

**Universidad de Ciencias Pedagógicas
"Conrado Benítez García"
Cienfuegos**



**SEDE PEDAGÓGICA MUNICIPAL DE RODAS
CUARTA EDICIÓN**

***TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN***

MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

**Título: Propuesta de actividades para desarrollar habilidades con el teclado
en la asignatura de Informática en tercer grado de la ENR Raúl Suárez
Martínez.**

Autor: Lic. Mariela Fernández Guillén.

**Curso 2012-2013
"Año 54 de la Revolución"**

**Universidad de Ciencias Pedagógicas
“Conrado Benítez García”
Cienfuegos**

**Maestría en Ciencias
de la Educación**

**SEDE PEDAGÓGICA MUNICIPAL DE RODAS
CUARTA EDICIÓN**

***TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN***

MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

Título: Propuesta de actividades para desarrollar habilidades con el teclado en la asignatura de Informática en tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez.

Autor: Lic. Mariela Fernández Guillén.

Tutor: Msc. Maydelín Hernández González

**Curso 2012-2013
“Año 54 de la Revolución”**

Resumen

El presente trabajo aborda una problemática de interés, en el cual se concibió una propuesta de actividades que se sintetiza en su aporte práctico, poniéndola en manos de los escolares para contribuir al desarrollo de habilidades en el teclado en tercer grado. Para ello se hizo necesario el estudio de los referentes teóricos y metodológicos relacionados con el tema, que permitieron determinar las necesidades de los escolares en este sentido, teniendo en cuenta las habilidades generales, específicas y los contenidos del Programa de Informática en este grado. El resultado investigativo que se presenta responde a la práctica educativa de la autora durante 11 años de trabajo. La propuesta tributa a la solución de las insuficiencias detectadas atendiendo a las diferencias individuales de los escolares, condición que limita el accionar de los mismos para lograr el desarrollo de habilidades mediante la interacción con el ambiente del procesador de Texto Word. Para las diferentes etapas de la investigación se utilizaron diferentes técnicas como la encuesta y el experimento, los que permitieron determinar las insuficiencias en el diagnóstico, implementar las actividades y validarlas. Como resultado de esta investigación se presenta una propuesta de actividades encaminada al desarrollo de habilidades en el teclado en la Unidad # 3 “Aprendiendo a escribir con el teclado”, propiciando una mayor solidez de los conocimientos de los escolares en el proceso de enseñanza _ aprendizaje mediante el empleo de los medios informáticos en la Enseñanza Primaria.

Universidad de Ciencias Pedagógicas
"Conrado Benítez García"

Hago constar que el presente trabajo fue realizado en la Universidad de Ciencias Pedagógicas "Conrado Benítez García", como parte de la culminación de estudios de la maestría en Ciencias de Educación en su cuarta edición; mención Educación Primaria. Se autoriza a que el mismo sea utilizado por la institución para los fines que estime conveniente, tanto de forma parcial como total y además no podrá ser presentado en eventos, ni publicado sin la aprobación de dicho centro.

Firma del autor

Los abajo firmantes certificamos que el presente trabajo ha sido revisado según acuerdo de la dirección de nuestro centro y el mismo cumple los requisitos que debe tener un trabajo de esta envergadura, referido a la temática señalada.

Información Científico Técnica
Nombre y apellidos. Firma

Firma del tutor

Rodas, 5 de octubre del 2012
"Año 54 de la Revolución"

Aval

Centro: ENR: Raúl Suárez Martínez.

Municipio Rodas

Título: Propuesta de actividades para desarrollar habilidades con el teclado en la asignatura de Informática en tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez.

Autora: Mariela Fernández Guillén.

Hago constar que el presente trabajo se aplica como parte de la terminación de los estudios de Maestría en Ciencias de la Educación: Mención de Educación Primaria por la autora en la Comunidad de Limones para contribuir a radical las deficiencias que existen en la preparación de los alumnos en el uso de las habilidades con el teclado. Esto permite el desarrollo participativo de las niñas y los niños en el uso de la computadora.

Nombre y Apellidos
Director del Centro

Nombre y Apellidos
Secretaria de la Sección Sindical

Pensamiento

“La enseñanza ¿quién no lo sabe?

Es ante todo una obra de infinito amor.”

José Martí

Dedicatoria

A mi hija, porque es mi razón de ser.
A mis padres, porque la vida es lucha y esfuerzo

Agradecimientos

A mi familia por su empeño constante en mi formación y superación.

A mi esposo, a mi tutora Maydelín, porque sin ella este proyecto no se hubiera logrado y al Doctor Hugo Freddy, por su colaboración, apoyo y a Marlen por su dedicación.

Introducción

El objetivo fundamental de la educación en Cuba es la formación multilateral y armónica de las nuevas generaciones, lo que presupone que el escolar debe apropiarse de un sistema de conocimientos, hábitos y habilidades. También debe alcanzar un alto desarrollo de las potencialidades del pensamiento para asimilar los logros de la actual revolución científica y técnica.

La educación ha de lograr el difícil equilibrio de ofrecer una respuesta educativa comprensiva, proporcionando una cultura común a todos los individuos de la sociedad. Se deben considerar las diferentes culturas, sociales e individuales por la influencia que ejercen en el aprendizaje sin que estas marquen desigualdades que puedan frenar el desarrollo.

