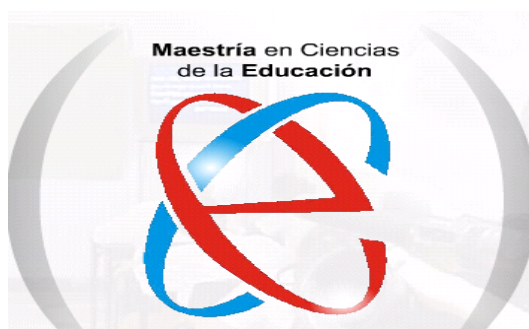


INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y DEL CARIBE
CIUDAD DE LA HABANA

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

CONRADO BENITEZ GARCIA

CIENFUEGOS.



TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS PEDAGÓGICAS

PRIMERA EDICIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO:

*Propuesta de Softarea dirigida a estudiantes de 5to
grado para ejercitar los contenidos recibidos en las
clases de Cívica a través de la Informática*

Autora: Odalys Zulueta Espinosa

Sede Pedagógica Municipal Cienfuegos.

“AÑO 53 DEL TRIUNFO DE LA REVOLUCIÓN”

2011

Pensamiento

“Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que se le ha antecedido: es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive: es ponerlo a nivel de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote; es preparar al hombre para la vida”.

José Martí:

Agradecimiento

**A mi madre, tías, esposo e hijos quienes con amor y bondad
siempre me apoyaron.**

**A todas aquellas personas y amigos que de una forma u otra aportaron
para que este trabajo se hiciera realidad pero muy especial a la profesora
Miriam Ruiz González que en todo momento brindó su gran apoyo,
sugerencias y orientaciones para su realización.**

Muchas Gracias

Dedicatoria

... A quienes han contribuido con su amor, dedicación y comprensión a la realización de este trabajo, especialmente a mi esposo que me ha brindado todo el apoyo para que hoy mis sueños se hagan realidad: “A mi madre, hijos y tías”.

Índice	Pág.
Introducción -----	1
Capítulo I -----	9
1.1 La interdisciplinariedad -----	9
1.2 ¿Cómo integrar la Informática en el currículo escolar?-----	11
1.3 Conceptualización de los medios de enseñanza dentro del Proceso Docente Educativo -----	-13
1.4 La computadora como medio de enseñanza -----	15
1.5 Concepto de software educativo y su clasificación -----	19
1.6 Caracterización del software educativo “Mi vida, mi patria -----	25
1.7 Caracterización de los alumnos de 5to grado -----	29
Capítulo II	
2.1 Descripción de la propuesta de softarea -----	35
2.2 Propuesta de softarea -----	45
2.3 Validación de la propuesta -----	56
Conclusiones -----	61
Recomendaciones -----	62
Bibliografía -----	63
Referencias bibliográficas -----	69
Anexos	

Resumen

La informática avanza cada día por lo que se hace necesario preparar a los estudiantes y maestros en el uso de esta tecnología para lograr resultados eficientes en la enseñanza primaria. A medida que el estudiante interactúa con la computadora desarrolla habilidades en su uso y también profundiza en los conocimientos que contribuyen a su formación cultural general por ser un medio de enseñanza al que ellos le brindan marcado interés. Esta investigación aborda como problemática las relaciones interdisciplinarias de las asignaturas Informática y Educación Cívica en quinto grado, en la ENU: Juan G. Sotero Rodríguez. Tiene como objetivo elaborar una propuesta de software vinculada a la unidad 7 de Cívica y a la unidad 2 de Informática. La asignatura Cívica guarda estrecha vinculación con la actualidad, es por eso que el contenido de la unidad 7 resulta tan importante para el hombre de este siglo.

INTRODUCCIÓN

Al concluir la década del 90, en el pasado siglo, el pueblo cubano es convocado al combate más profundo y abarcador en la lucha contra agresiones e injusticias. Se inicia una nueva etapa de lucha digna, denominada, Batalla de Ideas con el fin de contrarrestar los efectos nocivos que provoca la globalización en su dimensión cultural. Surge así una nueva ofensiva en el campo de las ideas y el desarrollo de la conciencia ciudadana; se llevan a cabo diferentes transformaciones sociales y educacionales. Tiene como propósito elevar la cultura general e integral como garantía de continuidad de la Revolución.

Nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz ha destacado el papel de los educadores en esta nueva etapa de la revolución educacional donde resalta a los que se encuentran en la primera línea de esa colosal batalla. El rol a desempeñar no significa, sólo teoría, conocimientos, cultura, argumentos, réplicas y contrarréplicas; significa hechos y realizaciones concretas. Es la solidificación en el proceso de aprendizaje donde intervienen el maestro que enseña y el alumno que aprende con el apoyo científico- técnico.

Los avances en la educación repercuten con éxito a través de los Programas de la Revolución que se han introducido en la instrucción cubana. Ejemplos que demuestran lo que en Cuba se ha logrado lo constituye:

- ✚ La electrificación de todas las escuelas.
- ✚ Inicio de los canales educativos.
- ✚ Un televisor por aula y los videos necesarios.
- ✚ Generalización de la enseñanza de la Informática.
- ✚ La formación emergente de maestros y profesores.
- ✚ El programa Editorial Libertad.
- ✚ La construcción y reparación de escuelas.
- ✚ La Universalización de la Educación Superior.
- ✚ La mejoría de alimentación escolar.
- ✚ El curso de Superación Integral para Jóvenes.
- ✚ Las escuelas de Instructores de Artes, entre otros.

La escuela y el sistema educativo tienen que instruir con estas tecnologías, garantizar cambios en el entorno, preparar a la sociedad para el mismo. La relación adecuada en el sistema computacional conlleva al desafío ante el cual se enfrenta el docente en los momentos actuales. Depende en gran medida de su capacidad para asumir los nuevos paradigmas educativos y el dominio que tenga del uso de las TIC en su actividad profesional.

Las distintas transformaciones que se vienen realizando en estos últimos años hacen que el maestro se sienta obligado a autoprepararse con un carácter sistemático a lo largo de la vida. El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se convierte en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas. Se han incorporado en los planes de estudio la llamada “Alfabetización Digital” básica hasta su profundización en los currículos escolares desde edades tempranas hasta nivel superior.

La inserción de las nuevas tecnologías a la enseñanza y el aprendizaje se hacen con el propósito de mediar. Solo así los recursos tecnológicos constituyen un medio y no una finalidad. Un medio que contribuye en el marco del modelo pedagógico de los nuevos ambientes de aprendizaje a optimizar la actividad y la comunicación de los maestros con los alumnos, de estos entre sí, y de ellos en el contenido de enseñar.

Las TIC tienen dos componentes esenciales que son el Hardware y el Software, cuando se habla de hardware, se refiere a los equipos y elementos físicos (computadora, periféricos, soportes de almacenamiento, entre otros).

¿A qué se le denomina Software?

Software es el componente no físico, la parte lógica, los programas y las diferentes formas de presentación de la información digitalizada. Es la codificación en determinado sistema. Posee como fundamento el sistema binario de numeración, es decir, solo ceros y unos, que es lo único que la computadora y los periféricos “interpretan” en forma de fenómenos eléctricos, magnéticos y ópticos.

El desarrollo de las Tecnologías de Informática y la Comunicación crean una situación muy favorable para la introducción en los sistemas educacionales, sobre todo en aquellos que utilizan la metodología activa y participativa. Posibilitan de manera más efectiva, la atención a las diferencias individuales.

Propician una mayor explotación de las capacidades no solo pensando en los platónicos de talentos y creatividad, sino también en aquellos discapacitados por razones anatómicas o funcionales. Estas nuevas tecnologías han propiciado el desarrollo de la enseñanza a distancia, elemento crucial para lograr el reciclaje continuo y la superación permanente, lo cual constituye una de las macrotendencias del desarrollo social moderno.

Las TIC permiten también la ejecución de nuevos métodos y modelos instructivos que antes resultaban imposibles de aplicar; sin embargo, introducen un riesgo altamente peligroso para la educación integral, como se ejemplifica a continuación.

Evitar los riesgos depende en gran medida, de la participación activa y consciente del personal pedagógico (maestros, profesores, psicólogos y sociólogos) haciendo prevalecer el precepto entre la Informática, el niño y las niñas siendo ellos los más importantes.

Para los educadores de hoy en día, es de gran importancia hablar de un reto sobre la complejidad de elevar la calidad de la educación concebida para todos en una escuela integradora, abierta a la diversidad y responsabilizado con el aprendizaje de todos y para el bien de todos. Es por eso que en cada uno de los centros se necesita de la puesta en práctica de las potencialidades de los docentes. Ha de buscarse las alternativas didácticas y metodológicas, que contribuyan a lograr mayor solidez en los conocimientos de los estudiantes.

Una de las vías lo constituye la creación de un sistema de softarea, que faciliten el empleo de las tecnologías de las informaciones y las comunicaciones dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, aspecto que es uno de los requisitos de la calidad de la clase contemporánea.

La inserción de la tecnología de información a la vida educativa es un proceso cada vez más necesario en la época actual. Este aprendizaje de instrucción asistido por computadoras gana importancia dentro de la tecnología educativa.

En el curso escolar 1986 – 1987 se inició el Programa Cubano de Informática Educativa, con carácter masivo en el Ministerio de educación. Entre sus propósitos principales está que los escolares se familiaricen con las técnicas de computación, desarrollen hábitos y habilidades para el trabajo interactivo con las computadoras y asimilen un conjunto de conceptos y procedimientos básicos.

La Informática se introduce de forma masiva en la Enseñanza Primaria a partir del 2000 para familiarizar a los alumnos con estas novedosas técnicas y en virtud de lo anteriormente señalado, han incorporado en todos los niveles de enseñanza la Informática, ya como asignatura o transversalmente para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de las demás asignaturas del currículo. Sin embargo es justo reconocer que el ordenador de por sí no necesariamente determina un aprendizaje efectivo, para ellos es necesario que su uso se inscriba dentro de una proyección educativa que determine sus potencialidades y necesidades de colaborar a un aprendizaje real de los educandos y por tanto que el alumnado de una manera u otra pueda desarrollar su pensamiento y potencialidades al máximo.

Desde el II Seminario Nacional para los educadores se abordó que la Informática en la escuela primaria debe contribuir a elevar la calidad del aprendizaje y es una exigencia a cumplir por todos los docentes que intervienen en el desarrollo y formación de los alumnos.

La utilización de la computadora como elemento auxiliar de la enseñanza, es una práctica generalizada en la sociedad moderna, motivado por su propio desarrollo tecnológico. Desde un inicio es tema de discusión e investigación la posición a ocupar por esta herramienta en dicho proceso, así como los métodos y concepciones relacionadas con su uso. (MINED, 2002)

A partir de las transformaciones en los grupos de educación primaria con no más de 20 alumnos, es posible saber lo que cada alumno aprende en cualquier momento del curso escolar, lo cual coloca al educador en optimas condiciones, no solo para diseñar acciones individuales que mejoren el aprendizaje, sino para estar en condiciones de realizar una verdadera labor educativa con un nuevo estilo de trabajo, para atender la diversidad y la individualidad de cada niño o niña y llevar a niveles superiores los resultados. Las transformaciones están dirigidas a formar un niño que sea activo dentro del proceso enseñanza – aprendizaje y en toda su actividad escolar y social, crítico y reflexivo, independiente y protagónico en su actuación.

A partir de estos antecedentes que constituyen las direcciones más generales del cambio que se desea propiciar en la escuela y de los principios que rigen la política educacional cubana, se formularon el fin y los objetivos de este nivel de enseñanza, cuyo anhelo se centra en:

- ✚ Contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista.

El fin se concreta en los objetivos definidos para cada grado, ciclo y nivel, que contribuyen al desarrollo del niño y niña en las esferas afectiva y sociomoral, cognitiva e intelectual, el desarrollo del gusto estético y de habilidades y capacidades físicas, motrices y laborales.

Al concluir la primaria se hace necesario que con todo el sistema de influencias ejercido, el alumno, entre otros objetivos, adquiera un aprendizaje tres veces superior, que lo demuestre en su nivel de conocimientos, sentimientos y modos de actuación ante la vida. En el siglo XXI, el maestro tiene un papel decisivo, puesto que no solo debe proporcionar los conocimientos necesarios al individuo, sino la forma de lograrlos para toda la vida: contribuir al desarrollo de cada persona, de su cuerpo y de su espiritualidad.

Con la inserción de la Informática se asumen cambios en la organización del proceso educativo y de enseñanza - aprendizaje desde la concepción curricular, centrados en un modelo más erudito, heurístico, flexible y desarrollador que logre transformaciones en las maneras de pensar, sentir y actuar. Su objetivo general es: 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 y herramienta de trabajo según corresponda.

En la ENU: Juan G. Sotero Rodríguez del municipio de Cienfuegos, se detectó que existe problema en cuanto a las habilidades y conocimientos de la Educación Cívica vinculado a la informática en los alumnos de 5to grado ya que no se encontraba en el indicador deseado. Para ahondar en esta situación se observaron clases (anexo 5) con indicadores que permitieron investigar la causa del bajo rendimiento que presentaban los alumnos, se realizaron encuestas a estudiantes (anexo 6).

Se comprobó que no tienen en cuenta la orientación de softareas como un medio de enseñanza valioso para lograr la calidad en el aprendizaje. Esta asignatura aunque no es priorizada desempeña un lugar importante en la formación de los escolares que cursan el 5to grado.

El 40% de los alumnos encuestados plantean que no conocen todas las habilidades informáticas estudiadas en clases, el software educativo “Mi vida, mi patria” saben que forma parte de la colección Multisaber pero nunca lo han utilizado vinculando la cívica en la elaboración de softarea, desaprovechando así las posibilidades que brindan ambas asignaturas para vincular sus contenidos.

Se aplicaron en la etapa inicial comprobaciones de conocimientos a los alumnos de 5to B vinculados a los contenidos de la unidad 7 de cívica, aprobando solamente el 35 % de los estudiantes lo que demuestra que no habían fijado el contenido impartido a través de las vías y medios utilizados.

Analizados los resultados de los instrumentos aplicados llevan a que:

- No existen actividades prácticas que permitan a los alumnos un trabajo individual.
- Los turnos correspondientes a la realización de la actividad independiente no son aprovechados al máximo.
- Limitado número de actividades desarrolladoras en las clases.
- No explotan al máximo la computadora como el rol que desempeña dentro del proceso de enseñanza.

Por lo expresado anteriormente se identifica el siguiente problema de investigación:

Problema Científico: ¿Cómo contribuir a la inserción curricular del software educativo Mi Vida mi Patria en las clases de Cívica?

Objeto: Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la asignatura Cívica.

Campo de Acción: La softarea como vía para la inserción curricular del software educativo Mi Vida mi Patria.

Objetivo: Diseñar softareas como vía que posibilite la inserción curricular del software educativo Mi Vida mí Patria en las clases del programa de Cívica para fortalecer el sentimiento de aprecio, respeto a los elementos que constituyen la Nación Cubana.

Idea a defender: El diseño de softareas con temas referidos a los elementos que constituyen la Nación Cubana posibilita la inserción curricular del software educativo Mi Vida mí Patria en el programa de Cívica fortaleciendo el sentimiento de aprecio y respeto.

Tareas Científicas:

- Determinación de las tendencias actuales de diseño e implementación de softareas según literatura Nacional y Extranjera.
- Diagnóstico del estado actual de los estudiantes, así como identificación de las posibilidades que ofrecen las softareas para desde el currículo vigente transformar la situación de los educandos.
- Elaboración de las softareas con los temas referidos a los elementos que constituyen la Nación Cubana.
- Determinación de la factibilidad de la propuesta de softareas.

