la computadora e insertarán una imagen con lo que le inspira ese corazón, ejemplo la familia, la mascota.

La maestra irá haciendo evaluaciones prácticas.

La maestra comprobará que el objetivo de la clase se haya cumplido mediante unas interrogantes.

- ¿Qué imágenes insertaron?
- ¿Cuántos tipos de imágenes pueden insertar en el Word?
- ¿Cuáles son los pasos para insertar imágenes prediseñadas?

Conclusiones

Los alumnos expondrán las principales ideas tomadas como notas de clase, se aclararán las dudas en caso de ser necesario y se puntualizará en la importancia del trabajo en el procesador de texto Microsoft Word.

Se procederá a darles a conocer la evaluación obtenida durante la clase.

Actividad independiente

- Investigar cuantas alternativas de enfatizado tiene el procesador de texto Word.
- Realizar a la hora del almuerzo un trabajo en el Word que contenga:

- Título. (La letra tiene que estar en Arial 14)
- 1 imagen.
- 1 párrafo. (La letra tiene que estar en Georgia 16)

Alumnos con dificultad: Investiga de qué forma se puede modificar la información.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Bibliografía: Libro de Informática básica.

Podrán realizar este trabajo en el laboratorio de computación y la bibliografía la encontrarán e la biblioteca de la escuela o en el mismo laboratorio de Computación.

Es importante la realización de esta actividad para lograr una mayor familiarización con la aplicación Word.

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 4 .

Tema: Navegar a través del software educativo “Nuestra Historia”.

Objetivo: Interactuar con los software educativo en correspondencia con sus necesidades y potencialidades desarrollando el amor hacia la historia de nuestra Patria.

Sistema de Métodos: explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios..

Medios de enseñanza: Pizarra y software educativo “Nuestra Historia”.

Evaluación: Práctica

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: combinada.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Al comenzar la clase se controla la asistencia y puntualidad de los alumnos, además que mantengan una postura correcta al sentarse.

Se revisa el cumplimiento de la tarea con ayuda del monitor, posteriormente mediante la participación dirigida a solicitud de los alumnos, la maestra revisa, controla y evalúa la misma.

Actividades a revisar

Mencionar tres software educativos que conozcan.

Alumnos aventajados:

Mencionar los pasos para llegar a los diferentes software educativos.

Mencionar el nombre de los libros que aparecen a la izquierda de los software educativos.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

A medida que se le va dando respuesta a la tarea, los alumnos con dificultades ortográficas pasarán a la pizarra de manera intencional donde se le dará tratamiento a las palabras orientadas por la maestra.

Ejemplo:

Software: (Definición) Es el conjunto de programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones internas de un sistema de computación.

Izquierda: Es una palabra que se escribe con z, además de ser llana.

La maestra preguntará a los alumnos el nombre de algunos héroes y lo que hicieron por nuestra Patria para encaminarlos hacia el asunto y la orientación del objetivo de la clase.

Introducción

La inserción de software educativo constituye un logro pues a través de ellos el estudiante interactúa con información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, videos, animaciones, fotografías, tablas esquemas, mapas y ejercicios. Hoy se pone a disposición de las escuelas cubanas diversos software educativos que cuentan con todos estos recursos, todos ellos combinados hacen posible el desarrollo de habilidades intelectuales generales, (observación, comparación, clasificación, valoración) que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

Desarrollo

Se explica que en la clase van a interactuar con el software educativo “Nuestra Historia” donde realizarán actividades que contribuyan al conocimiento de la historia y de los hombres que intervinieron en ella; además desarrollarán habilidades que les permitan navegar y buscar información en dicho software.

La maestra preguntará a los alumnos:

¿Con qué asignatura estará relacionado el software que trabajaremos hoy?

¿Qué utilidad tiene este software?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

A continuación se les informa que en el día de hoy trabajaremos con el módulo Ejercicios y de ahí seleccionarán el tema Comunidad Primitiva, en este se encuentran varias preguntas sobre el mismo.

Preguntas:

Pregunta 1:

Seleccione la respuesta correcta.

Los pobladores más antiguos de Cuba fueron:

◯ Agricultores ceramistas.

◯ Recolectores – cazadores – pescadores.

◯ Taínos.

◯ Sub – Taínos.

Haz clic en el botón delante de la respuesta que consideres correcta.

Pregunta 2:

Seleccione la respuesta correcta.

Los aborígenes que presentaban un mayor desarrollo en Cuba fueron:

◯ Agricultores ceramistas.

◯ Recolectores – cazadores – pescadores.

◯ Taínos.

◯ Sub – Taínos.

Haz clic en el botón delante de la respuesta que consideres correcta.

Pregunta 3:

Responde V o F.

___ Todos los aborígenes cubanos conocían el fuego.

___ Los agricultores – ceramistas además de cazar, pescar y recolectar, cultivaban la tierra y confeccionaban vasijas de cerámicas.

___ Todos los aborígenes se pintaban el cuerpo y se adornaban con brazaletes y collares.

___ Los recolectores – cazadores – pescadores construían las armas en el interior del país, las que podían ser bohíos, caneyes, bajareques.

Pregunta 4:

Llene los espacios en blancos:

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Los instrumentos de trabajo de los aborígenes cubanos eran muy _____, por lo que era necesario trabajar en _____. El producto de ese trabajo se repartía de forma _____ entre todos los miembros del grupo.

Pregunta 5:

Llene los espacios en blancos:

En los grupos aborígenes la propiedad era _____,todos tenían_____, derechos y deberes, por lo que existía la _____.