Es por ello que nuestro país se encamina desde finales de la pasada década a la elevación progresiva de su calidad. Se trata de una exigencia que ha visto redimensionada con la aparición del período especial. En esa nueva y decisiva batalla ocupa un lugar importante la enseñanza de la matemática, teniendo en cuenta la incuestionable significación científica y social de esa disciplina.

La política educacional cubana se sustenta en el reconocimiento de la escuela como institución a la que ha sido conferida la más alta misión de girar a la formación de las nuevas generaciones. La escuela, por tanto, prepara a los niños y jóvenes para la vida, en correspondencia con las posibilidades creadas por el medio social revolucionario que tienen los educadores ante sí una tarea de gran importancia que incluye también la formación de valores.²

Pensar por un instante que se es responsable de la forma de actuar, pensar, comportarse y de entender las cosas, de que los niños y jóvenes sean más solidarios, más responsables que respeten y admiren la obra de los demás. Es la escuela la institución que de manera especialmente dirigida, debe preparar a sus escolares, quienes en un futuro se incorporaron a la vida laboral, para que puedan resolver problemas independientemente, a la vez que los desarrolla de manera general. (Intelectual física, estéticamente, etc.). Las tecnologías de la información fundamentalmente las redes de computadoras al hacer cercano cualquier punto del planeta y poner la información a disposición de todos en un tiempo breve; traen aparejado un cambio en la visión de la realidad, en la forma de hacer y decir, de las personas que dominan estas

técnicas. Aquellos que poseen cultura informática son más productivos y hace más productivo el entorno donde trabajan.

Cuba ha estado al margen del desarrollo de las tecnologías y su influencia en todas las esferas de la actividad humana, en especial en la actividad educacional; de esta manera los esfuerzos del país en las últimas décadas han estado dirigidos a dotar a los centros educacionales de todo el equipamiento necesario para la enseñanza de la Informática, cuestión que ya hoy se puede mostrar como una utopía realizada, la de llevar la Informática hasta los lugares más intrincados de la montaña y a todos los niveles de enseñanza. Para ello es imprescindible garantizar la formación y preparación de los profesores que deben trabajar con las tecnologías, de manera que puedan superar con solvencia los cambios constantes en las nuevas formas de trabajar, haciendo del aprendizaje un proceso natural y permanente.

Una de las tendencias es la modernización de la clase en la actualidad, lo constituye la utilización de los más variados medios de enseñanza, lo que contribuye, además, a resolver la contradicción entre el volumen siempre creciente de información que se debe transmitir y el constante tiempo escolar para la educación de los individuos. En este sentido, el avance vertiginoso de la electrónica ha determinado en la última década de este siglo el perfeccionamiento de las tecnologías de la información y la comunicación y su integración; de esta manera a un ordenador se le agregan como nuevas funciones la comunicación y transmisión de información en texto, sonidos etc.

La creación de la cultura informática desde edades tempranas es crucial pues la posibilidad individual de explotar las ventajas que ofrece las técnicas informáticas aumentan mientras más temprano en la vida se le conoce al ser interiorizada como un elemento más integrado toda la realidad en la etapa que resulta más efectiva el aprendizaje, dotando al escolar de los conocimientos y habilidades necesarios para:

- Resolver problemas utilizando como apoyo la búsqueda procesamiento y presentación eficiente de la información, mediante las herramientas, técnicas y servicios que la informática y los servicios de información ofrecen; lo cual es de utilidad en cualquier área de aplicación.
- Utilizar la computadora como herramienta de apoyo en diferentes áreas como puede ser: Gestión de la producción, la dirección, el proceso de

enseñanza aprendizaje, el diseño, la música, etc. mediante programas de usos específicos en dichas áreas.

El cumplimiento de estos elementos contribuye a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista³. Desde el punto de vista de lo que se quiere lograr en los alumnos, estas transformaciones deben estar dirigidas fundamentalmente al lograr la formación de un niño reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol cada vez más protagónico en su actuación, que sea portador de cualidades esenciales como la responsabilidad laboriosidad, honradez y la solidaridad.

En la asignatura de informática, el desarrollo de las técnicas de cómputos coloca en primer plano la capacidad de usarla y la asimilación de conocimientos y esa utilización consiste en el desarrollo de habilidades. Uno de los aspectos esenciales de la informática en el primer ciclo es sin dudas, lo relacionado con el desarrollo de habilidades informáticas. Del grado de habilidad adquirido por las niñas y niños dependerá en gran medida su futura formación, así como reforzará o retardará su desarrollo general.⁴

Las habilidades y los hábitos son resultado directo del proceso pedagógico y se forman durante el mismo, mientras que las capacidades se forman indirectamente. El proceso pedagógico influye directamente sobre las personas, induce su actuación mediante el planteamiento de objetivos y tareas, lo que provoca que el sujeto ponga en funcionamiento acciones y operaciones que bien dirigidas pueden llegar a sistematizarse y convertirse en habilidades y hábitos.