Determinación de la muestra: La propuesta fue aplicada en la E. N. U: Juan G. Sotero, la cual cuenta con un universo de 435 estudiantes, en el nivel de quinto grado, existe una población de 64 alumnos, y fueron tomados como muestra 20 perteneciente al grupo quinto B a los cuales se les aplica la propuesta.

La metodología utilizada en la investigación se basa en los siguientes métodos y procedimientos:

Del nivel teórico:

Analítico – Sintético: Con el objetivo de orientar actividades para el procesamiento de la información obtenida y de la revisión bibliográfica que se hace sobre el tema, para llegar a conclusiones sólidas que demuestren la importancia de las softareas en la asignatura de Informática quinto grado.

Inductivo – deductivo: Se aplica con el objetivo de arribar a conclusiones del trabajo, luego de aplicar los instrumentos.

Histórico – lógico: Para resumir y analizar los antecedentes históricos del problema.

Tránsito de lo abstracto a lo concreto: Para elaborar la propuesta de actividades docentes encaminadas al uso correcto de las diferentes softareas en la asignatura Informática quinto grado.

Del nivel Empírico:

Observación: Se aplica con el objetivo de determinar dónde radican las mayores dificultades de los estudiantes para así determinar qué softareas utilizar.

Entrevista: Se les aplica a los profesores de quinto grado con el objetivo de determinar en qué contenidos de la asignatura existen más dificultades para elaborar las softareas.

Encuesta: Se les aplica a los alumnos y profesores para conocer las necesidades e intereses acerca de la softareas.

Del Matemático – Estadístico:

Análisis Porcentual: Se utiliza para corroborar las encuestas y analizar cuantitativamente los resultados de los diagnósticos realizados tanto inicial como final.

Capítulo I

1.1 La Interdisciplinariedad

Es imprescindible analizar algunos conceptos claves que hoy día cobran cada vez mayor fuerza, tal es el de la interdisciplinariedad. De ahí que su análisis, desde diferentes puntos de vistas, permitirá valorar con mayor justeza su significación para el desarrollo de la creatividad, ya que no puede caerse en un enfoque reduccionista.

El significado de interdisciplinariedad, según expresa la Enciclopedia Labor, implica una colaboración entre dos disciplinas o ciencias. En cuanto a pedagogía, se refiere a la enseñanza que intenta abordar y transmitir al mismo tiempo contenidos y disciplinas diversas. Es opuesto al conocimiento fraccionado y en parcela, y se orienta hacia la integración y globalización de los conocimientos de la educación, en general, por lo que se puede considerar resultado de una nueva pedagogía pluridisciplinar.

Existen diferentes clasificaciones de las relaciones interdisciplinarias, según los diferentes autores, entre las que se destacan: Marcel Biosot (Disciplinariedad e interdisciplinariedad), (1972) diferencia 3 grandes tipos de interdisciplinariedad:

- ✚ Interdisciplinariedad Lineal. Cuando se aplica la ley de una disciplina a otra.
- ✚ Interdisciplinariedad estructural. Interrelación entre dos o más disciplinas que son fuentes de leyes nuevas como la bioquímica.
- ✚ Interdisciplinariedad restringida. En función de un objeto concreto.

Heinz Heckhause, de la Universidad de Bochum (1977), distingue seis tipos:

- ✚ Interdisciplinariedad heterogénea corresponde al enciclopedismo.
- ✚ Pseudo – interdisciplinariedad. Uso de estructuras idénticas en campos diferentes, la metaciencia.
- ✚ Interdisciplinariedad auxiliar. Una disciplina utiliza métodos propios de otra, por ejemplo, la pedagogía y algunos conocimientos de la psicología.
- ✚ Interdisciplinariedad completa. Para la solución de problemas recurren múltiples disciplinas.

- ✚ Interdisciplinariedad complementaria. Disciplinas que se relacionan por el objeto, por ejemplo sociolingüística.
- ✚ Interdisciplinariedad unificadora. Cuando dos disciplinas se unen teórica y metodológicamente, dando lugar a una nueva disciplina, por ejemplo, Bioquímica. Pág. 23 y 24 (Didáctica de las humanidades).

Según Ezequiel Ander – Egg existe un conjunto de condiciones para que sea posible la interdisciplinariedad como práctica educativa, así como su nexo con las didácticas particulares. Estas condiciones son:

- ✚ Que cada profesor participante tenga una “buena”(o al menos aceptable) formación en su disciplina.
- ✚ Que todos los docentes tengan un real interés para llevar a cabo una tarea interdisciplinaria, y no tan solo por cumplir una formalidad que le viene impuesta, ya sea por otros colegas o por la dirección del instituto, colegio o escuela.
- ✚ Que los alumnos se encuentren motivados para realizar un trabajo de esta naturaleza, difícilmente lo estarán si antes los profesores no tienen un mínimo de entusiasmo por la tarea y si no son capaces de proponer un tema lo suficientemente atractivo e interesante.
- ✚ Que todos los profesores interioricen todos aquellos aspectos sustanciales que comporta una concepción y enfoque interdisciplinario.
- ✚ Que se trabaje con un marco referencial que sea el encuadramiento de la estrategia pedagógica que ha de permitir una adecuada coordinación y articulación de los trabajos puntuales que se realizan en cada asignatura.
- ✚ Elegir un tema que, por su naturaleza, se preste a la realización de un trabajo interdisciplinario de carácter pedagógico, habida cuenta que profesores y alumnos no son científicos, sino educadores y educandos.
- ✚ Que como tarea previa se elabore un marco referencial en el que se integren, organicen y articulen los aspectos fragmentarios que han sido considerados desde cada una de las asignaturas / disciplinas implicadas.

La interdisciplinariedad comprende una forma particular del trabajo científico como proceso de relaciones en el que está presente una disposición de

cooperación entre los especialistas que han madurado en sus propias disciplinas particulares y buscan enriquecer sus aportaciones; lo que implica el reconocimiento de la complejidad de los problemas y la necesidad de las interrelaciones entre las disciplinas implicadas para su solución.

Por esta particularidad se considera la interdisciplinariedad como una filosofía de trabajo que se pone de manifiesto a la hora de abordar los problemas y cuestiones de la sociedad. (Juraos Torres, 1994).

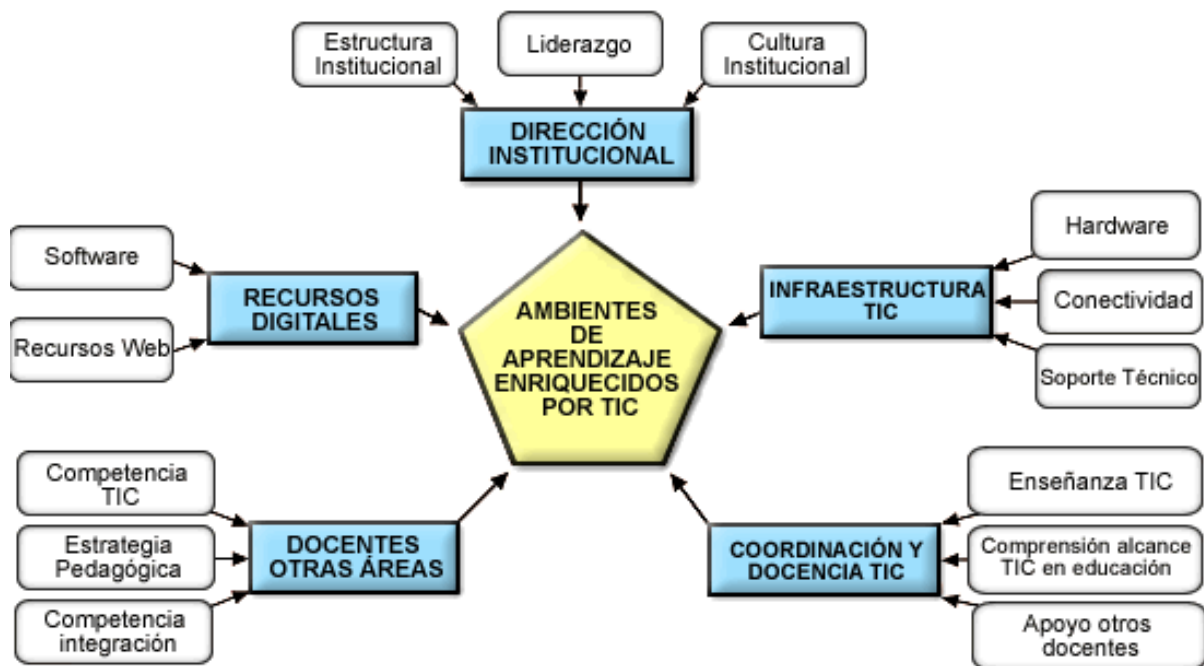
1.2 ¿Cómo integrar la informática en el currículo escolar?

Si bien es cierto que las competencias en TIC que deben demostrar los docentes constituyen una variable de primer orden, también existen otros factores que se deben atender para generar ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC. Por la importancia que tienen esos otros factores y fruto de la experiencia de más de 20 años de inserción de las TIC a los modelos educativos cubanos, nació y se refinó el modelo que a continuación se ofrece en la Facultad de Informática de la UP de Cienfuegos. Con él se busca no solamente transformar las instituciones educativas sino generar los ambientes de aprendizaje enriquecidos que aseguren a los estudiantes una educación no solo de calidad sino acorde con las exigencias del mundo actual que les posibilite una participación plena, tanto en la sociedad del conocimiento, como en el mercado laboral.

El Modelo de Integración de las TIC al currículo escolar consta de cinco ejes fundamentales que en concepto debe atender cualquier institución educativa que quiera lograr transformaciones significativas en la enseñanza de las TIC y en la integración de estas en sus procesos educativos. Se presenta a continuación tanto la gráfica del Modelo como la definición de cada uno de los ejes.

Para que la integración de las TIC en el currículo escolar sea un proceso firme, que a la vez vaya transformando la institución educativa y permita alcanzar los resultados deseados, el proceso que se siga debe ser no solo gradual sino atender el comportamiento de las diversas variables relacionadas con sus cinco ejes:

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO



- ✚ **Dirección Institucional:** hace referencia al liderazgo administrativo, pedagógico y técnico requerido por parte de las directivas de la institución educativa y, a los cambios necesarios en su estructura y en su cultura organizacional;
- ✚ **Infraestructura TIC:** atiende los recursos tecnológicos propiamente dichos: hardware, software (sistema operativo y otras aplicaciones básicas), conectividad y soporte técnico;
- ✚ **Coordinación y Docencia TIC:** trata las funciones que deben desempeñar dentro de la institución el departamento de Informática.
- ✚ **Docentes de otra asignaturas:** se refiere a las competencia que estos deben tener para poder integrar las TIC en la enseñanza de sus materias/asignaturas;
- ✚ **Recursos Digitales:** atiende la disponibilidad y correcta utilización de software educativo y recursos Web.

1.3 Conceptualización de los medios de enseñanza dentro del proceso docente educativo

Se entiende como medio de enseñanza a todo componente material del Proceso Docente Educativo (P.D.E) con el que los estudiantes realizan en el plano externo las acciones físicas específicas, dirigidas a la apropiación de los conocimientos y habilidades.

En su sentido más amplio y filosófico Jorge García Galló (2003) en su intervención ante la II reunión de análisis e intercambio de experiencia de medios de enseñanza del MINED plantea:

“...desde el punto de vista sistemático, los medios de enseñanza trascienden los tradicionales medios técnicos”... entre todas las técnicas empleadas por los maestros están los medios de enseñanza, estos “medios” físicos, palpables, facilitan el desarrollo de la reflexión de la capacidad de abstraer y de decir a la esencia de las cuestiones.

El concepto de medio de enseñanza ha sido ampliamente abordado en la pedagogía.

Entre los materiales del IV Seminario Nacional, para dirigentes, metodólogos e inspectores del MINED, se precisa que: “Los medios de enseñanza son distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos, que se confeccionan especialmente para los docentes. También objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada que contiene información y se utilizan como fuente del conocimiento”.

Según L. Klinberg, medios de enseñanza son: “todos los medios materiales necesitados por el maestro o el alumno para una estructuración y conducción efectiva y racional del proceso de educación e instrucción a todos los niveles, en todas las esferas de nuestro sistema educacional y para todas las asignaturas, para satisfacer las exigencias del plan de enseñanza”.

Frente a las conceptualizaciones de los medios que subyacen a las anteriores definiciones se ha encontrado una que se ajusta a la visión que tiene el autor de este trabajo sobre los medios, a la vez que es lo suficientemente completa, en el sentido que incluye los atributos críticos definitorios de los medios de enseñanza e incluye las Tecnología de la Información y la Comunicación. Esta definición es la ofrecida por Escudero, 1983 – citado por B. Fainhoc:”... medio

de enseñanza es cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos”.

García García, 1988; Valdés Guada 1990, reconocen que un sistema de medios de enseñanza está determinado por un conjunto de medios de enseñanza seleccionados para satisfacer las necesidades de los objetivos, contenidos y estructura didáctico – metodológica del proceso docente – educativo. Supone esto que los elementos componentes del sistema de medios de enseñanza se caractericen por su interrelación, tanto por el lenguaje de transmisión de la información, la complementación y el equilibrio de sus posibilidades didáctico – metodológicas, como por su influencia en la formación de múltiples aspectos de la personalidad de los estudiantes.

Este autor da una explicación precisa del concepto de medios de enseñanza por lo que se plantea que el proceso docente educativo se desarrolla con ayuda de algunos objetivos que se consideren como medios de enseñanza.

En este trabajo la autora asume la definición desarrollada en nuestro país por el Instituto Central de Ciencias pedagógicas porque se ajusta a nuestra visión de los medios de enseñanza a la vez que es lo suficientemente completa en el sentido que incluye los atributos críticos definitorios de los medios de enseñanza y la cual se recoge en la Norma Cubana No. 57 – 08 de 1982, donde se reconoce como medios de enseñanza a las distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos, que se confeccionan especialmente para la docencia; También objetos naturales e industriales, tanto en su forma natural como preparados, que contienen información y se utilizan como fuente de conocimientos. Esta definición amplia e integradora ha servido como obligado punto de referencia de los posteriores trabajos e investigaciones realizadas en este campo en nuestro país.

1.4 La computadora como medio de enseñanza

Nuestro Comandante en Jefe planteó que: “No hay más que asomarse a las puertas de la tecnología y la ciencia contemporánea para preguntarnos si es posible vivir y conocer ese mundo del futuro sin un enorme caudal de preparación y conocimientos”.

Antes de reflexionar lo anteriormente planteado se hace referencia a algunos conceptos que se utilizan en la investigación.

Tecnología: Término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas o máquinas para incrementar su control y su composición del entorno material. Por tanto la tecnología es el estudio o la ciencia de los oficios.

TIC: Tecnología de la Información y la Comunicación.

TI: Tecnología Informática.

Software: Componente no físico, la parte lógica, los programas y los diferentes formas de presentación de la información.

Microsoft Word: Aplicación que se utiliza para redactar textos.

Paint: Aplicación en la que se puede realizar los dibujos que se deseen y rellenar con diferentes colores los mismos.

El futuro de nuestra Patria tiene que ser necesariamente un futuro de hombres de ciencia y esto precisamente es lo que se quiere formar en nuestras escuelas a través de la integración de las diferentes aplicaciones informáticas en la asignatura Educación Cívica.