Conclusiones

Para comprobar que el objetivo de la clase fue cumplido la maestra hará preguntas colaterales:

- Mencionar el nombre de los diferentes módulos que contiene el software estudiado.
- Mencionar otros de los temas que contiene el módulo Ejercicios.
- Comentar sobre las imágenes que aparecen en cada una de las actividades realizadas.

Actividad independiente

Para la realización del estudio independiente los alumnos tendrán que asistir al laboratorio de computación en el tiempo de máquina para realizar los ejercicios en el software estudiado en clase.

A través de la realización de este estudio independiente los alumnos desarrollarán más sus habilidades informáticas, ya que podrán interactuar más con el software.

- Realizar del tema colonia las preguntas 6 y 7.
- Realizar del tema ocupación militar las preguntas 62,63 y 64.

Alumnos con dificultad:

- Realizar del tema Neocolonia las preguntas 66, 67, 68 y 69.

Las respuestas de la tarea tendrán que escribirlas en la libreta para revisarla en la próxima clase.

2.3 Valoración crítica del sistema de clases por compañeros especialistas.

Con el propósito de que este sistema de clases tenga la calidad que requiere fueron consultados compañeros que se desarrollan profesionalmente en esta esfera de trabajo

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

dentro de la informática. La consulta tuvo como objetivo valorar el sistema de clases en sus aspectos pedagógicos, funcionales y técnicos, estéticos y psicológicos, la misma se realizó de forma individual para recopilar esta información se elaboró una guía de aspectos a valorar de acuerdo al interés de esta investigación.

Fueron consultados 10 profesionales, estos pudieran considerarse personas con una experiencia adecuada en el desempeño de la actividad. Se tuvo en cuenta para seleccionar a los compañeros a los que se le consultó: categoría docente, grado científico, especialidad, centro de trabajo, así como cargo que ocupa y años de experiencia. Todos ellos relacionados con la Educación, la informática, así como con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Los criterios que se manifestaron en esta actividad acerca de la calidad, la importancia y la correspondencia del sistema de clases con las necesidades del proceso de enseñanza – aprendizaje de la escuela primaria “Seguidores de Camilo y Che”, se expresan a continuación de manera resumida.

1ro. La totalidad de los consultados coincidieron en que el sistema de clases elaborado por la autora resulta ser una vía ideal para el trabajo en Centro, a fin de garantizar una preparación efectiva del proceso enseñanza - aprendizaje para el trabajo con la información en los medios informáticos.

2do. Se consideró, por todos los consultados, que los temas, como el desarrollo de las clases, se ajustan a los objetivos y a las necesidades actuales que presenta el proceso enseñanza – aprendizaje en materia del uso de los recursos informáticos.

- 3ero. El 90% de los presentes, afirmó que los problemas de carencia de bibliografía actualizada, y la débil preparación metodológica de los maestros para modelar las clases pueden ser sustituidos por el sistema de clases diseñado por la autora del presente trabajo investigativo.

4to. Los consultados consideraron que la disponibilidad del sistema de clases que propone la autora de la investigación, resulta ser una solución de importancia a las limitaciones que aún presentan el proceso de enseñanza – aprendizaje de la escuela primaria “Seguidores de Camilo y Che” para el trabajo con los recursos informáticos.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

5to. Se expresó, por parte de los consultados, que la autora debe tener en cuenta la facilitación al máximo de las potencialidades que el sistema de clases brinda para garantizar los procesos de retroalimentación del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Las consideraciones anteriores evidencian que el sistema de clases elaborado, objeto de proposición en la presente investigación, a criterio de los compañeros consultados, responde a las exigencias esenciales para lo que se propone.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

CONCLUSIONES

Los aspectos teóricos metodológicos que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Computación en la Educación Primaria revelan que la concepción de la clase contemporánea es integral y potenciadora de la formación integral del escolar.

El diagnóstico realizado a partir de la utilización del método dialéctico materialista como metodología general del conocimiento científico y los métodos de nivel empírico permitieron determinar que existen insuficiencias en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de la Escuela Primaria “Seguidores de Camilo y Che” del municipio Matanzas.

La elaboración del sistema de clases aportado como resultado científico contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignaura Computación en el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che.

Los resultados de la validación del sistema de clases de Computación para el sexto grado de la escuela primaria Seguidores de Camilo y Che evidencian el enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Computación.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

RECOMENDACIONES

- Proyectar, a tráves de las diferentes modalidades que existe para la superación del personal docente, cursos de capacitación científico – metodológica en correspondencia con los enfoques actuales para la enseñanza de Computación.
- Generalizar la propuesta que ofrece esta investigación a los demás grados de la enseñanza primaria.
- Que se asuman investigaciones relacionadas con el plan de estudio vigente capaces de actualizar los documentos normativos del grado y la enseñanza.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

BIBLIOGRAFÍA

Aprender y enseñar en la escuela. (2002). La Habana: Pueblo y Educación.

autores, C. d. (2001). *Ministerio de Educación Programas: Sexto grado.* La Habana: Pueblo y Educación.

autores, C. d. (2004). *Software educativos para las Educaciones Primaria y Especial.* La Habana: Pueblo y Educación.

autores, C. d. (2008). *Software Educactivos para las educaciones Primaria y Especial Resolución 210/2007.* La Habana.

B, C. (1995). *La encuesta y la entrevista en la investigación. Centro de Estudios Educacionales. Instituto Superior Pedagógico Enrrique José Varona.* La Habana.

Barbera, E. (2004). *La educación en la red: actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje.* Barcelona: Paidós.

Batista, G. G. (2002). *Compendio de Pedagogía Mined.* La Habana: Pueblo y Educación.