Es imprescindible que cada persona llegue a ser un usuario inteligente de la computadora, es decir, que sea capaz de orientarse de forma independiente y asimilar por sí mismo los nuevos desarrollos que la Informática pone a su disposición para resolver sus problemas de una manera más efectiva, sin embargo en la etapa actual en el proceso enseñanza-aprendizaje en nuestras instituciones se han detectado dificultades en el desarrollo de habilidades en el teclado.

Varios autores han investigado sobre dicha temática tales como: la tesis de maestría de Ricardo Castillo Valdés (2001), cuyo título es: Propuesta

metodológica para la formación y desarrollo de habilidades informáticas rectoras en los estudiantes de séptimo grado de la secundaria básica de la Isla de la Juventud, la Tesis de Maestría de Jorge Luis Mazaira Fernández con el título: Propuesta de actividades para iniciar el desarrollo de una formación Informática elemental en el primer grado de la escuela cubana(2004), el Trabajo de Diploma de Dania Barrueta Ramos(2008) cuyo título es: Propuesta de ejercicios para el desarrollo de habilidades en el teclado en estudiantes de tercer grado de la ENR Victoria de Yaguajay, la Tesis de Maestría de Mileisy Calzadilla Quesada cuyo título es Sistema de Actividades Metodológicas para los profesores de Informática de Rodas en la enseñanza primaria(2008), la Tesis de Maestría de Belkys Bande Navarro con el título: Propuesta de actividades para elevar la calidad del aprendizaje en la asignatura Informática 7^{mo} grado de la ESBU: Reinaldo Erice Borges(2012)

Sin embargo la autora de esta investigación en su exploración de la práctica, mediante la utilización de varios instrumentos tales como: análisis de documentos y programas, encuesta a los escolares(ver anexo 1y 2), Prueba pedagógica inicial y final (ver anexo 3 y 4) utilizando una muestra de forma intencional de 9 escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez, por ser este donde la autora del trabajo se desempeña como docente, es un muestreo no probabilístico pues la autora solamente pretende corroborar la idea a defender en su trabajo por este motivo se pudo determinar las siguientes regularidades:

- En los documentos normativos se incluyen actividades para desarrollar habilidades generales intelectuales a partir del uso de los softwares educativos pero es insuficiente las actividades que brinda el software El ratón y la ventana para la interacción de los escolares con el teclado.
- Los escolares presentan insuficiencias en el desarrollo de habilidades para trabajar con el teclado, ya que desconocen el uso de la combinación de dos teclas al mismo tiempo.
- Los escolares poseen hábitos incorrectos en la postura al trabajar con el teclado lo que dificulta la rapidez y utilización del mismo.

- Poseen pocas habilidades Informáticas que le permiten navegar por los caminos de dicha asignatura.
- Se centran las acciones mayormente en el profesor y en menor medida en el educando, durante el trabajo con la aplicación del procesador de texto Microsoft Word.

Los documentos normativos refieren el desarrollo de actividades encaminadas a desarrollar habilidades generales a partir del uso de los software educativos, entre ellas las habilidades del teclado requieren de una especial atención para propiciar la interacción de los escolares con el ambiente del procesador de Texto Word. Sin embargo las regularidades antes expuestas definen la siguiente problemática.

Problema científico: ¿Cómo desarrollar habilidades en el teclado en los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez?

Objeto de investigación: el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Informática en tercer grado.

Como **Campo de acción:** el desarrollo de habilidades informáticas en la Unidad # 3 de tercer grado.

Se declara como **Objetivo:** elaborar una propuesta de actividades que permita desarrollar habilidades en el teclado en los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez del Municipio de Rodas.

Se asume como **Idea a defender:** una propuesta de actividades mediante el uso del procesador de texto Word en la unidad# 3 de la asignatura Informática, adecuadamente planificadas, organizadas y dirigidas en las clases, contribuye a desarrollar habilidades en el teclado en los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez.

Para el logro de este objetivo se trazan las siguientes **Tareas científicas:**

- Análisis de los fundamentos teóricos relacionados con el tratamiento del desarrollo de habilidades en el teclado empleando para ello bibliografía tanto nacional como extranjera.
- Diagnóstico de las necesidades relacionadas con las habilidades en el teclado los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez.
- Elaboración de la propuesta de actividades mediante el uso de El Procesador de texto Microsoft Word en la unidad # 3 para desarrollar

habilidades en el teclado en los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez.

➤ Validación de la propuesta elaborada mediante su aplicación.

Aporte práctico: el mismo consiste en poner en manos de los escolares de tercer grado la propuesta de actividades confeccionada para ser aplicada en la Unidad # 3 de la asignatura Informática, la cual contribuye a desarrollar habilidades en el teclado, como complemento para lograr la interacción de los mismos con el ambiente del procesador de texto Word.

Durante el transcurso de la investigación se utilizaron varios **métodos Teóricos:**

Los **métodos teóricos** se utilizaron en la construcción y desarrollo de la teoría científica, y en el enfoque general para abordar los problemas del desarrollo de habilidades informáticas en los escolares del tercer grado, los que permitieron profundizar en el conocimiento de las regularidades y cualidades esenciales.