La informática en la actualidad cuenta con una gran aceptación como medio de enseñanza, pues aporta una gama de programas factibles para su empleo con múltiples enfoques, sin embargo, es necesario agregar que en ningún momento puede suplir el papel rector del maestro.

Las nuevas tecnologías están en la interactividad expresadas a través de una estrategia pedagógica que deviene la tarea de decisiones ante un grupo de opciones que puede asumir el pionero en un medio ambiente ameno, afectivo, y motivante que contribuye un complemento enriquecedor de los contenidos.

Existen diferentes criterios de pedagogos sobre este tema.

El doctor George J. Papageannis director del centro de estudios sobre la política educacional de la Florida afirma que esta tecnología para el Tercer Mundo trae serios problemas para la calidad educacional, acceso y relevancia del contenido y programa, difíciles de resolver para la economía y subsistencia.

El pedagogo francés Gastón Mialaret advirtió que las modernas tecnologías rodearían de incertidumbre los métodos y estilos de la educación futura.

La autora considera que con la implementación de la TI se moderniza la enseñanza en la escuela primaria pero no sustituye los métodos y estilos de la educación futura como se plantea anteriormente.

Vico E. Henriques, presidente de la Computer Business Manufactorres, destacó la importancia de la formación de recursos humanos, capacidades y conocimientos afines para aprender a pensar con eficiencia y hacer uso óptimo de la información.

La autora del trabajo coincide con Vico E. Henriques, pues considera que con la utilización de la tecnología en la Enseñanza Primaria en la asignatura Informática es fundamental para la adquisición de conocimientos enseñando al alumno a pensar, reflexionar sobre el contenido.

¿Cuál es la situación real en algunos países del mundo?

En el mundo hay 1200 millones de analfabetos y 2000 millones de subescolarizados que no tienen acceso a las nuevas tecnologías.

Existen competencias entre los grandes comerciantes de los Estados Unidos. Digital hizo una rebaja de 65% por su equipo gratuitamente 20 programas de software. Esto trajo como consecuencia que cada niño comprara su propia computadora por un promedio de 1500 a 3000 dólares.

Más del 60% de empresas de producción y servicios mundial cuentan con un sistema aplicado de computación, 75% de graduados universitarios y 30% de secundarias básicas.

Unas de las consecuencias más graves del Tercer Mundo es la escasez de recursos y la ausencia política de información y comunicación, dispersión y sectorialismo con que algunos sectores hacen frente a la modernización.

En nuestro país contamos con 2 623 300 alumnos en instituciones educativas y contamos con 222 286 maestros y profesores para llevar a cabo los Programas Educativos; se encuentra por encima de muchas naciones desarrolladas.

Esta tecnología introduce cambios que evocan los primeros signos de una nueva forma de civilización. Es un medio indispensable de trabajo capaz de multiplicar en forma excepcional recursos y resultados con mayor rapidez y eficiencia y menos mano de obra.

Las TIC han penetrado en el mundo de la educación. La utilización de las computadoras asociadas a distintos programas didácticos ha permitido elevar la calidad de la educación en los niveles básicos hasta el superior.

La computadora es un medio muy significativo por lo que se conoce que es un medio técnico de enseñanza pues:

- ✚ Atrae la atención de los alumnos, en consecuencia, por lo que requiere de preparación y entrenamiento en la dirección del proceso docente educativo con la integración de este medio.
- ✚ La computadora debe contribuir al desarrollo intelectual de los alumnos y nunca debe usarse en contra de dicho desarrollo.

Las nuevas tecnologías preparan al niño, lo estimula, lo apropia del contenido, muestra más interés por aprender, eleva el nivel cultural. La computadora nos permite el auto - entrenamiento e incluso auto - evaluación de ahí la importancia de la misma.

La presencia de computadoras en las aulas de instituciones escolares cubanas, se está convirtiendo en un hecho real, tanto en el nivel primario, como en el secundario. Desde hace varios años, se ha venido planteando que la computación debe introducirse en la educación como objeto de estudio, como herramienta de trabajo y como medio de enseñanza.

Papel de la Informática en las clases de Educación Cívica.

El reto que implica la utilización del software educativo, para los docentes de la escuela primaria de Cuba, argumentan la necesidad de contar con precisiones de orden didáctico que orienten su concreta integración en un proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollador, lo que garantizará que ese proceso sea más eficiente, en correspondencia con el fin y los objetivos declarados en el modelo de la escuela primaria.

En estudios realizados señalan limitaciones que serían conveniente que los maestros conocieran de manera que puedan ser mejor utilizados durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La principal carencia del software actual radica, en que no fue concebido con un enfoque desarrollador, que se muestra en el marcado carácter reproductivo de las tareas, la imposibilidad de atender eficientemente las diferencias individuales, el poco nivel de ayuda y las insuficientes posibilidades para la regulación de la actividad.

Se considera que el software educativo juega un importante papel en la enseñanza de la Educación Cívica si el maestro elabora actividades teniendo en cuenta los diferentes niveles de asimilación para que los alumnos se sientan motivados por aprender aún más la asignatura.

Atendiendo a la peculiaridad del software educativo este medio podría, además, cumplir otras exigencias en su función desarrolladora en las clases de Cívica promover la socialización de la actividad (trabajo en pareja) y propiciar una atención diferenciada que potencie el desarrollo.

El sistema educacional tiene como fin de la escuela primaria contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la revolución socialista.

Hoy las transformaciones que vive la escuela cubana hacen de las TCIs una herramienta de vital importancia y pertenencia. Incluso estas transformaciones rebasan el espacio del aula, la desbordan hacia el entorno de la escuela lo que conlleva la incorporación de estos recursos en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje (PEA) incluyendo la actividad extraescolar, las escuelas de padres y las relaciones escuela comunidad.

Es innegable que posterior a la aparición de la multimedia como tecnología, las computadoras se han convertido en un excelente medio de enseñanza, por su carácter interactivo y su contribución a la individualización de los procesos de aprendizaje. Este es el caso en el que se usa la computadora como medio para enseñar (cuando la usa el profesor) y para aprender (cuando la usan los estudiantes). Los objetos de aprendizaje pueden ser disímiles, se hace referencia a aprender cívica, historia, geografía, entre otros.

La computadora es un medio de enseñanza – aprendizaje clasificado en la categoría de los medios interactivos que tienen varias ventajas entre las que se encuentran la interactividad.

Se debe destacar que las nuevas tecnologías son de vital importancia y específicamente en el ámbito computacional pues constituye un valor significativo en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en los educandos donde desarrollan habilidades tales como: crear, abrir, navegar, cerrar, identificar, explicar, ejecutar, buscar, elaborar, animar, etc.

Las nuevas tecnologías no solo conllevan a conocerla como tal sino a conocer sus implicaciones en el proceso de enseñanza – aprendizaje y las formas de explotarla con resultados óptimos.

Para elevar la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje de cualquier temática tomando como base una enseñanza asistida por computadora, con vista a fortalecer la preparación del alumno se hace necesario ver el proceso como un sistema en el que la participación del alumno es decisiva en la adquisición del conocimiento y además se necesita significar el aporte del uso que brindaría esta técnica siempre y cuando se ajuste a las necesidades educativas.

1.5 Concepto de software educativo y su clasificación

Un software educativo, es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el PEA constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre de este siglo. Un software educativo puede evaluar las respuestas dada por un estudiante y en correspondencias con estas emitir sugerencias, reflexiones, niveles de ayuda cognitiva, proponer actividades de diversa complejidad, en fin realizar una actividad tutorial sobre el estudiante en correspondencia con las acciones del mismo; y la atención a diferencias individuales: siempre y cuando presenten las características requeridas.

Hoy se cuenta con computadoras, un conjunto de software educativos en los centros educacionales, profesores con una preparación informática adecuada en todas las escuelas de los diferentes niveles, para poder avanzar en la utilización de software educativos como medios de enseñanza.

Desde el punto de vista computacional, el software es un programa de la computadora. Son las instrucciones responsables de que el hardware (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.

Las dos categorías primarias de software, son los sistemas operativos, que controlan los trabajos del ordenador y el software de aplicación que dirige las distintas áreas para las que se utilizan las computadoras.

Desde el punto de vista educativo, los software son considerados el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto de enseñanza – aprendizaje. Estos programas abarcan finalidades muy diversas que pueden ir desde la adquisición de conceptos al desarrollo de destrezas básicas o la resolución de problemas.

No obstante a esto la introducción de la computadora en el PEA y el empleo de los materiales didácticos informáticos, específicamente el software, proporciona diversas ventajas y desventajas. Según las características de los escolares primarios apreciamos que las ventajas que se destacan son las siguientes:

- ✚ Exigen de un cambio de rol del profesor, este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
- ✚ Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
- ✚ Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los alumnos.
- ✚ Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y lugar, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.
- ✚ Permiten integrar lo aprendido en la escuela, con lo que se aprenda en otro lugar.
- ✚ Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
- ✚ Para los estudiantes que requieren atenciones educativas especiales (estudiantes de alto y bajo rendimiento académico) proporcionan el acceso a los materiales más útiles y les permite expresar sus pensamientos de diversas maneras – en palabras, dibujos, entre otros.
- ✚ Reducen el tiempo que se dedica a algunas actividades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver problemas.
- ✚ Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más con el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos matemáticos.

Debemos significar que también tienen sus desventajas por lo que consideramos mencionar las siguientes:

- ✚ Pueden reemplazar una buena enseñanza, por lo que es preciso usarlas con prudencia.

- ✚ Puede que no logren los objetivos para el cual han sido diseñados, pues lo atractivo del software puede desviar la atención del alumno.
- ✚ Puede provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
- ✚ Puede conllevar a la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos confían ciegamente en las capacidades del software.

El software, en ocasiones, se identifica con el conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para operar con los datos. Sin él, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera educación instantánea, de pronto sabe cómo "pensar" y cómo "operar", aunque para algunos es simplemente el conjunto de instrucciones que le proporciona al microprocesador acciones para procesar los datos y generar los resultados esperados.

¿Cómo podríamos clasificar la diversidad de software que existe? Existen varios criterios para clasificarlos, aquí se adopta el siguiente criterio, que nos va a facilitar la comprensión de textos y la comunicación con los temas.

- ✚ Software de uso general: El software de uso general ofrece una estructura que facilita su aplicación en tareas empresariales, científicas, educativas y personales.
- ✚ Software de uso específico: Este tipo de software está diseñado y programado para realizar tareas específicas tales como control de inventarios, cálculos científicos, para la educación (software educativos).

Dentro de los software educativos que se emplean en la enseñanza primaria tenemos la colección Multisaber, que tiene un enfoque curricular y multidisciplinario por su relación con los contenidos de los programas de cada asignatura del currículo de estudio, cuenta también con un grupo de software que tributan a la formación de una cultura general integral. Está constituida por una concepción pedagógica que se ha dado a conocer como hiperentorno de aprendizaje, en la que se integran armónicamente módulos como: clases, temas, ejercicios, juegos, biblioteca, registro o traza y maestro, entre otros. Contempla una interfaz estandarizada que proporciona un ambiente de trabajo

amigable e intuitivo con alto nivel de interactividad para acceder a la información existente en el software.

Las computadoras y el software educativo como medios de enseñanza resultan un eficiente medio auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una realización de las actividades del profesor y los alumnos.

Clasificación del software educativo.

Muchas, son las formas en que pueden emplearse la computadora en la escuela y especialmente en el proceso pedagógico. En este aspecto, varios autores han establecido diferentes clasificaciones de acuerdo con la manera en que es utilizado este equipo. Una de las más conocidas fue dada por los norteamericanos Stephan M. Alessi y Stanley Trollip, cuando plantearon que el uso de la computación en la educación podía dividirse en tres formas:

- ✚ Su uso administrativo
- ✚ Enseñanza sobre computadora
- ✚ Enseñanza con computadora

En nuestro trabajo resulta interesante esta última donde se considera la computadora como medio para enseñar y lo asocian a las características del software que se emplea con ese fin.

Clasifican el software como:

- ✚ Tutoriales
- ✚ Entrenadores
- ✚ Simuladores
- ✚ Juegos instructivos
- ✚ Examinadores
- ✚ Ambiente de resolución de problemas
- ✚ Herramientas de enseñanza (incluyen procesadores de texto, hojas de cálculo, etc.)
- ✚ Sistemas expertos

Según García Varcáncel (1996), citado por Yania Corbea (2005-2006) la utilización de los Software Educativos y las actividades que de ellos seamos capaces de derivar constituyen un instrumento de gran valía para utilizarlo durante la clase y desarrollar en el niño el interés por indagar, emitir juicios, hacer valoraciones y poder llegar a resultados concretos.

Debe quedarnos claro que no se trata de sustituir con un Software Educativo lo que con otros medios está demostrado se puede hacer con calidad, sino de explotar al máximo las características de este medio para fortalecer todo el proceso de enseñanza – aprendizaje; el Software Educativo trata , ante todo, de complementar lo que con otros medios y materiales de enseñanza no es posible o resulta difícil lograr; no se trata de utilizarlo por utilizarlo sino proyectar nuestro trabajo hacia este medio tan novedoso, que constituye un material interactivo, con información de retorno o de retroinformación que permite obtener resultados sorprendentes si lo utilizamos eficientemente.

Analicemos como podemos utilizar directamente un Software Educativo en el proceso de adquisición o consolidación de los conocimientos por parte del estudiante donde prime un papel activo por parte de este.

¿Qué aspectos importantes se deben tener en cuenta?

Partimos de reconocer las cuatro grandes fases que según Rodríguez Lamas (2000) deben formar parte de todo el proceso enseñanza – aprendizaje.

- ✚ **Fase introductoria:** Donde se genera la motivación, se centra la atención y se favorece la percepción selectiva de lo que desea que el alumno aprenda.
- ✚ **Fase de orientación inicial:** En la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido.
- ✚ **Fase de aplicación:** En la que hay evocación y transferencia de lo aprendido.
- ✚ **Fase de retroalimentación:** En la que se demuestra lo aprendido y se ofrece retroinformación y refuerzo.

Se considera tal como plantea Rodríguez Lamas (2000) que para lograr una educación aceptada y controlada por el estudiante, en la que se utilice la computadora para desarrollar habilidades, fijar contenidos, investigar y pruebe sus propios modelos de pensamiento, es necesario que el profesor utilice una serie de estrategias heurísticas basadas en la psicología cognitiva, que promueva el desarrollo de la capacidad de autogestión del acto de aprendizaje, estas incluye aprender a lidiar con los fracasos :

- ✚ El proceso educativo debe proponerse ayudar a los niños y niñas a enfrentar estos fracasos parciales, identificar qué puede hacerse al respecto, intentar diferentes alternativas, depurar el proceso que condujo

al fracaso, concebir como un reto y algo positivo la creación de una conciencia que convine con claridad lo que la persona es o no es capaz de hacer en un momento determinado y lo que puede llegar hacer.

- ✚ Distinguir entre transmitir la experiencia acumulada y transmitir las interpretaciones de dicha experiencia. La importancia de ayudar al estudiante a construir sus propios modelos del mundo se hace evidente.
- ✚ Esperar lo inesperado dando la oportunidad al alumno de recorrer por sí mismo el camino siendo importante que el maestro aprecie a sus alumnos como a seres humanos para aclarar, inspirar, guiar y estimularlo.
- ✚ Usar ambientes educativos ricos, placenteros, con claros propósitos y buen guía. Aprendizaje y juego van de la mano, en la que los estudiantes puedan valorar el significado de lo que aprenden y poder aplicarlo luego en la práctica, un ejemplo de ello lo podemos demostrar con el uso de los software en la elaboración de softarea.