Bond, B. y. (1975). *Diagnóstico y tratamiento de las dificultades en el aprendizaje.* La Habana: Revolucionaria. Instituto del Libro.

Bozhowich, L. (1976). *La personalidad y su función en la edad infantil.* La Habana: Pueblo y Educación.

Castro, V. G. (1986). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza - .* La Habana: Pueblo y Educación.

Chavez, J. (2001). *La investigación científica desde la escuela: Desafío escolar. En revista iberoamericana de de Pedagogía,* (Vol. 2da Edición Especial). La Habana.

COMENIUM. J: Didactica magna. (1983). La Habana: Pueblo y Educación.

Comisión internacional sobre Educación para el siglo XXI. (s.f.). Madrid: santillana/UNESCO.

Discurso pronunciado el 28 de agosto del 2000, citado en : Tabloide de la Maestría en Ciencias de la Educación. módulo I. Primera parte. (s.f.).

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

El modelo de la Escuela Primaria: Una propuesta de Educación Desarrolladora (Vol. Formato Digital). (2008). La Habana: Pueblo y Educación.

El software educativo Maestría en CIencias de la Educación (Vol. 2:00). (2005). La Habana, Cuba.

Expósito, C. R. (s.f.). *Algunos elementos de metodología de la Enseñanza de la informática.* La Habana: Ministerio de Educación, Instituto Superior Pedagógico¨Enrique José Varona¨Facultada de Ciencias .

G, F. (1999). *Maestro: una estrategia para la enseñanza.* La Habana: Academia.

Hacia una concepción de aprendizaje desarrollador. Instituto Superior Pedagógico Enrrique José Varona. (2014). La Habana: Colección Proyectos.

Hacia una escuela de exelencia. (1996). La Habana: Academia.

Labañino, R. (s.f.). *Material Básico Curso las tecnologías de la información y la Comunicaciones (TIC) en la Institución Educativa. Tema 3.5* (Vol. En formato digital).

metodológico, R. d. (2008). *Articulo 32. Resolución 119/08.* La Habana.

MINED, C. d. (1981). *Pedagogía.* La Habana: Pueblo y Educación.

MINED, C. d. (2007). *Modelo de la escuela primaria* (Vol. Formato digital). La Habana: Pueblo y Educación.

Rebustillo, R. B. (1996). *Teoría y metodología del aprendizaje.* La Habana: Pueblo y Educación.

Zayas, A. d. (1995). *Metodología de la investigación Científica.* Santiago de Cuba.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 1

Entrevista a directivos

Objetivo:

Compañero:

Con el objetivo de valorar el conocimiento, que desde el punto de vista metodológico poseen de la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura Computación, como una vía para la formación de alumnos activos y reflexivos en la Enseñanza Primaria, dada su responsabilidad en la preparación de los maestros en general y cuya selección corresponde a una de las indicaciones dadas por el MINED, para el logro de las transformaciones que deben producirse.

¿Trabajó como maestro de sexto grado con anterioridad? Si___ No___

1- ¿Qué entienden por proceso de eneñanza - aprendizaje?
2- ¿Creen que existen dificultades en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el sexto grado para la asignatura de Computación?
3- ¿Cuáles son las causas más frecuentes que da lugar a las dificultades del proceso de enseñanza – aprendizaje?
4- ¿Podría usted definir al alumno activo y al reflexivo?
5- ¿Qué exigecias debe cumplir el proceso de enseñanza – aprendizaje de la clase Computación en la Escuela Primaria?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 2

Prueba Pedagógica

Objetivo: Constatar el nivel de conocimiento que tienen los escolares sobre los recursos informáticos.

ACTIVIDADES.

1-Marque con una X cuales son recursos informáticos:

a) ____ Libro de Historia de Cuba.

b) ____ Microsoft Power Point.

c) ____ Tabloide de Español.

d) ____ Microsoft Word.

e) ____ Software educativo El ratón y la ventana.

a)-¿Por qué consideras que son recursos informáticos?

2-Menciona cinco ejemplos en donde el hombre utiliza los recursos informáticos en su vida diaria.

3- Explique para que utilizas las aplicaciones Microsoft Word y Microsoft Power Point

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 3

Revisión de documentos

Objetivo: Comprobar cómo se orienta el tratamiento a los recursos informáticos en la Educación Primaria y en particular en el sexto grado en los documentos normativos. (Análisis de los programas de Computación, Orientaciones Metodológicas y Ajustes Curriculares).

.

Guía para la revisión de documentos

1- Aspectos esenciales que aparecen reflejados en los documentos.

2- Claridad de los objetivos a lograr.

3- Relación de las actividades con los contenidos que se proponen.

4- Amplitud y precisión de las orientaciones metodológicas. Ejemplos demostrativos que ofrece.

5- Tipos de actividades para trabajar las aplicaciones Microsoft Word y Microsoft Power Point en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Computación.

6- Indicaciones para evaluar el desarrollo de la asignatura Computación en los escolares.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 4

Observación a clases

Objetivo: Valorar el tratamiento que le da el maestro a los recursos informáticos responsabilidad desde la clase.

Datos generales

Años experiencia del profesor ___ Cantidad de alumnos_____

Guía de observación a clases

1) ¿Cómo se enuncian los objetivos de la clase?

___Con precisión ___Con claridad ___Muy amplia

___En función del aprendizaje de los alumnos.
___Precisar las actividades que se trabajan en la clase.
___Según las habilidades a desarrollar.

2) ¿Cómo están elaboradas las actividades?

___Claras ____Bien formuladas

___Activan los conocimientos para las aplicaciones Microsoft Word y power point.

3) Realizan actividades para la interiorización del valor.

a) Establecimiento de relaciones con la vida de los alumnos.
b) Presentación de situaciones para la puesta en práctica del valor.