Analítico – sintético: fueron utilizados durante el proceso de investigación con la finalidad de recopilar la información científica actualizada sobre el desarrollo de habilidades en el teclado en el contexto nacional e internacional.

Inductivo – deductivo: se utilizó con la finalidad de hacer las reflexiones e inferencias necesarias a partir de la obtención de información sobre el desarrollo de habilidades en el teclado. Posibilitando ir de concepciones generales a casos particularidades y la obtención de conclusiones.

Histórico- lógico: su empleo posibilitó la realización de análisis acerca del desarrollo de las habilidades informáticas en el contexto nacional e internacional.

Métodos Empíricos: permitieron aplicar diferentes técnicas, revisión de documentos, encuestas para poder llegar a conclusiones y definir la idea a defender.

Empíricos:

.Encuesta a escolares: para identificar las necesidades de los escolares en cuanto a habilidades en el teclado.

Análisis de documentos: para valorar los antecedentes del problema según programa de la asignatura, diagnóstico pedagógico, con el objetivo de caracterizar las necesidades y potencialidades de los escolares en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Matemático.

Gráfico de barra: Para representar los resultados cuantitativos de la investigación.

Análisis porcentual: Ofreció datos cuantitativos que permitieron hacer comparación sobre el estado inicial, intermedio y final del problema, así como el uso de tablas y gráficos para arribar a conclusiones.

La población está compuesta por 66 escolares de la ENR Raúl Suárez Martínez y **la muestra** la conforman los 9 escolares de tercer grado. La misma tiene un carácter intencional no probabilístico por ser el grupo de trabajo de la autora.

La tesis que se presenta consta de Introducción, Desarrollo, (con dos capítulos), Conclusiones , Recomendaciones y Anexos.

CAPÍTULO I: CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

En este capítulo se abordan las principales concepciones psicopedagógicas sobre la importancia del uso de las nuevas tecnologías de la información, así como el desarrollo de habilidades informáticas en la educación primaria. Para ello se utilizaron diferentes fuentes de carácter internacional y nacional.

1.1. La introducción de las tecnologías en la Educación Primaria

Las tecnologías de la información y la comunicación se contemplan en el Currículo Oficial de Primaria, desde una doble vertiente: como un contenido o aspecto de la realidad con la que las alumnas y alumnos deben tomar contacto, es decir, establecer con ellos una relación directa alumno-recurso tecnológico, y como un recurso que puede acercarlos a otros contenidos.

En el primer caso, estudiando los medios tecnológicos como contenido, es importante que los alumnos y alumnas descubran sus posibilidades, adquieran correctos hábitos de uso, sean capaces de seleccionarlos en función de su adecuación a las tareas a realizar, y perciban sus ventajas e inconvenientes respecto a otros medios. Así, por ejemplo, durante una excursión, puede valorarse el utilizar medios tradicionales como el papel y el lápiz para realizar un dibujo que sea un apunte de la realidad, o se puede utilizar una cámara fotográfica para captar la misma imagen.

El dibujo tiene un coste menor, pero su ajuste con el modelo original está mediatizado, sobre todo en estos niveles, por la destreza del dibujante. La cámara fotográfica neutraliza este hecho, pero su coste es mucho mayor. En el segundo caso se trata de establecer una relación indirecta alumno-contenido a través de los recursos tecnológicos. En este sentido, conviene recordar que un determinado recurso tecnológico, como cualquier otro medio, presenta la realidad desde una determinada óptica. De ahí la importancia de combinarlo con otros que aporten perspectivas diferentes. Podemos citar como ejemplo el estudio de un entorno concreto, en el que puede utilizarse un programa gestor de base datos para extraer información numérica o textual, y también un documento audiovisual que presente información adicional a través de imágenes.

Cada medio requiere y desarrolla capacidades específicas. Cada medio privilegia determinadas formas y sistemas de representación y cada medio

transmite también una serie de formatos o estructuras que utiliza hábilmente y que le permiten comunicar sus contenidos. Por otro lado, en numerosas ocasiones, el acercamiento a la realidad que proporcionan las TIC puede ser mayor que el aportado por otros medios: es el caso de la diferencia entre las ilustraciones contenidas en un libro y las imágenes con movimiento y sonido, presentadas por un documento videográfico, sobre un mismo tema. No obstante, siempre que las circunstancias lo permitan, no debe renunciarse a una toma de contacto directa con la realidad, puesto que, como ya se ha apuntado, cualquier medio presenta la realidad de forma parcial.

El actual sistema educativo reconoce la necesidad de realizar adaptaciones curriculares en los casos en los que existan ritmos y estilos de aprendizaje distintos y alumnas o alumnos con Necesidades Especiales, es por ello que los medios tecnológicos, en general, son una fuente importante de motivación para el alumnado. Es importante detectar qué medios prefieren los alumnas (os), para utilizarlos de manera preferente, especialmente con el alumnado que presenta alguna deficiencia o dificultad de aprendizaje.

Por todo ello, la selección de recursos tecnológicos por parte del profesorado, además de ajustarse a los criterios fijados por el Claustro, debe realizarse en función de su adecuación al nivel y diversidad del alumnado y teniendo en cuenta los contenidos de currículo, que pueden ser acercados eficazmente al alumno con el uso de estos medios.