1.6 Caracterización del software “Mi vida, mi patria”.

Este software incluye contenidos referido a la familia, la patria, la nación y sus leyes. Cada módulo cuenta con un entorno gráfico que facilita la navegación por el software y el acceso a la biblioteca para saber el significado de palabras de difícil comprensión, escuchar música y observar imágenes y videos relacionados con los contenidos. Permite almacenar los resultados alcanzados por los alumnos en la interacción con el software. Ofrece materiales de consulta e información para el maestro sobre, objetivos y estrategias metodológicas. Permite imprimir los temas y sus imágenes, las hojas de trabajo y guardar las respuestas para que aparezcan los resultados en el registro. Es un software no configurable.

Para el uso de este software se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✚ Al comenzar el software, después de la pantalla principal aparece una ventana donde el niño debe escribir su nombre y grupo, si usted es maestro debe identificarse también haciendo clic en el botón **Cancelar**. Otra variante es introducir uno de los siguientes nombres en la pantalla

de identificación inicial: **maestro** o **profesor** y pulsar la tecla **Enter** para comenzar a utilizar el software.

- ✚ Cada alumno deberá escribir su nombre, grado y grupo antes de comenzar a utilizar el software, debiendo introducir exactamente los mismos datos para cada sesión de trabajo. Pues de otra manera un mismo alumno podría ser registrado como un estudiante diferente. Se registrará cada una de las visitas realizadas a los diferentes contenidos.
- ✚ Es importante destacar que en este software los ejercicios están contenidos dentro de cada uno de los módulos siguientes, relacionándose con los temas que abordan, al solucionarlos hay que guardar las respuestas utilizando el icono de **Guardar los cambios** para que aparezcan después los resultados en el registro.

Módulos por los cuales esta compuesto el Software Educativo “Mi vida, mi patria”:

- ✚ **Módulo “Familia”:** Este módulo puede emplearse en la asignatura El Mundo en que vivimos y Educación Cívica.
- ✚ **Módulo “Patria”:** Puede emplearse en la asignatura de Cívica y El Mundo en Vivimos.
- ✚ **Módulo “Leyes”:** Se utilizan en la asignatura de Cívica.
- ✚ **Módulo “Nación”:** Se utiliza en la asignatura de Cívica.
- ✚ **Módulo “Cuba”:** Este módulo puede emplearse en varios grados de la educación primaria.
- ✚ **Módulo “Maestro”:**

Contiene aspectos metodológicos para trabajar la asignatura y el software, además de propuestas de textos que el maestro puede consultar y el registro donde se guardan los resultados obtenidos por los alumnos y el grupo en la realización de los ejercicios.

Para entrar al registro de profesor siempre será necesario especificar la contraseña, al igual que para vaciar la base de datos o cambiar la contraseña.

Inicialmente, la contraseña para entrar al registro del maestro está vacía, es de vital importancia crear una contraseña inmediata que se instale el software. Para esto, entre al registro del profesor (con contraseña vacía” y

seleccione el botón (cambiar contraseña). Dentro de este módulo también se tiene acceso al **Registro**.

Se ha seleccionado este software y no otro porque es el único que responde a la asignatura Educación Cívica y a la unidad # 7 La vida en Cuba Socialista, el cual guarda estrecha relación con los datos obtenidos de la estrategia de la escuela. Además los niños de 5to grado reciben por vez primera esta asignatura y solamente cuentan con el libro de texto para recibir sus clases y se hace necesario apoyar al maestro con medios de enseñanzas novedosos y prácticos.

¿Cómo interactuar con la softarea?

Se puede definir como un sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo a objetivos específicos, cuya esencia consiste en la interacción con un software educativo, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos a través de los mecanismos de búsqueda, selección, creación, conservación y procesamiento interactivo de la información.

Algoritmo a seguir para realizar una softarea

Fase de orientación: El docente podrá presentar la softarea utilizando diversas vías según sus posibilidades (de forma oral, impresa como hoja de trabajo, a través de un documento en Word o Página Web que sea colocada en la carpeta perteneciente a su grupo de estudiantes en las computadoras del laboratorio de la escuela).

Introducción: Motivación y planteamiento de los objetivos de la tarea. Proporciona la información inicial de la actividad, se motiva y se plantean los objetivos de la tarea.

Formulación de la tarea: Planteamiento de los ejercicios o preguntas a solucionar.

Sugerencias generales: Expresa cómo proceder para darle solución a la tarea en sentido general, los recursos informáticos que se puede utilizar, la forma de organización (individual o grupal) y tiempo de ejecución según la complejidad de la tarea (corto, mediano o largo plazo). Además se debe precisar si los estudiantes harán una exposición oral o colocarán sus trabajos en la carpeta que le pertenece a su grupo en las computadoras.

Explicación de las formas de evaluación: Se comunica de forma breve los indicadores que se tendrán en cuenta en la calificación.

Indicación de los recursos de información necesarios: Se debe precisar el software a utilizar y si pueden hacer uso de alguna fuente bibliográfica que se encuentre en la biblioteca de la escuela o que esté al alcance de los estudiantes como el libro de texto.

Fase de ejecución: En la formulación de la tarea y la orientación se deben precisar las acciones a realizar por el estudiante para poder dar solución a la misma.

Búsqueda de información: A través de los mecanismos de localización y búsqueda de información que ofrece el software.

Selección de la información: Una vez que el estudiante ha estudiado el tema que se le orientó, seleccionará la parte que necesita para dar solución a la tarea y extraerla hacia la aplicación informática donde la va a procesar.

Extracción de la información: Se refiere a la extracción de la información seleccionada hacia la aplicación informática donde la va a procesar.

Creación de la información: El estudiante es el que aporta los contenidos a través de su imaginación y creatividad.

Conservación de la información: Almacenar o preservar la información seleccionada hacia los diferentes dispositivos de almacenamiento (disco compacto, disquetes, disco duro, etc).

Procesamiento de la información: El estudiante determina los aspectos esenciales del contenido estudiado y elabora una nueva información a partir de las pre – existentes.

Ejercitación: Contempla la realización de ejercicios con carácter interactivo que el docente indique en la formulación de la tarea.

Entretenimiento instructivo: se refiere a la interacción con los juegos que se incluyan en el software educativo.

Nota: La presencia de cada una de las acciones a realizar por el estudiante estará en dependencia del tipo y objetivo que se persigue.

Fase de control: La evaluación de las soluciones de las tareas planteadas.

Recomendaciones al docente, para la preparación de la tarea docente con el software educativo (La Softarea).

Diseñar la actividad docente. (Softarea).

Las softarea deberán presentarse mediante una guía de acciones cuya estructura será la siguiente:

Título o identificador (Softarea No). Asignatura. Grado o nivel. Introducción. Recursos. Secuencia: Tareas - Sugerencias. Orientación para la elaboración de conclusiones.

La softarea fue realizada en la aplicación Microsoft Word donde se le puso un fondo adecuado de forma tal que las letras pudieran visualizarse sin dificultad, también se le colocaron tres botones uno para indicar la página anterior, otro la siguiente y el otro se hizo con el objetivo de mantener el puntero del mouse siempre activado para mostrarle a los espectadores el contenido.

1.6 Caracterización de los alumnos de 5to grado.

En nuestro país los alumnos de quinto grado tienen características psicológicas, morales, sociales y otras muy similares que hace que se evidencien conductas y formas de enfrentar la enseñanza y el mundo en general de manera muy parecida, lo que hace posible delinear una caracterización conjunta para esta edad.

El niño que estudia quinto grado (Segundo ciclo), en nuestra escuela tiene como promedio de 10 a 11 años de edad, conocer a profundidad las características que tienen nuestros escolares, resulta de gran importancia para que la labor docente educativa que realizan los maestros pueda cumplirse con éxito.

Es tarea del maestro por tanto, profundizar en esta cuestión, ya sea a partir de la lectura y análisis independiente de la literatura sobre el tema, como el análisis de de su propia experiencia en las clases y otras situaciones de interacción del maestro-alumno. Esto posibilita conformar una representación más acabada de las características de 10 a 11años.

En esta edad el campo y la posibilidad de acción social del niño se han ampliado considerablemente en relación con los alumnos de primer ciclo.

Los alumnos de este grado han dejado de ser, en gran medida, los pequeñines de la escuela y de la casa para irse convirtiendo, paulatinamente en sujetos que comienzan a tener una mayor participación y responsabilidad social.

Al observar el desenvolvimiento del niño en la casa inmediatamente se constata que, por lo común, ellos tienen mayor incidencia en los asuntos del hogar, en el cumplimiento de las tareas familiares más elementales y

cotidianas, el niño comienza a hacer mandados más frecuentes. Tareas que en muchas ocasiones se le atribuye como responsabilidad que debe cumplir con cierta sistematicidad.

Ya no solo es capaz de realizar su aseo personal como le era característica en el primer ciclo, si tiene hermanos más pequeños, vela por ellos y actúa con cierta forma comunicándoles formas de conducta, hábitos elementales, tanto personales, como en relación con las actividades de la casa y social en general.

En dependencia de su lugar de residencia respecto a la casa, el escolar de estas edades es capaz de trasladarse solo hacia ella, incluso en condiciones en que debe velar por el tránsito. Estos alumnos manifiestan rechazo ante el excesivo tutelaje de los padres, en ocasiones hasta de sus maestros.

Estos escolares tienen por lo común, incorporación activa a las tareas de la escuela, ya salen solos con otros compañeros y comienzan a participar en actividades grupales organizadas por los mismos niños.

Es el comienzo de la participación en fiestas que aumentará en la adolescencia propiamente dicha.

En todas las edades, resulta muy importante mostrar confianza en el alumno, hay que ver como se le reconocen sus posibilidades, dirigir su atención hacia las adquisiciones personales que van haciendo en relación con la vida escolar y con la social en general, pero en el término del segundo ciclo debe marcar un hito, por así decirlo, en el esfuerzo que debe hacer el adulto, el maestro y el padre ó ambos en obligada interacción, para garantizar que el alumno en el ciclo pueda enfrentar de forma satisfactoria los cambios pedagógicos que se requieren de acuerdo con incrementos de asignaturas en el plan de estudio, así como en el sistema de evaluación la escuela no debe perder de vista las potencialidades que tienen los alumnos para elevarlo a planos superiores.

Los alumnos de este ciclo muestran, con respecto al ciclo anterior, un aumento en las posibilidades de autocontrol, de autorregulación de sus conductas y ejecuciones, lo cual se manifiesta, sobre todo, en situaciones fuera de la escuela como juego, el cumplimiento de encomiendas familiares y otros.

Este desaprovechamiento de las posibilidades naturales de control y autocontrol se hace evidente en muchas investigaciones. En ellas se muestra como los niños de este grado fuera de la escuela pueden ser portadores de

formas y mecanismos de autorregulación en las actividades que se desarrollan cuando se enfrentan a tareas escolares, se hallan desvalidos, no saben como hacerlo y lo peor no hacen intentos por controlar y autocontrolar su actividad.

Desde el punto de vista efectivo – emocional, los alumnos de segundo ciclo comienzan a adoptar una conducta que se pondrá claramente de manifiesto en la etapa posterior: la adolescencia. Así estos niños se muestran en ocasiones inestables en las emociones y afectos, cambian a veces bruscamente de un estado a otro, de manera tal que quien los observa no encuentra la justificación lógica para estos cambios, por lo que a sus ojos aparecen como inadecuaciones afectivas, sin embargo lejos de observarlo como una anomalía el maestro debe comprender que estos son producto de una afectividad que está alcanzando un nivel mayor de desarrollo y a cuya formación con paciencia, sabiduría y amor está obligado a contribuir.

Los niños de estas edades no son todavía adolescentes, ellos se hallan a la puerta de esta etapa. Hemos considerado correcto caracterizarlos como pre – adolescentes lo que indica que han entrado en una fase que sin ser aún la adolescencia, posee algunos perfiles propios como son la posibilidad y la necesidad de independencia que será más palpable en la próxima etapa.

Un aspecto que caracteriza a los niños de 5to grado y que tiene mucha importancia para la labor del maestro sobre todo, en su labor educacional, radica en que a esta edad comienzan a identificarse consecuentemente muchas veces con personas o personajes que constituyen modelos o patrones. La peculiaridad de esta identificación es que ella puede producirse teniendo como sustrato la valoración crítica de la persona o personajes antes de convertirlo en el modelo propiamente dicho.

Por tanto en esta etapa el proceso de aceptación de patrones y modelos personales no se produce críticamente, sino mediado por la valoración y el juicio. Ya en esta edad los niños se presentan claramente como debe ser, como le gustaría que fuera, su maestro. Otro aspecto muy positivo radica en la diversificación de los gustos, intereses y preferencias de estos alumnos, en relación con los más pequeños, además ya en esta etapa el niño comienza a estar preparado para enfrentar su vida, sus expectativas, sus deseos propios y asumir una posición conciente y crítica ante ellos, para esto debe estar preparado el maestro.

En el grado se pone de manifiesto el cambio que han experimentado los escolares en lo que al desarrollo anatomofisiológico respecta, se aprecia en estos niños el aumento de talla, de peso, de volumen y musculatura. Comienzan a despuntar las desproporciones y aumenta la fuerza muscular, los caracteres sexuales secundarios empiezan a aparecer. Por lo general en las niñas estos cambios aparecen de forma prematura, muchas de ellas han experimentado la primera menstruación a los once años. En correspondencia con dichos cambios aparece también el interés más marcado y oportuna educación y orientación sexual.

Caracterización de la muestra seleccionada

El grupo 5to B está compuesto por 20 alumnos, 12 hembras y 8 varones, factores de riesgos por salud 9, bajo peso 2, factores de riesgo familiar que no le afecta el aprendizaje 10 (divorcio bien manejado).

Es un grupo alegre, responsable, donde predomina el colectivismo, la ayuda mutua, la organización y la honestidad al actuar. Todos mantienen buena comunicación con la maestra confianza en sus posibilidades. Son capaces de autovalorar sus resultados y el de sus compañeros al intercambiarse los trabajos. Se sienten motivados, por las teleclases y los programas de la revolución demostrándolo en su forma de actuación.

El grupo de forma general tiene buena asistencia y puntualidad. La familia ocupa un lugar importante dentro del mismo, coopera estableciendo horario para la realización de las tareas, asisten a las escuelas de padres y a las reuniones del aula y centro escolar, se mantienen informados acerca de la docencia y el acontecer noticioso para potencial la información política. Los valores formativos se desarrollan en todos los momentos de la clase además de cumplir con su turno de clase. Se desarrolla en cada estudiante el amor y sentimiento a los héroes de la patria.

El grupo aprende a un buen ritmo de trabajo. Todos dominan los símbolos de la patria, sus representantes, identifican las figuras de los héroes y mártires que se han trabajado en los grados anteriores.

Participan en todas las actividades de su organización, están incorporados a los círculos de interés. Trabajan por mes una obra martiana y el grupo de forma general se destaca en todo. Además vienen a la defensa y van a las acampadas pioneriles. Se identifican como exploradores.

Desarrollo intelectual:

- ✚ Se han preparado condiciones en grados anteriores para un aprendizaje reflexivo, pero no se encuentran en el nivel deseado.
- ✚ El grupo posee potencialidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y para que surja el pensamiento, que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación, clasificación, análisis, síntesis y generalización) deben desarrollarse para alcanzar el nivel deseado.
- ✚ Poseen potencialidades para asimilar la organización del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desarrollo psicológico:

- ✚ Se preparan a través del juego y otras actividades que aborden sus necesidades e intereses.
- ✚ Poseen mayor nivel de voluntariedad fundamentalmente con la conducta, pero se va logrando en ellos poco a poco la estabilidad en la esfera motivacional.
- ✚ Se propicia la autovaloración que el niño tiene de si mismo.
- ✚ Son niños cariñosos, alegres, entusiastas.