4) Utiliza diferentes métodos vías para el trabajo con las aplicaciones Microsoft Word y power point.

5) Las tareas propuestas están dirigidas a las aplicaciones Microsoft Word y power point..

____ Si ____no ____parcialmente

6) Se estimulan los comportamientos responsables dentro y fuera del aula.

7a) ¿Comprueba el profesor el cumplimiento de los objetivos de la clase?
b) ¿En qué momento lo hace?
c) ¿Cómo lo hace?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 5

ENTREVISTA A LOS ESPECIALISTAS

Datos Generales del Especialista

Nombres y Apellidos: _____

Categoría Docente: _____

Categoría Científica: _____

Especialidad: _____

Centro de trabajo: _____

Cargo que ocupa: _____

Años de experiencia: _____

Estimado compañero(a)

Solicitamos su cooperación con vista a valorar el Sistema de clases propuesto, el cual fue elaborado con el objetivo de contribuir al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura Computación en materia de recursos informáticos específicamente en el sexto grado de la escuela primaria ”Seguidores de Camilo y Che” del munipio Matanzas. Sus criterios son de gran importancia, por lo que pedimos su colaboración marcando con una X en la casilla correspondiente.

MUCHAS GRACIAS.

Escala:

TA ____Totalmente de acuerdo

PA ____ Parcialmente de acuerdo

D ____ Desacuerdo

ASPECTOS A CONSIDERAR				
PEDAGÓGICOS		**TA**	**PA**	**D**
1	El sistema de clases propuesto fortalece el proceso de enseñanza – apendizaje de la asignatura computación.			
2	Responde a las necesidades reales que tienen el proceso de enseñanza – aprendizaje de la escuela primaria.			
3	Desarrolla en el proceso de enseñanza – aprendizaje habilidades para el trabajo con la información en los medios informáticos.			
4	El sistema de clases se creó teniendo en cuenta los fundamentos que sustenta la educación cubana.			
FUNCIONALES		**TA**	**PA**	**D**

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

1	Validez (Facilita el logro de los objetivos que se pretende).			
2	Factibilidad de uso (Posibilidad de llevar el resultado a la práctica, sin realizar grandes gastos).			
3	Aplicabilidad (Otras personas pueden utilizarlo como material de consulta).			
4	Constituirá el sistema de clases como un medio que contribuya a la educación de una cultura informática del proceso de enseñanza – aprendizaje de las escuelas primarias.			
TÉCNICOS, ESTÉTICOS Y PSICOLÓGICO		**TA**	**PA**	**D**
1	Aceptable estructuración y adecuación de los contenidos desarrollados.			
2	Presenta un sistema de clases completo para la segunda y tercera unidad del sexto grado en correspondencia con el proceso enseñanza – aprendizaje.			
3	Uso de las tecnologías avanzadas.			
4	Proporciona al proceso de enseñanza – aprendizaje motivación a la hora de su preparación.			

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

ANEXO 6

Sistema de Clases de Computación. (Unidad 3)

Asignatura: Computación.

Grado: 6to

Semana # 1

Unidad # 3: Presentaciones electrónicas de Power Point. (6 h/c)

Tema: Introducción a Microsoft Power Point.

Objetivo: Aplicar conocimientos y habilidades informáticas en la elaboración de presentaciones electrónicas a partir del desarrollo curricular del nivel desarrollando habilidades informáticas.

Sistema de Método: explicativo, Observación, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Microsoft Power Point".

Evaluación: Oral

Forma de organización: Clase teórica - práctica.

Tipo de clase: Combinada

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas.

Se comenzará la clase realizando el pase de lista y se analizarán las ausencias en caso de haberlas. Se procederá a la revisión de la tares orientada en la clase anterior, analizando las causas de su incumplimiento en caso de haberlas.

Actividades a revisar:

- Realizar del tema colonia las preguntas 6 y 7.
- Realizar del tema ocupación militar las preguntas 62,63 y 64.

Alumnos con dificultad:

- Realizar del tema Neocolonia las preguntas 66, 67, 68 y 69.

A medida que se realiza la revisión de la misma los alumnos que presentaron errores tendrán que corregirlos en la pizarra.

Una vez escuchadas las respuestas se procederá a comunicarles el tema de la clase y orientarlos hacia el objetivo de la misma.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Introducción

Microsoft PowerPoint es un programa de presentación desarrollado por la empresa Microsoft para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS, ampliamente usado en distintos campos como la enseñanza, negocios, etc. Según las cifras de Microsoft Corporation, cerca de 30 millones de presentaciones son realizadas con PowerPoint cada día.

Es un programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y mucho más práctico que los de Microsoft Word.

Power Point es uno de los programas de presentación más extendidos. Viene integrado en el paquete Microsoft Office como un elemento más, que puede aprovechar las ventajas que le ofrecen los demás componentes del equipo para obtener un resultado óptimo.

Desarrollo

Se realizará un recordatorio de lo abordado en el quinto grado sobre la aplicación Microsoft Power Point mediante un sistema de preguntas:

- ¿Saben qué es Microsoft?
- ¿Qué es una presentación electrónica?
- ¿Recuerdan de unidades anteriores los pasos para abrir la aplicación Microsoft Power Point?

Posible respuesta:

1- Hacer clic en el botón inicio.
2- Programas.
3- Microsoft Office.
4- Microsoft Power Point.

Con la creación de presentación de diapositiva, para lo cual activamos Power Point y continuamos de la manera siguiente.