En este sentido, las TIC, como medios que cumplen dos funciones importantes -favorecer la comunicación y la adquisición y tratamiento de información- pueden ser útiles para relacionar a los alumnas (os) con aquellos contenidos curriculares que descansan principalmente sobre estas dos funciones.

Los medios tecnológicos, además de utilizarse para recoger información, pueden servir para almacenarla, con vistas a su posterior uso. Los recursos informáticos, mediante programas gestores de bases de datos, permiten el almacenamiento de gran cantidad de datos textuales y/o numéricos extraídos de diversas fuentes. Los medios audiovisuales permiten, a su vez, almacenar todo tipo de sonidos e imágenes. El tipo de aparatos utilizados condiciona el tipo de soporte en el que la información queda recogida; así, el uso del ordenador obligará a almacenarla en discos, el magnetófono y el vídeo, en cintas, la cámara fotográfica en papel o en negativos, etc. Cada uno de estos

soportes obligará a tomar determinadas precauciones para su perfecta conservación.

Los recursos informáticos y audiovisuales no sólo permiten la recogida y almacenamiento de la información, sino que pueden resultar eficaces en su tratamiento. La gestión de una base de datos por medio del ordenador permite organizar datos de manera que resulten más útiles. De igual forma, existen programas informáticos de gráficos y de tratamiento estadístico de la información que permiten convertir datos numéricos en una serie de gráficos y tablas más fácilmente interpretables. Asimismo, el uso de la calculadora puede fomentar la motivación por la realización de actividades matemáticas, al evitar la realización de cálculos que en ocasiones pueden resultar tediosos.

Del mismo modo, los materiales generados por cámaras fotográficas, videos, aparatos de audio, etc., pueden manipularse de manera que la información que suministran tenga una mayor calidad. La realización de diagramas, montajes de vídeo y audio, murales con fotografías o fotocopias, etc., constituyen algunos ejemplos.

1.2. Habilidades generales y específicas. Sus fundamentos para la Educación Primaria

El proceso de asimilación de habilidades constituye uno de los problemas más importantes en el quehacer pedagógico contemporáneo en todos los niveles educacionales. Su estudio se inserta en un complejo universo de opiniones, tendencias y corrientes, algunas de ellas contradictorias que alcanza hasta nuestros días. En ello participan esencialmente psicólogos y pedagogos con respetados criterios.

Para la formación de la habilidad, es necesario plantear el objetivo en términos de acción concreta a realizar por la persona y someter esta acción al proceso de sistematización necesario para que dicha acción alcance el dominio característico de la habilidad. Esto implica la inducción sistemática del objetivo planteado en términos de acción concreta. La habilidad se forma si el objetivo se plantea en términos de acción concreta y si se somete a la persona a su logro sistemáticamente de modo que con esta sistematicidad se realice la acción concreta inducida por dicho objetivo.

Las habilidades permiten al hombre poder realizar una determinada tarea. Así en el transcurso de la actividad, ya sea como resultado de la repetición o de un

ejercicio, de un proceso de enseñanza dirigido, el hombre no solamente se apropia de un sistema de métodos y procedimientos que pueden posteriormente utilizar en el marco de variadas tareas, sino que también comienza a dominar paulatinamente acciones, aprende a realizar de forma cada vez mas perfecta y racional, apoyándose para ello en los medios que ya posee, en toda su experiencia anterior.

Las bases teóricas de este proceso de formación de habilidades se sustentan en los estudios realizados por Leontiev, Galperin y Talizina, quien afirmó: ... *“que para determinar si una persona sabe o no sabe, se necesita el criterio de las habilidades o sea de la actividad. No se puede separar el saber del saber hacer, porque siempre saber es saber hacer algo. No puede haber conocimientos sin una habilidad”*⁵

El dominio de estas acciones repercute directamente en los resultados de su actividad; en la medida en que se perfecciona la realización de la correspondiente actividad esta es más adecuada. No se puede separar saber del saber hacer porque saber siempre es Saber Hacer Algo de N. Talizina (1986) no puede haber conocimiento sin una habilidad, sin un saber hacer; es por ello que para determinar si una persona sabe o no sabe, se necesita de un criterio relevante y ese es precisamente el de las habilidades.

En toda habilidad se incluyen operaciones que permiten al sujeto orientarse con respecto a las condiciones en que se realiza la actividad, a los procedimientos utilizados con dependencia de los fines perseguidos (componente orientador).

Asimismo se incluyen operaciones destinadas a poner en práctica estos procedimientos a utilizar con dependencia de los fines perseguidos (componente ejecutor) y controlar su ejecución de forma adecuada (componente de control).

Al partir de estos elementos se puede afirmar que las habilidades constituyen el dominio de operaciones (psíquicas y prácticas) que permiten una regulación racional de la actividad por lo que para su formación se debe tener en cuenta la siguiente estructura.

Es la capacidad que tiene el sujeto de:

1. Utilizar la información de todos los tipos de actividad mediante la actualización de esa información en el cerebro.

2. Realizar las variantes posibles de ejecución de esa actividad: (modos, procedimientos de la actividad).
3. Realizar el enlace entre el tipo de situación externa y la adecuada variante de realización de la actividad.
4. Identificar cualquier situación alterna con una categoría o concepto.