Desarrollo social:

- ✚ Buscan tener un lugar en el grupo, como características de su edad y su momento, pero el maestro tiene que servir de ejemplo y guía para que adopten las mejores posiciones en sus relaciones evitando la inadaptación social.
- ✚ Aparece gradualmente en el grupo un conjunto de puntos de vista., juicios, opiniones propias acerca de la moral pero hay que guiarlo.
- ✚ En este momento del desarrollo la opinión de los padres en este grupo tiene gran importancia para su bienestar emocional.
- ✚ Se aprovecha la organización de pionero como potencialidad para elevar el protagonismo.
- ✚ Prefieren mayormente los juegos activos y muestran desarrollo de capacidades físicas y habilidades motrices alcanzadas al practicar ejercicios físicos.

CAPITULO II

La softarea una vía eficaz para potenciar el aprendizaje

2.1 Descripción de la propuesta de softarea

Es importante resaltar que la propuesta de softarea está dirigida a los estudiantes de 5to grado para desarrollar los conocimientos y habilidades de la Educación Cívica vinculados a la Informática. Una de las causas por las cuales motivaron a relacionar ambas asignaturas fue la carencia de bibliografía que presenta la Educación Cívica y la no utilización del software Educativo destinado para la asignatura. Además la reciben por vez primera y se hace necesario apoyar al maestro con medios de enseñanza novedosos y actuales para facilitar los conocimientos en los alumnos de la mejor forma posible y marquen pautas en los estudios venideros.

Para la confección de la softarea se tuvieron en cuenta los objetivos generales de quinto grado, los objetivos de Informática, objetivos y contenidos de la unidad 2, el plan temático, sistema de conocimientos y habilidades informáticas así como los planes de clases. De la asignatura Educación Cívica se escogieron los objetivos de quinto grado, los objetivos y contenidos de la unidad 7, dosificación de la propuesta de softarea con los contenidos de Cívica, habilidades de la asignatura y el software educativo Mi vida, mi patria.

El sistema de evaluación que se emplea está dado en dependencia de las necesidades del docente y se evaluará según entienda el profesor ya sea cualitativamente o cuantitativamente.

Objetivos generales de quinto grado

-  Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los softwares educativos y el procesador de textos.
-  Resolver problemas prácticos relacionados con las asignaturas del grado escolar que cursan los alumnos al utilizar la computadora como herramienta y medio de enseñanza para la búsqueda, utilización de información y la creación de presentaciones de Power Point que apoyen sus trabajos prácticos.
-  Contribuir a la formación de una cultura general integral e ideológica a partir del vínculo de las diferentes asignaturas, los programas

priorizados y el trabajo de la OPJM que favorezca el protagonismo estudiantil.

- ✚ Mantener una actitud correcta y responsable ante las tareas encomendadas.
- ✚ Cuidar y conservar de forma organizada su puesto de trabajo.
- ✚ Valorar y autovalorar de forma crítica el trabajo realizado por él y sus compañeros.
- ✚ Contribuir al desarrollo del gusto estético expresando a través de textos, dibujos e imágenes la belleza de la naturaleza y de la obra creadora del hombre.

Objetivos de informática en quinto grado

- ✚ Poseer una cultura informática elemental.
- ✚ Poseer habilidades informáticas, generales e intelectuales para accionar con el software educativos, procesador de texto u otros documentos que necesiten.
- ✚ Aplicar conocimientos y habilidades informáticas en la elaboración de trabajos prácticos a partir del desarrollo curricular del nivel.
- ✚ Resolver problemas prácticos relacionados con las asignaturas del grado escolar que cursan, al utilizar la computadora como medio de enseñanza para la búsqueda, utilización de información y la creación de modelos de presentaciones que apoyen sus trabajos prácticos de forma integral.
- ✚ Tener una cultura general e ideológica en correspondencia con los objetivos del nivel.
- ✚ Mantener una actitud correcta y responsable ante las tareas encomendadas.
- ✚ Cuidar y conservar de forma organizada su puesto de trabajo.
- ✚ Valorar y autovalorar de forma crítica el trabajo realizado por él y sus compañeros.
- ✚ Mostrar de acuerdo con las posibilidades crecientes de su edad un comportamiento adecuado, en correspondencia con las normas de convivencias sociales de forma más consciente, que se manifiesten en

ser amables, corteses, solidarios, honrados, sinceros, patriotas y revolucionarios.

Objetivos y contenidos por unidades

Unidad II. Procesador de texto word

Objetivos

- ✚ Continuar ejercitando los objetivos trabajados en unidades anteriores.
- ✚ Procesar textos utilizando barra de imagen y de dibujo.
- ✚ Dibujar formas geométricas utilizando la barra de dibujos.
- ✚ Procesar la información de los softwares para dar solución a los problemas planteados.
- ✚ Aplicar sistemáticamente los contenidos recibidos y explicar, describir y escribir las actividades que se realizan.
- ✚ Cultivar el gusto estético a través del trabajo con imágenes, textos y apreciar la belleza en sus distintas formas de los materiales que se presenten.

Contenido

- ✚ Barra de dibujo para trabajar Word Art, autoformas, colores.
- ✚ Barra de imagen para trabajar contrastes y recortar imágenes.
- ✚ Trabajo con los softwares educativos seleccionados.

Plan temático

Horas clases.....36 durante todo el curso.

No. de la Unidad.....tiempo aproximado en h/c

I.- Consolidación..... 4

II.-Procesador de texto Word..... 15

III.-Presentación electrónica Power Point... 15

Evaluación..... 2

Sistemas de conocimientos y habilidades informáticas

- ✚ Interactuar con los softwares educativos en correspondencia con sus necesidades y potencialidades
- ✚ Procesar textos en Microsoft Word.

- ✚ Copiar, pegar y cortar documentos en la aplicación word.
- ✚ Dibujar formas y figuras mediante la barra de dibujo, Word Art, y autoformas.
- ✚ Procesar imágenes por medio de la barra de imagen con las herramientas de contraste y recortar.
- ✚ Trabajar con presentaciones diseñadas en Power Point.
- ✚ Presentar, insertar transformar y animar imágenes en diapositivas.
- ✚ Utilizar el sistema operativo Windows para la ejecución de aplicaciones.
- ✚ Elaborar trabajos prácticos utilizando Power Point.

El programa de Cívica en quinto grado

La formación cívica de los educandos constituye una necesidad debido a la repercusión que en la vida social y personal del hombre tienen las obligaciones ciudadanas, que son un reflejo de la propia complejidad de las relaciones entre los hombres en el mundo actual.

Esta necesidad está planteada en el encargo social al Sistema Nacional de Educación en Cuba, la formación de convicciones personales y hábitos de conducta, y el logro de personalidades integralmente desarrolladas que piensen y actúen creadoramente, aptas para construir la nueva sociedad y defender las conquistas de la Revolución.

La asignatura esta diseñada para contribuir al desarrollo de conocimientos, capacidades, habilidades y fundamentos de sentimientos, valores, hábitos y normas de conductas, que requieren la formación moral y la preparación ciudadana del hombre para una vida plena en la construcción del socialismo en Cuba. Esta educación es una parte de la educación general que se dirige a la formación del hombre como ciudadano, conduce además al logro del objetivo de la Educación Comunista y dentro de él a la educación política en la que están presentes el conocimiento por parte de los alumnos de los derechos y deberes, especialmente de el niño y el joven de nuestra sociedad, sobre la base de las normas jurídicas que rigen en el Estado y las normas de convivencias con los demás miembros de la sociedad.

En quinto grado se incluyen temáticas que abarcan los distintos aspectos de la formación ciudadana , entre otras: el respeto a los símbolos de la patria y sus héroes y a todos los miembros de la sociedad, el significado de la defensa de la patria, el respeto y cuidado de la propiedad social y personal, las

relaciones entre los miembros de la familia y las cualidades y valores morales que caracterizan estas relaciones ; la integración de la familias en las tareas de la sociedad socialista, el valor del resultado del trabajo para la sociedad, los derechos y deberes de los trabajadores, las cualidades morales presentes en trabajadores destacados, así como el respeto y cumplimiento de las leyes en nuestra sociedad socialista.

El tratamiento metodológico de esta asignatura se fundamenta, en sus aspectos educativos, como el eslabón estrechamente interrelacionado con todo el sistema de influencias educativas que actúan sobre el alumno.

Es fundamental que el docente domine las características psicológicas de los niños de estas edades para poder garantizar una adecuada planificación de las actividades a realizar para que estas sean efectivas e interesantes.

La asignatura debe contribuir al logro de habilidades generales de carácter intelectual que propicien el desarrollo del pensamiento lógico entre ellas, trabajará por la formación de habilidades generales de carácter docente, las que permitirán por la concepción misma de esta asignatura, hacer valoraciones del resultado del trabajo realizado y fundamentalmente prepararlos para este, gran oportunidad dan los software educativos estos se pone a disposición de los maestros especialmente en el quinto grado y cuenta con todos los recursos necesarios, que combinados hacen posible el desarrollo de habilidades 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.

En este trabajo se tomó como muestra la unidad 7.

Objetivos de la asignatura Cívica en quinto grado

✚ Contribuir a desarrollar en los alumnos, en correspondencia con las ideas rectoras de la asignatura, nociones de los conceptos: familia socialista, patria, nación, patriotismo socialista, legalidad socialista, trabajo, organización política de la sociedad, modo de vida socialista.

✚ Contribuir a que los alumnos aprecien la importancia de la familia en el socialismo y diferencien el concepto de familia consanguínea del concepto de familia por vínculos de convivencia y afecto, y a fomentar

en ellos una favorable disposición hacia el cumplimiento de los deberes familiares y sociales.

✚ Propiciar el desarrollo de actitudes positivas hacia aquellas cualidades como la cooperación, la responsabilidad, la organización y la planificación, entre otras, que deben prevalecer en las relaciones familiares, así como de una actitud crítica en el análisis del cumplimiento de sus responsabilidades dentro de su núcleo familiar.

✚ Contribuir al desarrollo en los alumnos de nociones sobre los conceptos: nación cubana, nacionalidad, patria, símbolos nacionales al utilizar los elementos cognoscitivos de grados anteriores y ejemplos del de cursar histórico – social y de la realidad cotidiana.

✚ Favorecer el desarrollo de sentimiento de aprecio y respeto a los elementos que constituyen la nación cubana y hacia los valores heredados de los héroes, mártires y trabajadores que lucharon por enaltecer la patria, así como también mostrar en su comportamiento, la admiración, respeto y emoción ante los símbolos de la patria y el conocimiento del uso adecuado de ellos.

✚ Propiciar el desarrollo de nociones de los conceptos: amor a la patria, patriotismo, defensa de la patria, e internacionalismo a través del análisis de ejemplos del cumplimiento de los deberes ciudadanos en el trabajo cotidiano, en el estudio, en la preparación para la defensa y en la ayuda internacionalista.

✚ Favorecer la comprensión de la necesidad del cumplimiento de los deberes patrióticos, así como despertar sentimientos y actitudes positivas hacia estos deberes, especialmente en la defensa de la patria en todas sus formas y hacia la búsqueda de la paz como objetivo esencial del socialismo.

✚ Contribuir a la adopción de normas de conductas social que se reflejan en las distintas actividades que realicen.

✚ Contribuir a desarrollar habilidades docentes que permiten consultar libros, revistas y periódicos, y extraer información para sencillas investigaciones.

Unidad 7 La vida en Cuba Socialista

Objetivos:

Con el cumplimiento de los objetivos del grado los alumnos tendrán la posibilidad de:

- ✚ Ejemplificar y valorar el esfuerzo realizado por todo el pueblo junto al gobierno revolucionario para garantizar el trabajo, la vida, la salud, la educación, la economía, la recreación, y el deporte en Cuba.
- ✚ Identificar condiciones de vida en Cuba antes y después del triunfo de la Revolución mediante fotografías y entrevistas.
- ✚ Ejemplificar con aspectos de la localidad el desarrollo económico social alcanzado.
- ✚ Diferenciar la propiedad social de la personal y manifestar en su conducta el cuidado de una y otra.
- ✚ Comparar los derechos de la mujer antes y después del triunfo de la Revolución, determinar la importancia de su trabajo para la sociedad y analizar críticamente los rezagos que aún persisten en la incorporación de las mujeres a la actividad laboral y en la dependencia de las tareas del hogar.
- ✚ Describir tipos de trabajos que realizan hoy las mujeres y que antes les estaban vedados.
- ✚ Defender sus puntos de vista en un debate que aborde la igualdad de derechos y deberes de todos los ciudadanos en Cuba.
- ✚ Expresar en sus actitudes y comportamiento el conocimiento de las normas de cortesía en la familia, en la escuela, en la sociedad y discriminar en ejemplos contrapuestos el cumplimiento correcto de esas normas.
- ✚ Ejemplificar, comparar y valorar las posibilidades que tienen los niños de Cuba y otros países socialistas en el disfrute de derechos que garantizan su bienestar.
- ✚ Expresar sentimientos de repudio hacia las normas de opresión y explotación que conducen a la falta de derechos y a una vida infeliz a gran parte de la niñez en otros países.

- ✚ Argumentar en forma sencilla sus ideas sobre los derechos humanos con ejemplos de nuestra vida y la de los niños en otros países.

Contenidos:

7.1 El pueblo cubano produce, disfruta y cuida las riquezas del país.

- ✚ El pueblo dueño de todas las riquezas.
- ✚ La educación, el deporte, la cultura: derechos de todo el pueblo.
- ✚ En Cuba todos contribuyen al desarrollo del socialismo.
- ✚ Los derechos de la mujer en Cuba.

7.2 Cómo viven los niños en Cuba y en otros países.

- ✚ El derecho de los niños cubanos a la educación, la salud, y la recreación.
- ✚ El comportamiento de los niños en Cuba socialista.
- ✚ Normas de conducta y educación formal en la escuela, en lugares públicos.
- ✚ Cuidado de la apariencia personal.

7.3 En Cuba todos los cubanos tienen derecho a una vida digna y segura.

- ✚ El respeto a los derechos humanos: una realidad de la vida en Cuba.

Habilidades de la asignatura Cívica en quinto grado

- ✚ Argumentar
- ✚ Expresar
- ✚ Describir
- ✚ Ejemplificar
- ✚ Comparar
- ✚ Diferenciar

Para la propuesta de softarea se realizó la siguiente dosificación

Clase	Contenido	Softarea
7.1	El pueblo cubano produce, disfruta y cuida las riquezas del país.	Softarea # 1
7.1.1	El pueblo dueño de todas las riquezas.	Softarea # 2
7.1.2	La educación, el deporte, la cultura: derechos de todo el pueblo.	Softarea # 3 y 4

7.1.3	En Cuba todos contribuyen al desarrollo del socialismo.	Softarea # 5
7.2	Cómo viven los niños en Cuba y en otros países.	Softarea # 6
7.2.1	Cómo diferencial la propiedad social de la personal en Cuba Socialista.	Softarea # 7
7.2.2	El comportamiento de los niños en Cuba socialista	Softarea # 8

Exigencias de las Softareas

- ✚ Garantizar el dominio de los contenidos teóricos seleccionados.
- ✚ Tareas en el nivel de identificación y realización de conceptos.
- ✚ Tareas que motiven a los estudiantes a realizarlas, por su forma de plantearlas y el control que realice el docente en cada actividad.
- ✚ Que respondan a la dosificación que tiene el grado en la asignatura
- ✚ Tareas que propicien el debate y la reflexión de los estudiantes, como medio para elevar el aprendizaje.