1- Hacer clic en el botón inicio y se visualiza varias opciones y entre ellas el estilo de la diapositiva, mostrando todos los diseños posibles a utilizar.
2- Selecciono el estilo deseado, Ej. Diapositiva de título, observemos que cambia la posición de los cuadros de texto.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Seguidamente veremos los pasos para modificar algunas de las propiedades de los textos.

1- Se selecciona el texto deseado para modificar.

2- Seleccionar Arial Black en la lista desplegable,

Fuente y 44 en la lista desplegable tamaño de fuente, de la barra inicio.

3- Con el texto seleccionado, hacer clic en el botón A ▽

Color de fuente de la barra inicio y asignar el color deseado.

Al terminar la parte teórica de la clase la maestra orientará a los alumnos a activar la aplicación y se ejercitarán lo aprendido y lo harán individualmente.

A medida que se realiza la actividad la maestra irá pasando por las computadoras atendiendo diferencias individuales.

Al terminar la maestra hará preguntas orales que serán evaluadas individualmente:

Preguntas:

- ¿Cuáles son los pasos para activar la aplicación Microsoft Power Point?
- Menciona algunas de las partes de esta aplicación.
- ¿Para qué nos resultaría beneficioso el trabajo con esta aplicación?
- ¿Es posible modificar un texto? ¿Cómo?
- ¿Qué otras opciones recuerdas de la barra de inicio?

Conclusiones

Los alumnos abordarán los principales aspectos abordados en la clase y se darán a conocer logros y dificultades.

Se procederá a darles a conocer la evaluación obtenida durante la clase.

Tarea

- ¿Qué entiendes por presentación?
- ¿Qué diferencia existe entre una presentación estática y una presentación multimedia?
- Investiga algunas recomendaciones para la planificación y diseño de una presentación.

Para la realización de esta tarea pueden apoyarse del libro de informática básica o en el tabloide de Sistema operativo, que los pueden encontrar en la biblioteca o en el laboratorio de computación, con la realización de esta tarea crearán hábitos de consultas un buen libro y además de visitar la biblioteca.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 2

Tema: Cambio de formato.

Objetivo: Diseñar presentaciones en la aplicación Microsoft Power Point cambiando el formato de los textos tecleados apoyados en tarjetas para resolver problemas relacionados con las asignaturas del grado escolar que cursan, utilizando la computadora como herramienta para la creación de modelos de presentaciones que apoyen sus trabajos prácticos de forma integral.

Sistema de método: explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: láminas, Power Point, tarjetas.

Evaluación: Práctica.

Forma de organización: Clase práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Se comienza la actividad docente controlando la asistencia y puntualidad de los alumnos y se indaga por las ausencias a las clases anteriores se puntualiza sobre el correcto uso del uniforme. Se les recordará mantener una buena postura al sentarse, explicándoles la importancia de ello para el cuidado de la salud.

Con ayuda del monitor se revisa el cumplimiento de la tarea. Se les pregunta a los alumnos si presentaron alguna dificultad para realizarla. Seguidamente se revisa la tarea, intercambiando la libreta con el compañero de al lado para lograr que la actividad sea más dinámica, además entre los dos corregirán los errores ortográficos y las palabras con dificultad de la asignatura la corregirán en el vocabulario que tienen al final de la libreta.

Actividades a revisar:

- ¿Qué entiendes por presentación?
- ¿Qué diferencia existe entre una presentación estática y una presentación multimedia?

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Investiga algunas recomendaciones para la planificación y diseño de una presentación.

Introducción

La presentación es el proceso mediante el cual dispone de contenido de un tema para una audiencia.

Una presentación es una forma de ofrecer y mostrar información de datos y resultados de una investigación. Es utilizado, generalmente, como apoyo para expresar los resultados de una investigación pues con la presentación se dispone de un contenido multimedia (es decir cualquier apoyo visual o auditivo) que de una referencia sobre el tema y ayude a explicar los datos obtenidos de una investigación. Una presentación puede llevar textos, imágenes, vídeos y archivos de audio. Se puede dividir en dos tipos: la presentación multimedia que es generalmente más utilizada a través de un programa de presentaciones pero que también es posible realizar a través de carteles con imágenes y audio generalmente grabados para su reproducción (utilizado para presentar productos, proyectos, etc.). O la presentación común (ésta solo utiliza imágenes y texto en carteles), una presentación que contiene sólo imágenes, a menudo acompañadas de efectos o texto superpuesto; Lo mismo que ocurre con la presentación multimedia ocurre con este tipo de presentación pues se puede realizar tanto en un programa de presentaciones como a través de carteles de apoyo que ayuden a expresar un tema.

A continuación una lámina con el ejemplo de una presentación.

Expositor difundiendo un tema apoyándose de una presentación.

Desarrollo

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Se le comunica a los alumnos que en la clase de hoy será trabajada de forma práctica y para esto realizaran en dúo una presentación en la aplicación en que estamos trabajando, y los requisitos son los siguientes:

- Teclear el texto que presentan las tarjetas, con letra cursiva, Arial 16.

Irán trabajando en la computadora en lo orientado por la maestra, mientas que esta ira evaluando la actividad.

Al terminar se harán varias recomendaciones para la planificación y diseño de una presentación.

1. Definición del objetivo general ¿Qué se desea comunicar?
2. Esclarecimiento de los receptores ¿Qué características tiene el auditorio al que va dirigida?
3. Determinación de la longitud ¿De qué tiempo se dispone para la exposición?
4. ¿Cuántas diapositivas podemos utilizar?
5. Selección del modo de presentación ¿transparencia (en blanco y negro, en escala de grises o color, presentación electrónica o diapositivas de 35 mm)?

Seguidamente se harán diferentes preguntas para comprobar que el objetivo de la clase se haya cumplido.