Las habilidades son la asimilación por el sujeto de los modos de realización de la actividad, que tienen como base un conjunto determinado de conocimientos, hábitos, sustentado por un conjunto de características, cualidades y valores del desarrollo de la personalidad.

A continuación se relacionan tres definiciones del concepto de habilidades:

- ❖ Las habilidades son formas efectivas de actuar. Al aprender habilidades el niño aprende a formar formas eficientes de hacer, de manifestarse.
- ❖ Las habilidades constituyen elementos psicológicos estructurales de la personalidad, vinculados a la función reguladora y ejecutora que se forman, desarrollan y manifiestan en la actividad y constituyen importantes elementos para dominarlos. También se refiere a la forma de efectuar la actividad.
- ❖ Las habilidades constituyen el dominio de las operaciones (psíquicas y prácticas) lo que permite una regulación racional de la actividad. Las habilidades permiten al hombre al igual que los hábitos poder realizar una determinada tarea. Las habilidades resultan de la sistematización de las acciones subordinadas a un fin consciente.

En las definiciones referidas se destaca que la habilidad es un concepto en el cual se vinculan aspectos psicológicos y pedagógicos indisolublemente unidos. Desde el punto de vista psicológico se precisa de las acciones y operaciones como componentes de la actividad y desde el punto de vista pedagógico del cómo dirigir el proceso de asimilación de esas acciones y operaciones.

Las habilidades permiten al hombre poder realizar una tarea. Así en el transcurso de la actividad ya sea como resultado de una repetición de un proceso de enseñanza dirigido, el hombre no sólo se apropia de un sistema de métodos y procedimientos que pueden utilizar en el marco de variadas tareas sino que también comienza a dominar paulatinamente acciones, aprende a realizar de forma cada vez más perfecta y racional apoyándose para ello en los medios que ya el posee, en toda su experiencia anterior.

En la formación de habilidades profesionales pedagógicas se parte del criterio de que es un proceso dirigido, por una parte de los conocimientos teóricos, hábitos y habilidades que se obtienen en el curso de la enseñanza académica y las disciplinas y el sistema de acciones dirigidas a la sistematización de las tareas propias de las futuras esferas de actuación.

Este proceso de formación de habilidades debe ser un proceso constructivo donde se integre el componente académico, laboral con el investigativo, la teoría con la práctica, verse como un proceso social, dinámico, individualizado, sometido a la indagación, reflexión y superación constante.

Cada habilidad pedagógica se puede analizar como un sistema de acciones dirigidas e interrelacionadas que se realizan en una consecutividad y hacen que el contenido de cada actividad sea relativamente estable, la realización de cada acción en la actividad práctica del educador depende de condiciones concretas.

La acción es una unidad de análisis, se da sólo cuando el individuo actúa. Toda acción se descompone en varias operaciones con determinada lógica, consecutividad. Las operaciones son microacciones, son los procedimientos, las formas de realización de la acción de acuerdo con las condiciones o sea las circunstancias en las cuales se realiza la habilidad, le dan a la acción esa forma de proceso continuo.

En cada habilidad se pueden determinar las operaciones cuya integración permite el dominio por el estudiante de un modo de actuación. Una misma acción puede formar parte de varias habilidades; así como una misma habilidad puede realizarse a través de diferentes acciones. Las acciones se correlacionan con los objetivos, mientras que las operaciones lo hacen con las condiciones.

Se identifica la etapa de formación de una habilidad a aquella que comprende la adquisición de conocimientos de los modos de actuar, cuando bajo la dirección del profesor el estudiante recibe la orientación adecuada sobre la forma de proceder.

La formación de las habilidades depende de las acciones, de los conocimientos y hábitos conformando todo esto un sistema no aditivo que contiene la habilidad. Varios autores al referirse a esta etapa incluyen lo relativo al desarrollo de la habilidad, no estableciendo diferencias entre estos momentos.

A. V. Petrovsky (1989), plantea que la habilidad incluye tanto elementos que le permiten al sujeto orientarse en las condiciones en que se realiza la actividad, en los objetivos de la misma, así como en los métodos a emplear, como aspecto distintivo al poner en práctica los mismos y a controlar su ejecución adecuadamente. Propone que formar una habilidad, es lograr el dominio de un sistema de operaciones encaminadas a la elaboración de la información objetiva del objeto y contenido del conocimiento; así como las operaciones a revelar esta información.

Por otra parte, A. N. Leontiev (1981) apuntó que para que se produzca con plena efectividad el proceso de formación de habilidades, es necesario que su sistematización lleve implícita no sólo una repetición de acciones y su reformación, sino también el perfeccionamiento de las mismas. Argumenta además que la formación de habilidades trae consigo el dominio de acciones diversas y ocurre como resultado de la sistematización de dichas acciones subordinadas a objetivos conscientes.

Danilov y Skatkin, (1985) definen la habilidad refiriéndose a "...un concepto pedagógico extraordinariamente complejo y amplio: es la capacidad adquirida por el hombre, de utilizar creadoramente sus conocimientos y hábitos, tanto durante el proceso de actividades teóricas como prácticas."