El desarrollo de una Softarea se puede realizar en los siguientes momentos:

- ✚ Dentro de la clase.
- ✚ Fuera de la clase.
- ✚ Tarea unitaria (para revisar a corto plazo).
- ✚ Tarea con varias actividades (para revisar a largo plazo).

Importancia del uso correcto de la Softarea

Se debe tener en cuenta una serie de actividades estructuradas y guiadas que eviten obstáculos, que proporcionen en los estudiantes una tarea bien definida, así como los recursos que les permiten realizarlas, ofreciendo una serie de tareas que pueden ser utilizadas para guiarlos en su estudio independiente complementando el trabajo de la clase, además los mismos pueden elaborar resúmenes con creatividad, completar notas inconclusas,

hacer esquemas, ejercitar el contenido; por su carácter interactivo, permite desarrollar habilidades intelectuales de observación, interpretación, comparación, esquematización, pensamiento crítico, flexible, reflexivo y desplegar imaginación, fantasía y creatividad en lo que se hace.

En su enfoque pedagógico desarrolla en los estudiantes una formación general cultural e integral con una concepción de lo que significa ser un ciudadano cuyo comportamiento social esté acorde con los valores humanistas del sistema social cubano, estando vigente la función social de la escuela en la formación del modelo de hombre que necesita la sociedad actual, donde se requiere de dos elementos vitales, la familia y los factores comunitarios.

Con el apoyo en las clases de los recursos tecnológicos, que constituyen el eslabón principal para conducir este proceso interactivo, entre el docente, el estudiante, su familia y marco social en que se desenvuelven, incluyendo la propia escuela, se puede desarrollar la personalidad de los estudiantes.

Todos de una forma u otra interactúan en el proceso docente y aún cuando el universo del estudiantado no tenga situaciones que los clasifiquen en situación de desventaja social.

La vinculación de la Informática con la Educación Cívica a través de la softarea le permite al alumno:

-  Ejercitar y desarrollar habilidades en el contenido.
-  Desarrollar habilidades informáticas.
-  Realizar tareas individuales.
-  Desarrollar los valores de responsabilidad, honestidad, laboriosidad y colectividad.

Se ha podido con las Softarea buscar vías que permitan enfrentar, de forma novedosa, las transformaciones en los programas de estudio, logrando relacionar las diferentes asignaturas del currículo con la Informática.

Además le permite al profesor realizar un trabajo diferenciado con sus estudiantes teniendo en cuenta el diagnóstico realizado en el grupo.

2.2. PROPUESTA DE SOFTAREA

Softarea # 1

Asignatura: Educación Cívica

Asunto: El pueblo cubano produce, disfruta y cuida las riquezas del país.

Objetivo: Seleccionar imágenes mediante el botón insertar de la barra de

menú del procesador de texto Word para embellecer el documento y fomentar el amor a la familia.

Introducción:

En nuestro país los niños tienen derecho a un hogar seguro y a una familia que los escuche, los comprenda y los cuide es por eso que te invito a realizar un paseo por el software educativo Mi vida, mi Patria en el módulo Cuba Tema Familia.

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo Mi Vida, Mi Patria: Microsoft Word.

Actividades:

Abre el Módulo Cuba la opción “Logros del Socialismo”.

- a) Observa la lámina donde aparece constituido un núcleo familiar. Descríbela.
- b) Cierra el software y abre la aplicación Word.
- c) Teclea en la aplicación los miembros que componen la familia.
- d) Inserta una imagen prediseñada relacionada con la familia.
- e) Guarda el documento con el nombre núcleo en la carpeta 5to grado que se encuentra en mis documentos.

Sugerencias:

Para llegar al software educativo Mi vida, mi patria recuerda ir:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – Mi vida, mi patria

Para abrir la aplicación Word puedes ir a:

 Botón inicio – Programa – Microsoft Word

Para insertar una imagen recuerda ir a:

 Menú insertar – Opción imagen – Imágenes prediseñadas

Para guardar el documento realizado utiliza:

 Barra de menú – Menú archivo – Opción guardar como

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusiones: Al concluir la actividad los estudiantes sabrán como propiciar el desarrollo de actitudes positivas hacia aquellas cualidades como la cooperación, la responsabilidad, la organización y la planificación, entre otras, que deben prevalecer en las relaciones familiares, así como de una crítica en el análisis del cumplimiento de sus responsabilidades dentro de su núcleo familiar

así como, potenciar un grupo de habilidades informáticas para elevar el gusto estético a la hora de confeccionar un documento.

Softarea # 2

Asignatura: Educación Cívica

Asunto: El pueblo dueño de todas las riquezas.

Objetivo: Aplicar los contenidos recibidos en la unidad a través de las diferentes opciones de la barra de menú del procesador de texto Word para potenciar las habilidades adquiridas en los estudiantes.

Introducción:

Este tema trata acerca de cómo los cubanos tienen derecho a una vida digna y segura, teniendo como eslabón fundamental al trabajo como creador del hombre de nuestros tiempos, todo el que de una forma u otra ejerza éste con dignidad tendrá derecho a tener una vida segura.

Recursos: Colección Multisaber. Softarea educativa Educación Cívica.

Actividades:

Buscar en el módulo Cuba temas Logros del Socialismo:

- a) Observe detalladamente la lámina que representa al hombre laborando.
- b) Abre el procesador de texto Word y teclea un texto descriptivo sobre la lámina observada con no menos de tres oraciones.
- c) Cambia el formato al texto utilizando arial 16, tipo de letra californian y color de letra rojo.
- d) Inserta una imagen prediseñada relacionada con el tema.
- e) Copia la imagen y pégala en un nuevo documento de Word.
- f) Guarde el documento en la carpeta 5to grado que aparece en mis documentos con el nombre Cuba de hoy.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo “Mi vida, mi patria” se debe ir a:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – “Mi vida, mi patria”.

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

 Botón Inicio – Programa – Microsoft Word.

Para cambiar el formato de las palabras debes:

 seleccionar la palabra menú formato – opción fuente.

Para insertar imagen prediseñada debes ir a:

 Menú insertar – imagen – imágenes prediseñadas.

Para copiar debes seleccionar las palabras e ir a:

 Menú edición copiar – seleccionar el lugar donde lo vas a pegar – botón edición pegar.

Para guardar el documento realizado utiliza:

 La barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará individual.

Conclusiones:

Una vez concluida la actividad los alumnos crean aún más conciencia acerca del papel que desempeña el trabajo en la formación de las nuevas generaciones y desarrollan con eficacia las habilidades informáticas estudiadas.

Softarea # 3

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: La educación, el deporte y la cultura derecho de todo el pueblo.

Objetivo: Seleccionar imágenes prediseñadas mediante el botón insertar de la barra de menú del procesador de texto Word para elevar el gusto estético en los estudiantes y el amor hacia la labor de educar.

Introducción:

En nuestro país es importante la Educación para el desarrollo de la sociedad al igual que lo es el Deporte y la Cultura, Cuba a lo largo del período revolucionario ha tenido grandes logros en cada una de estas esferas por lo que te invito a realizar un paseo por el software educativo Mi vida, mi patria en el módulo Cuba tema Logros del Socialismo.

Recurso: Colección Multisaber. Software educativo Mi vida, mi patria Microsoft Word.

Actividad:

- a) Observa detenidamente la lámina que refleja la cultura de nuestro pueblo.
- b) Realiza los 4 ejercicios correspondientes a la lámina.
- c) Abre el procesador de texto y teclee una oración donde hagas mención del artista que más te gustó de la lámina.

- d) Utilizando las herramientas necesarias de la barra de herramienta señala el sujeto y el predicado de la oración.
- e) Inserta una imagen relacionada con el tema.
- f) Guarde el documento en la carpeta de 5to grado que se encuentra en mis documentos con el nombre deporte.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo "Mi vida, mi patria" se debe ir a:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – "Mi vida, mi patria".

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

 Botón Inicio – Programa – Microsoft Word

Para señalar el sujeto y el predicado de la oración recuerda que debes seleccionar las palabras y dar un clic en las herramientas subrayadas o doble subrayado según corresponda.

Para insertar una imagen recuerda ir a:

 Menú insertar – Opción imagen – Imágenes prediseñadas

Para guardar el documento realizado utiliza:

 Barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusión:

A modo de conclusión podemos decir que los niños una vez concluida la actividad tienen una mayor lucidez acerca de cómo se manifiestan con respecto hacia la educación, el deporte y la cultura de nuestro país ya que a través de las diferentes láminas observadas en el software pueden hasta comparar como se palpan estas tres esferas de la vida social en otros países. También ponen en práctica las habilidades informáticas aprendidas en clases.

Softarea # 4

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: La educación, el deporte y la cultura derecho de todo el pueblo.

Objetivo: Copiar y pegar textos mediante el menú edición de la barra de menú del procesador de texto Word para elevar el gusto estético en los estudiantes y fomentar el amor a la profesión de educar.

Introducción:

En nuestro país es importante la educación para el desarrollo de la sociedad al igual que lo es el Deporte y la Cultura, Cuba a lo largo del período revolucionario ha tenido grandes logros en cada una de estas esferas por lo que te invito a realizar nuevamente un paseo por el software educativo “Mi vida, mi patria” en el módulo Cuba tema Logros del Socialismo.

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo “Mi vida, mi patria”. Microsoft Word.

Actividades:

Abre el módulo Cuba tema Logros el Socialismo:

- a) Observa las láminas donde aparece reflejada la Cuba de hoy, donde todos tenemos los mismos derechos.
- b) Abre el graficador Paint y apoyándote en las herramientas que conoces realiza un dibujo sobre la lámina observada.
- c) Copia y pega el dibujo en un documento de word.
- d) Teclea un párrafo donde pongas de manifiesto los derechos de la Cuba de hoy.
- e) Guarde el documento en la carpeta de 5to grado que se encuentra en mis documentos con el nombre de igualdad.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo “Mi vida, mi patria” se debe ir a:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – “Mi vida, mi patria”.

Para acceder a la aplicación Paint recuerda ir a:

 Botón Inicio – Programa – Accesorio – Paint.

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

 Botón Inicio – Programa – Microsoft Word.

Para copiar el dibujo debes seleccionarlo con la herramienta pertinente y pegarlo en la aplicación Word con la herramienta pertinente y pegarlo en la aplicación Word con la herramienta de pegar de la barra de herramienta.

Para guardar el documento realizado utiliza la barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará individual.

Conclusiones:

A modo de conclusión podemos decir que los niños una vez concluida la actividad tienen una mayor lucidez acerca de cómo se manifiestan con respecto a la educación, el deporte y la cultura de nuestro país ya que a través de las diferentes láminas observadas en el software pueden hasta comparar cómo se palpan estas tres esferas de la vida social en otros países.

Softarea # 5

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: En Cuba todos contribuyen al desarrollo del socialismo.

Objetivo: Insertar láminas del software “Mi vida, mi patria” mediante la opción imágenes de archivo del menú insertar para elevar el gusto estético en los estudiantes.

Introducción:

En nuestro país es importante la educación para el desarrollo de la sociedad al igual que lo es el Deporte y La Cultura, Cuba a lo largo del periodo revolucionario ha tenido grandes logros en cada una de estas esferas por lo que te invito a realizar nuevamente un paseo por el software educativo “Mi vida, mi patria en el módulo Cuba tema Logros del Socialismo.

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo “Mi vida, mi patria”. Microsoft Word.

Actividades:

Observe detalladamente las láminas que representan la esfera de la educación en Cuba y otros países que encontrarás en el módulo Cuba tema “Logros del Socialismo”.

- a) Abre el procesador de texto y teclea un párrafo comparativo sobre la educación en Cuba y otros países.
- b) Inserta imágenes de la carpeta Cuba hoy relacionadas con el tema.
- c) Cámbiale el formato a los sustantivos que empleaste en el párrafo utilizando tipo de letra arial y tamaño 14.
- d) Guarde el documento en la carpeta 5to grado que aparece en mis documentos con el nombre de Revolución.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo “Mi vida, mi patria” se debe ir a:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – “Mi vida, mi patria”.

Para insertar imágenes de archivo debes ir a:

 Menú insertar – imagen – imágenes de archivo.

Para cambiar el formato de las palabras debes:

 seleccionar la palabra menú formato – opción fuente.

Para guardar el documento realizado utiliza:

 La barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusiones:

Los estudiantes deben comprender la necesidad de cumplir con los deberes patrióticos, así como despertar sentimientos y actitudes positivas hacia estos deberes, especialmente en la defensa de la patria en todas sus formas y hacia la búsqueda de la paz como objetivo esencial del socialismo.

Softarea # 6

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: Cómo viven los niños en Cuba Socialista y en otros países.

Objetivo: Formatear textos mediante la opción fuente del menú formato de la barra de menú del procesador de texto para elevar el gusto estético en los estudiantes y elevar el amor hacia la patria.

Introducción:

En nuestro país todos los niños tienen los mismos derechos, en otros países existe una desigualdad impuesta por el dinero y las clases sociales sin contar el racismo. Es por ello que te invito a navegar en el software educativo Mi vida, mi patria en el módulo Cuba, Tema “Logros del Socialismo”:

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo Mi vida, mi patria. Procesador de texto Word.

Actividades:

- a) Observa la lámina que representa cómo viven los niños de Cuba y otros países. Descríbela.
- b) Abre la aplicación Word y teclea un párrafo con no menos de tres oraciones expresando cómo es la vida de los niños en otros países.
- c) Embellece el texto cambiándole el color de la letra y la fuente.
- d) Guarda el trabajo realizado con el nombre igualdad en la carpeta de 5to grado que se encuentra en mis documentos.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo “Mi vida, mi patria” se debe ir a:

📌 Botón Inicio – Programa – Colección Multisaber – “Mi vida, mi patria”.

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

📌 Botón Inicio – Programa – Microsoft Word

Para embellecer el texto recuerda ir a:

📌 Menú formato – Opción fuente.

Para guardar el documento realizado utiliza:

📌 Barra de menú – Menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusiones:

Al finalizar la actividad los alumnos podrán comparar la necesidad del cumplimiento de los deberes patrióticos, así como despertar sentimientos y actitudes positivas hacia estos deberes, especialmente en la defensa de la patria en todas sus formas y hacia la búsqueda de la paz como objetivo esencial del socialismo.

Softarea # 7

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: Cómo diferenciar la propiedad social de la personal en la Cuba Socialista.

Objetivo: Insertar autoformas mediante la opción “Autoformas” de la barra de dibujo para elevar el gusto estético en los estudiantes.

Introducción:

Nuestro país invierte millones de dólares en comprar computadoras, televisores y videos para mejorar la calidad del aprendizaje en los niños de todas las edades, cuidarlas es nuestro deber. Por lo que los invito a navegar por el software educativo Mi vida, mi patria en el módulo Cuba tema Logros del Socialismo.

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo Mi vida, mi patria Microsoft Word.

Actividades:

- a) Observa la lámina que representa el cartel y diga a qué tipo de propiedad pertenece a la social o particular.

- b) Abre el procesador de texto y teclee la diferencia que existe entre la propiedad social y la particular.
- c) Utilizando las autoformas conforma un cartel donde expresas el cuidado por la base material de estudio.
- d) Guardar el documento con el nombre cuidemos en la carpeta de 5to grado que se encuentra en mis documentos.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo "Mi vida, mi patria" se debe ir a:

 Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – Mi vida, mi patria

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

 Botón Inicio – Programa – Microsoft Word

Para insertar las autoformas recuerda ir a:

 Barra de dibujo – Autoformas.