- ¿Qué entienden por presentación?
- ¿Qué entienden por una presentación en Power Point?
- ¿Mencione algunos cambios de formato que se le pueden realizar a una presentación?
- ¿Qué aspectos creen que se deben tomar para la realización de una presentación?
- ¿Qué ventajas nos proporciona una presentación en la aplicación Microsoft Power Point?

Recordaremos ya que se ha comprobado que todavía existen errores que Presentación no es más que una secuencia estática de imágenes y sonidos que permiten comunicar una información variada.

Si en una presentación se combinan texto, imágenes, sonido, videos y animaciones entonces estamos en presencia de una presentación multimedia o también presentación dinámica.

Conclusiones

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Los alumnos expondrán las principales ideas tomadas como notas de clase, se aclararán las dudas en caso de ser necesario y se puntualizará en la importancia del trabajo en la aplicación que se está trabajando.

Se procederá a darles a conocer la evaluación obtenida durante la clase.

Tarea

- Investigar los pasos para cambiar el contraste de la imagen.
- Investigar los pasos para cambiar relleno, contorno, forma de la imagen

Bibliografía: Libro de informática básica, tabloide de sistema operativo.

Para la realización de esta actividad independiente asistirán a la biblioteca y al laboratorio de Computación, logrando una interacción mayor con los medios informáticos.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 3

Tema: Formato o apariencia de presentaciones en el Power Point.

Objetivo: Diseñar presentaciones dentro de los parámetros de formato de las diferentes opciones para el diseño de páginas logrando una cultura informática general.

Sistema de Métodos: Explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Procesador de texto Word y pizarra.

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Evaluación: Práctica.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Se comienza controlando la asistencia y puntualidad a clases y se analizarán las ausencias en caso de haberlas.
Se orienta a los alumnos que mantengan un uso correcto del uniforme y una buena postura al sentarse.

Seguidamente se revisa la tarea a través de la participación dirigida a solicitud de los estudiantes mediante la acción de levantar la mano.
A medida que se vaya revisando la tarea la maestra orienta a escribir las palabras técnicas de la asignatura en el vocabulario de cada alumno en la parte de atrás de la libreta.

Actividades a revisar:

- Investigar los pasos para cambiar el contraste de la imagen.
- Investigar los pasos para cambiar relleno, contorno, forma de la imagen

Introducción

Formato: Tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego, es decir, folio, cuarto, octavo, dieciseisavo, o indicando la longitud y anchura de la plana. || 2. Tamaño de una fotografía, de un cuadro, etc. || 3. Conjunto de características técnicas y de presentación de una publicación periódica o de un programa de televisión o radio. || 4. Inform. Estructura de un disco dividido en campos y pistas según un determinado sistema operativo.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Apariencia: Aspecto o parecer exterior de alguien o algo. || 2. Verosimilitud, probabilidad. || 3. Cosa que parece y no es. || 4. En el teatro, escena pintada sobre lienzo o representada con actores y muñecos, oculta por una cortina que se descorre en cierto momento de la representación. || cubrir las. salvar las apariencias (ǁ disimular). || En. Aparentemente, al parecer. || guardar las salvar las apariencias (ǁ disimular). || Disimular la realidad para evitar habladurías o críticas. || 2. Idear la explicación de un hecho observable sin certidumbre de la verdad.

Desarrollo

Se explicará que en la clase van a diseñar páginas en la aplicación Microsoft Power Point, utilizando las diferentes herramientas de formato, esta actividad les permitirá ejercitar los conocimientos y habilidades adquiridas en grados anteriores.

A medida que se le dé formato a las diapositivas se pasará por los puestos de trabajo insistiendo en el cuidado de la ortografía. Se utilizará la pizarra para corregir los errores ortográficos.

Se les orientará guardar el documento al terminar. Se le preguntará los pasos a seguir.

Para guardar el documento nuevo:

6. Hacer clic en archivo.
7. Después en guardar como.
8. Seguidamente en el cuadro de dialogo seleccionar el destino y definir el nombre del documento.
9. Hacer clic en guardar.

La maestra recordará que los pasos para insertar una nueva diapositiva son:

- Hacer clic en el menú inicio.
- Después ir a nueva diapositiva.

Seguidamente veremos los pasos para darle un color de fondo a al diapositiva.

- Hacer clic en el menú diseño.
- Luego en estilos de fondo.
- Seguidamente sale un cuadro de dialogo y seleccionamos la opción deseada, sino deseamos ninguno de esos hacer clic en formato de fondo
- Y por último clic en aplicar a todo.

A continuación la maestra realizará preguntas.

Mencione los pasos para poner una imagen de fondo.

- - Hacer clic en el menú diseño.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Luego en estilos de fondo.
- Seguidamente sale un cuadro de dialogo y seleccionamos la opción imagen
- Y por último clic en aplicar a todo.

Conclusiones

Los alumnos expondrán las principales ideas tomadas como notas de clase, se aclararán las dudas en caso de ser necesario y se puntualizará en la importancia del trabajo en la aplicación que se está trabajando.

Tarea

- Investigar los pasos para insertar una imagen desde archivo y coparlo en la libreta.
- Investigar los pasos para insertar una tabla.
- Investigar los pasos para modificar la tabla.
- Investigar los pasos para insertar una nueva fila y una columna a una tabla ya insertada.

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 4

Tema: Clase práctica (insertar fondo).

Objetivo: Practicar la inserción de fondos dentro de los parámetros de formato de las diferentes opciones para poseer una cultura general integral en correspondencia con los objetivos del grado.

Sistema de Métodos: trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Microsoft Power Point y pizarra.