Una situación diferente es la que plantean ambos autores al considerar la habilidad según sus propias palabras como "...un concepto pedagógico [...] es la capacidad adquirida por el hombre, de utilizar creadoramente conocimientos y hábitos." González D. (1989),

Se puede plantear que las habilidades se forman y desarrollan por la vía de la ejercitación de las acciones mentales, mediante el entrenamiento continuo y se convierten en modos de actuación que dan solución a tareas teóricas y prácticas. Las habilidades por lo general no aparecen aisladas, sino integradas a un sistema.

En resumen se declara la etapa de desarrollo de la habilidad cuando una vez adquiridos los modos de acción, se inicia el proceso de ejercitación, es decir de uso de la habilidad en la cantidad necesaria y con una frecuencia adecuada, de modo que vaya haciéndose cada vez más fácil de reproducir o usar y se elimine los errores. Cuando se garantiza la suficiente ejercitación se dice que la

habilidad se desarrolla. Son indicadores de un buen desarrollo: la rapidez y corrección con que la acción se ejecuta.

Son requerimientos en esta etapa de desarrollo de la habilidad el saber precisar cuantas veces, cada cuanto tiempo y de que forma se realizan las acciones. La ejercitación necesita además de ser suficiente, el ser diversificado, es decir, la presentación de los ejercicios variados para evitar el mecanismo, el formalismo, las respuestas por asociación de algunas palabras, del orden o de la forma en que el ejercicio se presenta.

Finalmente se puede precisar que el proceso de formación de las habilidades consiste en apropiarse de la estructura del objeto y convertirlo en un modo de actuar, es un método para el proceso de asimilación de la acción, en su repetición, las habilidades se forman.

Desde el punto de vista didáctico se han establecido los siguientes requisitos para contribuir a la formación de las habilidades:

1. Planificar el proceso de forma que ocurra una sistematización y la consecuente consolidación de las acciones.
2. Garantizar el carácter plenamente activo y consciente del alumno.
3. Realizar el proceso garantizando el aumento progresivo del grado de complejidad y dificultad de las tareas y su correspondencia con las diferencias individuales de los escolares.

N. F. Talizina (1986) planteó que las habilidades tienen una estructura integrada por tres aspectos:

1. El conocimiento específico de la asignatura.
2. Sistema operacional específico (acciones).
3. Conocimientos y operaciones lógicas.

El paradigma de la formación de habilidades se concibe a partir de la ejercitación de acciones fundamentalmente en tipos de actividades que se desarrollan en el componente laboral o en otros tipos de clases y actividades extradocentes donde esencialmente se resuelven problemas que se relacionan con el ejercicio de la profesión.

Para los psicólogos, se define la habilidad como “el dominio de un complejo sistema de acciones psíquicas y prácticas necesarias para una regulación racional de la actividad, con ayuda de conocimientos y hábitos que la persona posee”

Desde una consideración didáctica la habilidad es el modo de interacción del sujeto con los objetos o sujetos en la actividad y la comunicación, es el contenido de las acciones que el sujeto realiza, integrada por un conjunto de operaciones, que tienen un objetivo y que se asimilan en el propio proceso. (Fuentes, H.; Pérez)

Sin realizar un análisis categorial que suscite nuevas controversias, para esta autora la habilidad consiste en la formación psicológica ejecutora, que expresa el dominio, por la persona, de acciones psíquicas y prácticas, sistematizadas, necesarias para la regulación racional de la actividad.

Considerando las definiciones anteriores, puede asumirse que las habilidades informáticas a desarrollar en esta investigación consisten en las acciones imprescindibles que caracterizan el dominio por el sujeto de los elementos básicos que constituyen pilares facilitadores del dominio de las técnicas informáticas, de nuevas y complejas habilidades, perdurables en el mismo ante los cambios y el paso de nuevas tecnologías informáticas.

La clasificación de las habilidades responde a los diversos criterios asumidos por distintos autores. Si se considera que las habilidades están formando parte del contenido. Desde este punto de vista pueden clasificarse en:

La formación de habilidades para trabajar con información no pueden considerarse aisladas a la formación general del profesional por cuanto estas contribuyen a la promoción del acceso universal al conocimiento, ofrecen nuevas posibilidades de intercambio de información científica y de investigación, gestión del conocimiento, oportunidades de desarrollo y expresión cultural, entre otras.

Los resultados de diferentes investigaciones indican, que en la actualidad existen diversos criterios acerca de la naturaleza de las habilidades. El concepto se emplea con frecuencia en la literatura psicológica y pedagógica actual, pero su estudio constituye aún un problema abierto y amplio para la ciencia pues se aprecian lógicas divergencias e incluso discrepancias científicas en los puntos de vistas de los autores, debido a que no todos definen el concepto en términos similares, no coinciden plenamente sobre cuáles deben ser sus componentes, ni acerca de los requisitos y condiciones fundamentales a tener en cuenta para su formación y desarrollo. Así mismo, el

significado de términos tales como aptitud, capacidad, habilidad, destreza y competencia, suele originar ocasionalmente un problema que podría llamarse "de circularidad": algunos de los términos mencionados son definidos recurriendo a los otros y es difícil lograr establecer una clara diferenciación entre ellos, o explicar la forma en que se vinculan y/o complementan. Se entiende por habilidad "... aquella formación psicológica ejecutora particular constituida por el sistema de operaciones dominadas que garantiza la ejecución [de la acción] del sujeto bajo control consciente."⁶