Para guardar el documento realizado utiliza:

 Barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusiones:

Durante el desarrollo de la actividad los estudiantes adoptarán una adecuada conducta ante el uso y cuidado de la propiedad social y particular elevando así el sentido de responsabilidad material.

Software # 8

Asignatura: Educación Cívica.

Asunto: El comportamiento de los niños en Cuba Socialista y otros países.

Objetivo: Aplicar los contenidos recibidos en la unidad a través de las diferentes opciones de la barra de menú del procesador de texto Word para potenciar las habilidades adquiridas en los estudiantes.

Introducción:

En el software educativo "Mi vida, mi patria" vamos a observar en la opción "Logros del socialismo" las diferentes láminas que en él aparecen sobre como es el comportamiento de los niños en Cuba Socialista y en otros países del mundo.

Recursos: Colección Multisaber. Software educativo “Mi vida, mi patria.
Microsoft Word.

Actividades:

Observen las láminas donde aparecen reflejados el comportamiento de los niños de la Cuba de hoy y de otros países vecinos. Módulo Cuba tema Logros del Socialismo y realiza las actividades correspondientes al tema.

- a) Abre la aplicación Microsoft Word y teclea un párrafo con tamaño de letra 14, tipo de letra arial y color azul donde expongas los derechos de los niños en Cuba.
- b) Inserta una imagen prediseñada relacionada con el tema.
- c) Copia en un nuevo documento de Word las parejas de sustantivos y adjetivos que empleaste para redactar el párrafo
- d) Guarda el documento en la carpeta de 5to grado con el nombre País.

Sugerencias:

Para ejecutar el Software Educativo “Mi vida, mi patria” se debe ir a:

-  Botón inicio – Programa – Colección Multisaber – “Mi vida, mi patria”.

Para acceder a la aplicación Microsoft Word puedes ir a:

-  Botón Inicio – Programa – Microsoft Word.

Para cambiar el formato de las palabras debes:

-  seleccionar la palabra menú formato – opción fuente.

Para insertar imagen prediseñada debes ir a:

-  Menú insertar – imagen – imágenes prediseñadas.

Para abrir un nuevo documento debes ir:

-  Menú archivo – nuevo.

Para copiar debes seleccionar las palabras e ir a:

-  Menú edición copiar – seleccionar el lugar donde lo vas a pegar – menú edición pegar.

Para guardar el documento realizado utiliza:

-  La barra de menú – menú archivo – opción guardar como.

Evaluación:

La evaluación se realizará de forma oral o de forma cualitativa.

Conclusiones:

Podemos concluir esta actividad poniendo de manifiesto una vez más la importancia que ha tenido haber trabajado con este software en vinculación con la informática ya que no solo va encaminado a ampliar conocimientos de la Cívica sino que contribuye como factor principal a potenciar y desarrollar las habilidades informáticas utilizadas.

2.3. Validación de la propuesta de softarea

La propuesta de softarea se elabora como resultado de un proceso de búsqueda de soluciones con el objetivo de elevar el nivel de aprendizaje de los escolares de 5to grado en la escuela Juan G. Sotero Rodríguez Companioni mediante la asignatura de Cívica y su vinculación con la Informática, Se constató que durante el análisis de los documentos, las encuestas, entrevistas, comprobaciones de conocimientos, guía de observación a clases facilitó detectar insuficiente nexo entre las asignaturas seleccionadas para la propuesta. Las Softareas responden a los objetivos, contenidos del grado, características y edades de los escolares, posibilita que se active los pensamientos lógicos que poseen sobre el contenido objeto de estudio, propicia los conocimientos para el desarrollo de habilidades que le permitan al escolar la reflexión, el análisis, la generalización de la actividad del aprendizaje, permitiendo así actividades con mayores niveles de exigencias.

Para validar este trabajo es necesario aplicar a la muestra diferentes instrumentos, con la finalidad de procesar su funcionabilidad conformada por el conocimiento y habilidades demostradas a través del diagnóstico inicial a partir de la ayuda que se le brinda con el uso de las softarea vinculadas a la asignatura Educación Cívica y la utilización de las diferentes aplicaciones informáticas estudiadas.

En la investigación realizada, a partir del curso 2009-2010, al realizar esta propuesta como alternativa para el alumno y comprobar si estos adquieren conocimientos cívicos utilizando las diferentes aplicaciones en las clases de Informática, se aplicaron algunos instrumentos (anexos 1 y 2).

Aplicación de las comprobaciones para validar la propuesta.

Resultados iniciales

Desde la etapa de constatación se inició el control y validación de los resultados, pues la elaboración de la propuesta de softarea partió de un diagnóstico inicial, el cual arrojó que el nivel de conocimiento con respecto al

tema de investigación estaba muy bajo por lo que fue necesario aplicar una serie de instrumentos a los alumnos y docentes para conocer el estado inicial de la investigación.

En las comprobaciones de conocimientos realizadas vinculando la Educación Cívica con la Informática en la primera actividad se constató que los alumnos carecen de conocimientos cívicos de 20 alumnos evaluados, 7 realizaron correctamente el ejercicio, estos alcanzan el 35%; 13 alumnos se equivocaron en algunos de los pasos a la hora de copiar – pegar el párrafo para un 65% de los muestreados, en la segunda actividad de 20 alumnos evaluados 14 realizaron correctamente el ejercicio, y 6 se equivocaron., por lo que los resultados recogidos demostraron que realmente existía problema.

En las entrevistas aplicada al maestro de 5to B del grupo donde se seleccionó la muestra (Anexo # 3) plantea que:

✚ Utilizan en algunas clases el software educativo por los que no explotan al máximo las computadoras ya que utilizan otros medios de enseñanza que también facilitan un aprendizaje desarrollador en los estudiantes como son láminas, emisiones televisivas y libros de textos.

✚ Desconocen de algunos software educativos que se brindan para apoyar las clases de Educación Cívica por lo que el más utilizado es el software “ Mi vida, mi patria” que es usado en clases en algunas ocasiones ya que no lo explotan lo suficiente.

✚ Carecen de una buena orientación por parte del maestro a la hora de orientar tareas a realizar en el software educativo.

Se les aplicó encuestas a los alumnos con el objetivo de constatar el dominio que tienen los mismos sobre los software que se vincula con la asignatura de Educación Cívica (anexos # 6 y 8), en las que se constató lo siguiente:

En la primera encuesta realizada a los estudiantes se pudo observar que en la pregunta número 1 la cual se refería a que si has utilizado el software “ Mi vida, mi patria respondieron correctamente 12 alumnos de 20 para un 60 %.

En la pregunta número 2 de 20 alumnos, 8 respondieron que regularmente representando el 40 %, 7 “en ocasiones” para el 35 % y 5 “casi siempre” como resultado el 25 %.

En la pregunta número 3, 14 respondieron que regularmente representando el 70%.

En la pregunta número 4 de 20 alumnos 15 respondieron "para realizar las tareas" teniendo como resultado un 75 % y 5 respondieron "para realizar la tarea y entretenerse" el 25 %.

En la encuesta número 2 la misma arrojó los conocimientos que tenían los alumnos acerca de la softarea orientadas en las clases ver (anexo 8).

Partiendo de toda esta información recogida se pudo llegar a la conclusión del problema por lo que se trazó la siguiente propuesta de actividades con un alto nivel de exigencia para elevar el aprendizaje de los alumnos.

Se visitó 1 clase (Anexos # 5) en las cuales se observó la utilización de las aplicaciones informáticas para la adquisición de los conocimientos cívicos pero podían haber explotado aún más la informática y a su vez le daban mejor salida al contenido impartido. En la clase se pudo apreciar la interactividad de la tarea por parte de un alumno con el software educativo "Mi vida, mi patria. "

Al obtener estos resultados se elaboró una propuesta de softarea con el objetivo de que sea aplicada por el maestro, donde se utilizaron instrumentos los cuales se analizan a continuación:

Resultados parciales

Durante la implementación de esta propuesta se realizó una segunda comprobación de conocimientos a los 20 estudiantes, de ellos en la primera actividad 15 respondieron para un 75%, en la segunda actividad con respecto al objeto de estudio referente a insertar láminas del software educativo " Mi vida, mi patria ", fueron evaluados de bien 17 alumnos, utilizando las diferentes opciones que te brinda la barra de menú en la aplicación de Microsoft Word ver (Anexo # 7y 9).

Resultados finales

Para constatar la efectividad de esta propuesta fue necesario aplicar la prueba pedagógica final donde los resultados obtenidos estaban a un 95 % (anexo # 11) se aplicaron diferentes instrumentos como la entrevista a los jefes de ciclos, el cual permitió obtener los resultados finales (anexo # 10).

En la entrevista realizada a las jefas de ciclos se pudo comprobar los siguientes resultados:

En la primera pregunta de esa entrevista se respondió que las aplicaciones más utilizadas fueron Microsoft Word y Paint para realizar las diferentes actividades en la clase, y no el software educativo " Mi vida, mi patria " que le serviría para hacer sus clases más científicas y creadoras.

En la segunda pregunta de la etapa final a la Jefa de Ciclo después de aplicada la propuesta la misma considera que es un trabajo bien logrado y contiene que es un reto para los docentes en la escuela pues existe poca utilización de actividades de ese tipo en las clases de Educación Cívica. Plantea que la propuesta tiene mucho valor para tratar el tema de Informática vinculada con la asignatura de Educación Cívica ya que la misma les brinda pautas para ayudar a contribuir a que las clases de Cívica se hagan cada vez más amenas y creadoras vinculadas con las diferentes habilidades informáticas y aplicaciones Paint y el Word, vale aclarar que en esta propuesta de softarea no se utiliza el Power Point ya que en esta etapa del curso los alumnos aún no han recibido este contenido, en los escolares de 5to grado se comienza a impartir esta aplicación en la unidad 3 y en dicha propuesta de softarea se escogió la unidad 2, el Paint si se retoma ya que lo han dado en grados anteriores. De esta manera la autora del trabajo pudo elaborar el diagnóstico final donde se obtuvo los resultados esperados en los alumnos, las cuales demuestran un alto nivel de conocimiento para un 95 %. Aunque no representa el 100 % es evidente que en estos momentos están más preparados para enfrentar este tipo de propuesta en otras asignaturas del currículo con un elevado nivel de exigencias.

Es cierto que la propuesta de softarea que abarca el contenido de la unidad 7 de Educación Cívica y la unidad 2 de Informática, resultó muy interesante, porque mediante la misma reafirmaron los conocimientos impartidos en la asignatura a potenciar en la propuesta y los estudiados en la Informática, los cuales demostraron haber adquiridos las diferentes habilidades acerca de la vinculación entre ambas. Los estudiantes demostraron en su modo de actuación el sentimiento y actitudes positivas hacia la patria teniendo como eslabón fundamental el trabajo en la formación de las nuevas generaciones, así

como los grandes logros en las diferentes esferas de la vida social. La autora considera que la propuesta de softarea ha sido satisfactoria si comparamos los resultados obtenidos, pero aún no se está satisfecho, porque todavía hay que trabajar más, ya que un país como el nuestro con las exigencias que requiere el mismo de ser uno de los más cultos del mundo, tenga una correcta preparación para vincular los conocimientos recibidos con las restantes asignaturas del currículo. (Anexo 12). Debemos resaltar que con la implementación de la propuesta se desarrolla en el alumno no sólo el pensamiento reproductivo sino también, creativo e independiente.

Conclusiones

- ✚ La vinculación de la Informática en el proceso enseñanza - aprendizaje de la Educación Cívica es importante porque despierta el interés en los alumnos de 5to grado por aprender los diferentes temas relacionados con su Patria a través de la inserción curricular del software destinado para la asignatura.
- ✚ La propuesta de softarea ofrece importantes ventajas que favorecen el desarrollo de la clase de Cívica teniendo en cuenta la Informática como medio de enseñanza y las posibilidades que le brinda el software educativo “Mi vida, mi patria” .
- ✚ Los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta posibilita comprender que con la utilización de la Informática, como medio de enseñanza en la asignatura Educación Cívica, se eleva el nivel real de aprendizaje de los estudiantes y puede ser aplicada por los alumnos de 5to grado de la Enseñanza Primaria.

Recomendaciones

-  Expandir el tema de investigación aplicada a los alumnos de 5to B de la ENU: Juan G. Sotero Rodríguez cuyo título radica en una Propuesta de Softarea para ejercitar los contenidos recibidos en las clases de Cívica a través de la Informática.
-  Hacer extensivo el uso de la Propuesta de Softareas a otros centros del territorio.
-  Incrementar la propuesta con otros temas que enriquezcan la misma de manera que se mantenga la vigencia y pertenencia.

Anexo # 1

Guía para la entrevista al Jefe de Ciclo

Estimado Jefe de Ciclo su centro ha sido seleccionado para la irrealización de un proyecto de investigación.

Datos generales

Nombre del centro

Teléfono

Motivo de consulta Dentro del banco de problema del centro.

✚ ¿Cuál es el tema de mayor dificultad?

✚ ¿Qué se ha proyectado el centro para dar solución a esta dificultad?

✚ ¿Está de acuerdo que se realice un proyecto de investigación sobre este tema?

Anexo # 2

Entrevista al Jefe de Ciclo

Objetivos: Constatar los conocimientos que tienen acerca de la Informática aplicadas en clases.

- ✚ ¿Utilizan los docentes los Software Educativos en las diferentes asignaturas?
- ✚ ¿Cree usted que los Software Educativos ayuden a los escolares a ampliar aún más sus conocimientos?
- ✚ ¿Se sentirán motivados los docentes al utilizar estos Software Educativos?
- ✚ ¿Cree usted que las actividades son suficientes para motivar en los escolares la utilización de los Software Educativos?
- ✚ ¿Piensas que el trabajo con los Software Educativos sea algo sistemático?
- ✚ ¿Qué opinas del trabajo con los Software Educativos en la escuela?

Anexo # 3

Entrevista al maestro del grupo donde se tomo la muestra para la investigación.

Objetivo: Constatar los conocimientos que tienen acerca de Software Educativos.

Preguntas:

- ✚ ¿Qué es para usted un Software Educativo?
- ✚ ¿Cuáles son los Software Educativos que has utilizado en tus clases?
- ✚ ¿Orientas tareas relacionadas con el Software?
- ✚ ¿Has utilizado el Software “Mi vida, mi patria” en tu clase de Cívica?
- ✚ ¿Vinculas tus clases con el Software Educativo?

Anexo # 4

Comprobaciones de conocimientos aplicadas en la etapa inicial de la investigación a los alumnos.

Comprobación # 1

Objetivos: Teclear un párrafo relacionado con la asignatura Educación Cívica mediante la aplicación Microsoft Word para desarrollar habilidades informáticas.

Actividades

-  Cambiarle el tipo de letra al párrafo y ponerle arial.
-  Tamaño de letra 14.
-  Color azul.
-  Insertar imagen prediseñada que guarde relación con el párrafo.

Comprobación # 2

Objetivos: Copiar – pegar y cortar el texto mediante el botón edición de la barra de menú del procesador de texto Word para elevar el gusto estético en los estudiantes.

Actividades

-  Copiar – pegar la primera oración del párrafo.
-  Cortar el resto del texto.