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Evaluación: Práctica.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Se comienza controlando la asistencia y puntualidad a clases y se analizarán las ausencias en caso de haberlas.
Se orienta a los alumnos que mantengan un uso correcto del uniforme y una buena postura al sentarse.

Seguidamente se revisa la tarea a través de la participación dirigida a solicitud de los alumnos mediante la acción de levantar la mano.
A medida que se vaya revisando la tarea la maestra orienta a escribir las palabras técnicas de la asignatura en la pizarra

Actividades a desarrollar

- Investigar los pasos para insertar una imagen desde archivo y coparlo en la libreta.
- Investigar los pasos para insertar una tabla.
- Investigar los pasos para modificar la tabla.
- Investigar los pasos para insertar una nueva fila y una columna a una tabla ya insertada.

Después de haberse revisado la actividad y haberse expuesto las respuestas de la misma se les preguntará si presentan dificultad en alguna otra palabra técnica de la asignatura para copiarla en el vocabulario.
Se procederá a comunicar el asunto de la clase y se orientará a los alumnos hacia el objetivo de la misma.

Introducción

Fondo: Parte inferior de una cosa hueca. || 2. Superficie sólida sobre la cual está el agua. Fondo del mar, del río, de un pozo. || 3. Hondura. || 4. Extensión interior de un edificio. Esta casa tiene mucho fondo, aunque poca fachada. || 5. Zona más alejada de la entrada o de un determinado punto de referencia. El fondo del pasillo, de la calle. || 6. Color o dibujo que cubre una superficie y sobre el cual resaltan los adornos, dibujos o manchas de otro u otros colores. Un mármol de fondo rojo. Un papel con flores sobre fondo amarillo. || 7. Caudal o conjunto de bienes que posee una persona o comunidad. || 8. Condición o índole de alguien. Persona de buen fondo. || 9. Porción de dinero. U. m. en pl. || 10. Artículo de fondo.

Desarrollo

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

En la clase de hoy llevaremos a la práctica el trabajo con el fondo en las diapositivas y para eso mediante la acción de levantar la mano recordaremos los pasos para dicho fondo.

Aprovechando la participación dirigida la maestra evaluará la respuesta correcta.

Posible respuesta:

- Hacer clic en el menú diseño.
- Luego en estilos de fondo.
- Seguidamente sale un cuadro de dialogo y seleccionamos la opción deseada, si no deseamos ninguno de esos hacer clic en formato de fondo
- Y por último clic en aplicar a todo.

Además insertarán una tabla con los pasos investigados en la tarea:

- Hacer clic en el menú insertar.
- Luego en tabla.
- Seguidamente seleccionar la opción deseada

A medida que los alumnos vayan terminando la maestra irá evaluando.

Al terminar guardarán los cambios, y los pasos son:

- Ctrl + G

Se atiende diferencias individuales pasando por cada uno de los puestos y se orienta la tarea

Conclusiones

Los alumnos expondrán las principales ideas recogidas en las actividades realizadas acerca del diseño de páginas.

Se procederá a darles a conocer la evaluación obtenida durante la actividad práctica

Tarea

- Investigar acerca de lis efectos de relleno.
- Investiga que es el Patrón de diapositivas.
- Investiga acerca de los vínculos de presentaciones.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Asignatura: Computación

Semana # 5

Tema: Animación en las diapositivas.

Objetivo: Animar diapositivas en la aplicación Microsoft Power Point en correspondencia con sus necesidades y potencialidades para poseer habilidades informáticas, generales e intelectuales.

Sistema de Métodos: explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios..

Medios de enseñanza: Pizarra y Power Point.

Evaluación: Práctica

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: combinada.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Al comenzar la clase se controla la asistencia y puntualidad de los alumnos, además que mantengan una postura correcta al sentarse.

Se revisa el cumplimiento de la tarea con ayuda del monitor, posteriormente mediante la participación dirigida a solicitud de los alumnos, la maestra revisa, controla y evalúa la misma.

Actividades a revisar

- Investigar acerca de lis efectos de relleno.
- Investiga que es el Patrón de diapositivas.
- Investiga acerca de los vínculos de presentaciones.

A medida que se le va dando respuesta a la tarea, los alumnos con dificultades ortográficas pasarán a la pizarra de manera intencional donde se le dará tratamiento a las palabras orientadas por la maestra.

Ejemplo:

Diapositiva: Fotografía positiva sacada en cristal u otra materia transparente.

Presentaciones: Acción y efecto de presentar o presentarse. || 2. Aspecto exterior de algo. La presentación de la moda está espléndida. || 3. En las representaciones teatrales, arte de hacerlas con propiedad y con la mayor perfección. La presentación de la comedia ha sido buena.

Introducción

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Diseño de animación: Aunque el anime se considera separado de los dibujos animados, este utiliza muchas características aplicadas en las caricaturas como actuación de voz, diseño de personajes, entre otras. El anime también tiende a tomar prestados elementos de muchos textos de manga en el fondo, y los paneles de diseños también.

La mayoría de veces es la adaptación de manga en video - aunque también se adapta de una novela ligera o una novela visual - teniendo comúnmente menos detalles en sus trazos. Generalmente el anime se refiere al de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por computadora, como por ejemplo Fantasía.