Presentados	Posibles respuestas	Respuestas correctas	%	Respuestas incorrectas	%
20	20	7	35 %	13	65 %
20	20	14	70 %	6	30 %

Anexo # 5

Guía de observación a clase

Datos generales:

Escuela: _____ Municipio: _____

Grado: _____ Nombre del Maestro: _____

Sexo: F__ M__ Raza: Blanca __ Negra __ Mestiza __

Graduado Universitario: Sí: _____ No: _____ Años de Experiencia: _____

Plan de Formación: Emergente: _____

Nombre del Observador: _____

Objetivo: Observar cómo la maestra imparte las clases en la asignatura de Educación Cívica

Aspectos a observar:

- ✚ Motivación durante la clase y grado de implicación que logra en el alumno, de modo que el proceso tenga significado y sentido para él en los diferentes momentos de la actividad.
- ✚ Dirige el proceso dándole la posibilidad al alumno de expresar sus ideas, sentimientos, plantearse proyectos propios, argumentos, no anticipándose a sus juicios y razonamientos.
- ✚ Utiliza el software educativo para consolidar y fijar los contenidos de la Educación Cívica.
- ✚ Orienta software en la clase relacionada con el software.
- ✚ Organización y dirección de los diferentes momentos de la actividad.

Anexo # 6.

Encuesta aplicada a los alumnos.

Objetivos: Constatar qué dominio tienen los alumnos del software que se vincula con la asignatura de Educación Cívica.

Actividades.

En la Colección Multisaber existen varios software educativos y entre ellos se encuentra “Mi vida, mi patria”, este es el que mayor vinculación tiene con la asignatura Educación Cívica, responde con honestidad lo que sabes de él.

 ¿Has utilizado el software “Mi vida, mi patria”?

☐ Siempre

☐ Casi siempre

☐ Regularmente

☐ En ocasiones

☐ Nunca

 ¿Tu maestro te ha orientado software a realizar con este software?

☐ Siempre

☐ Casi siempre

☐ Regularmente

☐ En ocasiones

☐ Nunca

 ¿Cuántas veces lo has utilizado?

☐ Siempre

☐ Casi siempre

☐ Regularmente

☐ En ocasiones

☐ Nunca

 ¿Para qué lo has utilizado?

☐ Realizar tareas.

☐ Entretenerme.

☐ Investigar sobre la vida de Martí.

☐ Conocer las leyes.

☐ Conocer los símbolos de la patria.

Resultados obtenidos pregunta # 1:

Alumnos	Respondieron correctamente	%	Respondieron incorrectamente	%
20	12	60 %	8	40 %

Resultados obtenidos pregunta # 2:

Alumnos	Regularmente	%	En ocasiones	%	Casi siempre	%
20	8	40 %	7	35 %	5	25 %

Resultados obtenidos pregunta # 3:

Presentados	Posibles respuestas	Respuestas correctas	%	Respuestas incorrectas	%
20	20	14	70 %	6	30%

Resultados obtenidos pregunta # 4:

Presentados	Para realizar las tareas	%	Realizan las tareas y entretenerse	%
20	15	75 %	5	25%

Anexo # 7

Entrevista aplicadas en la etapa intermedia de la investigación al Jefe de Ciclo.

Objetivo: Constatar el impacto de la propuesta por el Jefe de Ciclo.

Actividades

- ✚ ¿Cuál es su opinión acerca de la propuesta de actividades aplicada en el centro, donde se vincula la Educación Cívica con la Informática para elevar el nivel real de aprendizaje de los estudiantes?

Anexo # 8

Encuesta aplicada a los alumnos para validar el impacto de las softareas orientadas en las clases de Educación de Cívica.

Objetivos: Constatar el impacto que provocó la orientación de las softareas a los alumnos en la clase de Educación Cívica.

Actividades.

En la clase de Educación Cívica tu maestro te ha orientado softareas para realizar en las unidad 7, ayúdanos a conocer para qué te ha servido marcando con una x sobre la raya.

Amar más a:

Los héroes _____

La patria _____

Los símbolos de la patria

Me han servido para:

Conocer más sobre otros países _____

Ampliar mis conocimientos _____

Sentir orgullo de ser cubano _____

Conocer a profundidad sobre todas las esferas de la vida social _____

Comparar la salud, el deporte, la cultura y la educación con la de otros países vecinos _____

Sentir satisfacción con las actividades realizadas _____

Anexo # 9

Comprobaciones intermedias para validar la propuesta de softareas.

Comprobación #1

Objetivos: Insertar láminas del software “Mi vida, mi patria” mediante la opción imágenes desde archivo del botón insertar de la barra de menú para elevar el gusto estético y las habilidades informáticas.

Actividades.

Observe detalladamente las láminas que representan la esfera de la economía en Cuba que encontrarás en el módulo Cuba tema “Logros del Socialismo”.

-  Redacte un texto sobre la lámina observada.
-  Ponerle un fondo al documento de color rojo e inserte una imagen relacionada con el mismo.
-  Inserte una lámina del software que represente a otra esfera de la Cuba Socialista.

Comprobación # 2

Objetivo: Aplicar los contenidos recibidos en la unidad a través de las diferentes opciones de la barra de menú del procesador de texto Word para potenciar las habilidades adquiridas en los estudiantes.

Actividades.

Observe detalladamente las láminas que representan la esfera de la educación en Cuba y otros países que encontrarás en el módulo Cuba tema “Logros del Socialismo”.

-  Abre el procesador de texto y teclea un párrafo comparativo sobre la educación en Cuba y otros países.
-  Cámbiale el formato a los sustantivos que empleaste en el párrafo utilizando tipo de letra arial y tamaño 14.
-  Guarde el documento en la carpeta 5to grado que aparece en mis documentos con el nombre de Socialismo.

Presentados	Posibles respuestas	Respuestas correctas	%	Respuestas incorrectas	%
20	20	15	75 %	5	25 %

Anexo # 10

Entrevista al maestro aplicada en la etapa final de la investigación.

Objetivo: Comprobar si la propuesta de actividades, orientada a los alumnos, sobre la Educación Cívica a través de la utilización de aplicaciones informáticas muestran resultados.

Actividades

 ¿Cuáles son las aplicaciones informáticas que más se utilizan?

–Microsoft Word

–Paint

 ¿Para qué se utilizan?

¿Crees que los alumnos han elevado el nivel real de aprendizaje en Cívica con la utilización de estas aplicaciones informáticas? ¿Por qué?

Anexo #11

Comprobaciones para validar la propuesta de softareas.

Objetivo: Constatar cómo los estudiantes han asimilado la vinculación del software educativo “Mi vida, mi patria” con la Educación Cívica y otras asignaturas del currículo.

Actividades:

✚ ¿Has utilizado en otras asignaturas del currículo software educativos.

___ Siempre

___ Casi siempre

___ Regularmente

___ En ocasiones

___ Nunca

✚ Marque con una cruz con cuales de las asignaturas del currículo guarda relación el software educativo “Mi vida, mi patria”.

___ Matemática

___ Historia

___ Ciencias naturales

___ Lengua Española

___ Educación Cívica

Comprobación #1

Objetivos: Constatar cómo argumentan por qué se considera a Cuba una gran familia.

Actividades.

En el software “Mi vida, mi patria” en el módulo “Familia” observaste un video relacionado con la expresión “Cuba es una gran familia”.

Argumenta a través de un texto esa expresión.

Comprobación #2

Objetivo: Constatar si reconocen las tradiciones estudiadas.

Actividades.

1-En el software educativo “Mi vida, mi Patria” ampliaste tus conocimientos sobre las tradiciones que existen en Cuba, ayúdanos a reconocerlas colocando en la raya la letra que inicia su escritura.

Cultivo de la caña de azúcar_____

Desfile ”Una flor para Camilo”_____

Fiestas campesinas_____

Desfile de 1ro de Mayo_____

Juego del pon_____

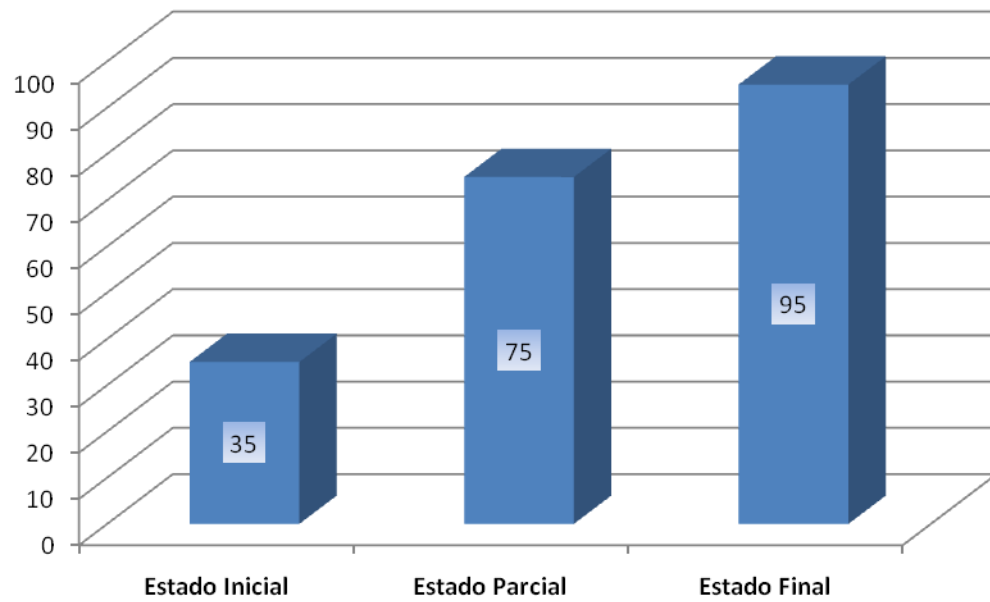
Cultivo del tabaco_____

a) Piensa en la segunda tradición ¿Qué sientes al participar en ella?

Presentados	Posibles respuestas	Respuestas correctas	%	Respuestas incorrectas	%
20	20	19	95 %	1	5 %

Anexo #12

Estado de la Investigación



BIBLIOGRAFÍA

ADELL, JORDI. Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información.- <http://nti.uji.es/~jordi>

ALVAREZ ZAYAS, CARLOS. Didáctica. La escuela en la vida. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación. _ 178p.

_____. Hacia una escuela de excelencia. _ La Habana: Ed. Academia, 1996. _ 94 p.

CABALLERO DELGADO, ELVIRA .Diagnóstico y diversidad. _ La Habana. Editorial Pueblo y Educación, 2002, _p.10-14

CAMACHO PEREZ, S. Formación del profesorado y nuevas tecnologías. [s.l]: Alcoy Marfil, 1995. _ 190 p.

Caracterización psicopedagógica del software para la Enseñanza Infantil. _ Pinar del Río: [s.n], MINED, 2001. _ 64 p.

CASTELLANO SIMON, DORIS .Aprender y enseñar en la escuela, alternativas para promover un aprendizaje desarrollador. — La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005._ p139.

Catálogo automatizado de Software Educativo. _ La Habana: Ed. Universidad Pedagógica de La Habana, 2002. _ Documento Digital.

Constitución de la República de Cuba. - La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998.- 59p.

CORBEA GARCÍA, YANIA. Propuesta de softarea para la asignatura de Ciencias Naturales en quinto grado. _ 36 h._Trabajo de Diploma. _ ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2007.

_____: Libro de Texto Educación Cívica. _ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.-119 p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN .Modelo de la Escuela Primaria . _La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000._ p.1_14

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa: quinto grado. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. _ p. 63.

_____. Programa Educación Cívica._ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989.- p.6_17.

_____. Fundamentos de la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de La Educación: módulo 1.primera parte._ [La Habana]: Ed. Pueblo y Educación, 2005._31p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos de la Investigación Educativa. Maestría en Ciencias de La Educación: módulo 1 segunda parte. - [La Habana]: Ed. Pueblo y Educación, 2006._ 32p.

Didáctica de las humanidades: selección de textos. _ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005. _ p. 1 _ 31.

EXPÓSITO RICARDO, CARLOS. Algunos Elementos de Metodología de la enseñanza de informática. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2000. — 63 p.

EXPÓSITO RICARDO, CARLOS. Instituto Latinoamericano del Software: La
softarea como actividad con el uso de medios informáticos en las
condiciones actuales de la escuela cubana / César Labañino Rizo, Karenia
Álvarez Alfonso. _La Habana: Editorial Pueblo Y Educación, 2007. _ 58 p.

FERNÁNDEZ MUÑOZ, R. La investigación y la formación del profesorado. —
p. 153. — En: Centro asociado UNED de Cuenca (Madrid No. 4). — 1995.

Tecnología educativa: Nuevas Tecnologías
aplicadas a la educación. — [s.l]: Alcoy Marfil, 1998. — 412 p.

GENER NAVARRO, ENRIQUE J. Temas de Informática Básica. —La Habana:
Editorial Pueblo y Educación, 2005. - 278 p.

Medios de enseñanza. — La Habana: Libro
para la Educación, 1979. — 243 p.

GONZALEZ CASTRO, VICENTE, Teoría y práctica de los medios de
enseñanza. — La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986. — 436 p.

GRAU. j. E Tecnología y educación. — Buenos Aires: FUNDEC, 1995. —
241p.

Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria / Pilar Rico Montero... [et.al].
— La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001. – p. 49 – 67.

HECKHAUSEN. H. Disciplina e interdisciplinariedad problemas de la
enseñanza y las universidades. __ México: Ed. ANVIES. 1985. __ 150 p.

LUIS HORTOLANO, JOSÉ MANUEL. El impacto social de las nuevas tecnologías.<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/06hortolano.html>

Metodología de la Investigación: Desafío polémicas actuales / Marta Martínez

Yantada...[et. al]. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación ,2001. – p. 92.

Metodología de la Investigación. Educacional / Gastón Pérez Rodríguez... [et. al]. - LA Habana: Editorial: Pueblo y Educación, 2001, t.1.

Metodología de la Investigación. Educacional: segunda parte / Irma Nocedo de

León... [et. al] . – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001. – t.2.

Orientaciones Metodológicas Educación Cívica. _ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.-119 p.

PELGRUM, WLLLEN j, T. La investigación internacional sobre informática de la Enseñanza. _ p. 369 – 378. __ En: Perspectiva (Francia). __ No – 3. 1992.

Plataforma Programática del Partido Comunista de Cuba .Editora Política, __ La Habana: 1981, p. 105.

Reflexiones Teóricos Prácticas desde las Ciencias de la Educación. Colectivo de autores. __ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. __ 180 p.

RICO MONTERO, PILAR. Reflexión y aprendizaje en el aula. - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996. __67 p.

RIVERO ERICO, ALFONSO J. El uso de la computadora como medio de Enseñanza._ 20h._Trabajo de Investigación._ IPLAC, La Habana, 1997.

RODRÍGUEZ LAMAS, Raúl. Introducción del software educativo en la

educación en Cuba. - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000. – 154 p.

SARRÍA STUART, ÁNGELA. Una estrategia para el diseño curricular de Informática en la enseñanza primaria._ 80 h._ Tesis de Maestría.- Universidad Carlos Rafael Rodríguez, Cienfuegos. 2002.

SERRANO GÓMEZ, ALBERTO. La Informática y la educación hoy._ p.22-27._ En: GIGA (La Habana) – No 4, 2000.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 1 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 2 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2001. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 3 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2002. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 4 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2003. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 5 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2004. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 6 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2005. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 7 / Ministerio de Educación. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2006. – 16 p.

Seminario Nacional para el Personal Docente: 8 / Ministerio de Educación. –
La Habana: Editorial Pueblo y Educación, nov. 2007. – 16 p.

Software Educacional. __ p. 104 – 106. __ En Educación. (La Habana). __ Año
19, no. 74, 1989.

Software Educativos para las educaciones Primaria y Especial / Sonia Coppery
Cano.. [et. al]. - La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. – p. 59 -
87.