Desarrollo

En la clase de hoy no veremos la constancia gráfica de las acciones que desarrollaremos, pues lamentablemente no se puede plasmar en el papel la secuencia de animaciones. La clase será práctica y podremos comprobar en el ordenador cada uno de los procedimientos que describiremos.
Cuando vamos a animar los objetos de una diapositiva, debemos realizar a cada objeto cuatro tipos de animaciones diferentes:
1 Entrada del objeto.
2 Énfasis del objeto.
3 Salida del objeto.
4 Trayectoria del objeto.
Tomaremos para comenzar la diapositiva de la clase anterior.
Los pasos para animar la diapositiva son:
1- Hacer clic en el menú animaciones.
2- Seleccionar lo que quiero animar.
3- Seleccionar personalizar animación.
4- Hacer clic en agregar efecto.
5- Seleccionar la opción deseada.
Al terminar la maestra pasará a la computadora para mostrar a sus alumnos lo aprendido en clases.

Conclusiones

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Para cada una de las alternativas de existe un gran grupo de efectos que pueden ser utilizados, pero tengan en cuenta las observaciones siguientes:

No hay que animar todos los objetos de una diapositiva.

No se tiene que utilizar, para cada objeto, los cuatros tipos de animaciones posibles.

Teniendo en cuenta las consideraciones precisadas por la maestra los alumnos tomarán notas de los principales aspectos de la clase comprobando que el objetivo de la misma sea cumplido.

Tarea

Para la realización del estudio independiente los alumnos tendrán que consultar el libro de informática básica o asistir al laboratorio de computación en el tiempo de máquina para consultar la aplicación Microsoft Power Pont.

- Investigar cómo se puede aumentar o disminuir la velocidad de los efectos.
- Investigar sobre el sonido.
- Investigar cómo se puede colocar un sonido desde un archivo de un disco extraíble.

A través de la realización de este estudio independiente los alumnos desarrollarán más sus habilidades informáticas, ya que podrán interactuar más con la aplicación que están estudiando.

Las respuestas de la tarea tendrán que escribirlas en la libreta para revisarla en la próxima clase.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

Asignatura: Computación

Grado: 6to

Semana # 6

Tema: Navegar a través del software educativo “Jugando con las palabras”.

Objetivo: Interactuar con los software educativo en correspondencia con sus necesidades y potencialidades cuidando su ortografía.

Sistema de Métodos: explicativo, trabajo independiente, realización de ejercicios.

Medios de enseñanza: Pizarra y software educativo “Jugando con las palabras”.

Evaluación: Práctica

Forma de organización: Clase Práctica.

Tipo de clase: Combinada.

Bibliografía: Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación, Libro de Informática Básica.

Aseguramiento de las condiciones previas

Al comenzar la clase se controla la asistencia y puntualidad de los alumnos, además que mantengan una postura correcta al sentarse.

Se revisa el cumplimiento de la tarea con ayuda del monitor, posteriormente mediante la participación dirigida a solicitud de los alumnos, la maestra revisa, controla y evalúa la misma.

Actividades a revisar

- Investigar cómo se puede aumentar o disminuir la velocidad de los efectos.
- Investigar sobre el sonido.
- Investigar cómo se puede colocar un sonido desde un archivo de un disco extraíble.

A medida que se le va dando respuesta a la tarea, los alumnos con dificultades ortográficas pasarán a la pizarra de manera intencional donde se le dará tratamiento a las palabras orientadas por la maestra.

Introducción

Software, programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el *hardware* (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el *software* puede

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado. Las dos categorías primarias de *software* son los sistemas operativos (*software* del sistema), que controlan los trabajos del ordenador o computadora, y el *software* de aplicación, que dirige las distintas tareas para las que se utilizan las computadoras. Por lo tanto, el *software* del sistema procesa tareas tan esenciales, aunque a menudo invisibles, como el mantenimiento de los archivos del disco y la administración de la pantalla, mientras que el *software* de aplicación lleva a cabo tareas de tratamiento de textos, gestión de bases de datos y similares. Constituyen dos categorías separadas el *software* de red, que permite comunicarse a grupos de usuarios, y el *software* de lenguaje utilizado para escribir programas (*véase* Lenguaje de programación).

Desarrollo

Se explica que en la clase van a interactuar con el software educativo “Jugando con las palabras” donde realizarán actividades que contribuyan al cuidado de la ortografía; además desarrollarán habilidades que les permitan navegar y buscar información en dicho software.

La maestra preguntará a los alumnos:

¿Con qué asignatura estará relacionado el software que trabajaremos hoy?

¿Qué utilidad tiene este software?

A continuación se les informa que en el día de hoy trabajaremos con el módulo **Ejercicios** y de ahí seleccionarán el nivel 3 que contiene 62 ejercicios, en este van a seleccionar Por temas y de allí Acentuación, a continuación dan clic en la flecha y comienzan realizar los ejercicios. .

Ejercicio 1:

Haz clic sobre las palabras que creen que lleven tilde.

- Yo sabia que eso era para mi, mi regalo le toco a Maria.

Tendrán para resolver 62 preguntas de esa forma ejercitarán bien la ortografía

Conclusiones

Para comprobar que el objetivo de la clase fue cumplido la maestra hará preguntas colaterales:

- Mencionar el nombre de los diferentes módulos que contiene el software estudiado.
- Mencionar otros de los temas que contiene el módulo Ejercicios.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com

- Comentar sobre las imágenes que aparecen en cada una de las actividades realizadas.

Actividad independiente

Para la realización del estudio independiente los alumnos tendrán que asistir al laboratorio de computación en el tiempo de máquina para realizar los ejercicios en el software estudiado en clase.

A través de la realización de este estudio independiente los alumnos desarrollarán más sus habilidades informáticas, ya que podrán interactuar más con el software.

- Resolver los ejercicios del nivel 2
- Resolver los ejercicios del nivel 1

Las respuestas de la tarea tendrán que escribirlas en la libreta para revisarla en la próxima clase.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF To remove this message, purchase the product at www.SolidDocuments.com