Desde esa perspectiva concibe la habilidad como el nivel de dominio de la acción en función del grado de sistematización alcanzado por el sistema de operaciones correspondientes; en otras palabras, para reconocer la presencia de una habilidad es necesario que en la ejecución de la acción se haya logrado un grado de sistematización tal que conduzca al dominio del sistema de operaciones esenciales y necesarias para su realización. La Habilidad: sistema completo de actividades psíquicas prácticas, necesarias para la regulación conveniente de la actividad de los conocimientos. Hay un consenso generalizado de que las habilidades constituyen un conjunto de procesos, asimilados por el sujeto que realiza una determinada acción, que garantizan que este pueda utilizar un conjunto de conocimientos y de hábitos. La habilidad es la capacidad, inteligencia.

Destreza para ejecutar una cosa. Capacidad, inteligencia. ¿Cómo dirigir el proceso de formación y desarrollo de habilidades? Para que los estudiantes alcancen un nivel consciente de dominio de una acción determinada, es preciso que el docente planifique y organice el proceso teniendo en cuenta que su ejecución debe tener como uno de los resultados el desarrollo de la habilidad en los educandos. El proceso docente-educativo no debe transcurrir de manera espontánea; por el contrario, ha de seguir un plan didáctico coherente, adecuado y controlado de acuerdo con las circunstancias, con tareas específicas teniendo en cuenta las exigencias del desarrollo de las habilidades.

Aspectos metodológicos a tener en cuenta en la planificación del proceso para el desarrollo de habilidades:

a) Derivar y formular los objetivos de aprendizaje especificando la acción concreta a ejecutar por el alumno y el sistema de conocimientos. Es preciso señalar la importancia que tiene esa labor debido a que el desarrollo de una

habilidad es un proceso largo y complejo, que se realiza paulatinamente sin apreciar, en los primeros momentos, avances sustanciales en los alumnos, por lo que deben determinarse los objetivos a largo, mediano y corto plazo además de delimitar los indicadores que permiten evaluar su desarrollo en cada momento. *Al respecto C. Álvarez declara que los objetivos generales de la asignatura son los rasgos más importantes que serán alcanzados por los estudiantes. Aquí debe estar presente la habilidad generalizadora que indica la transformación que el estudiante debe manifestar⁷.*

En el tema de la clase se deben precisar los objetivos particulares que se subordinan a los generales, mientras que en las actividades docentes y en las tareas se declaran los específicos que se subordinan a los particulares y se adecuan a las condiciones del grupo y de cada estudiante en lo singular.

b) Realizar un análisis del contenido de enseñanza.

En este aspecto el docente puede delimitar aquellas habilidades que son fundamentales y se desarrollarán según los objetivos, desglosándolas en otras de orden menor cuya integración posibilite su desarrollo. Se determinarán las operaciones necesarias y esenciales invariantes funcionales a través de las cuáles transcurre la acción que se desea desarrollar como habilidad, lo cual es de suma importancia pues el profesor dirigirá su atención hacia dichos aspectos esenciales y los tendrá en cuenta para la evaluación del trabajo y el autocontrol del aprendizaje

De acuerdo con lo argumentado para la elaboración de las actividades se necesita de un estudio minucioso de la habilidad que se pretende desarrollar ya que sólo así será posible determinar el método de enseñanza-aprendizaje, las operaciones necesarias y esenciales que deberán ejecutar los estudiantes según sus condiciones y los indicadores que permiten evaluar el grado de desarrollo alcanzado, entre otros elementos.

c) Diseñar el sistema de evaluación.

Es innegable la importancia que tiene para el profesor evaluar el proceso de aprendizaje de sus alumnos, así como el valor que tiene para ellos tomar conciencia de su propio avance. Tratar de que esto se realice de la manera más objetiva posible depende, entre otros factores, de la formulación precisa de los objetivos y la selección adecuada de los indicadores que permiten orientar tanto al docente como al alumno en la valoración que se realiza. Si se

trata de evaluar el grado de desarrollo de una habilidad es necesario que el docente haya previamente determinado las IF de la acción, es decir el sistema de operaciones necesarias e imprescindibles que la conforman. Posteriormente viene un momento donde él debe caracterizar los niveles de dominio de cada una de las operaciones para lo que se requiere precisar los indicadores de cada nivel con respecto a las invariantes funcionales; esos indicadores deben traducirse en manifestaciones externas de la habilidad. Para complementar lo anterior pueden diseñarse escalas valorativas Cf. analíticas, sintéticas o analítico-sintéticas, que como bien expresa M. Rodríguez y R. Bermúdez son técnicas que pueden ser aplicadas al estudio de cualquier función psíquica ya sea de naturaleza inductora o ejecutora. La utilización de uno u otro tipo de escala depende en gran medida de la formación psicológica que se desea evaluar, de la experiencia del investigador y sus necesidades. Para la elaboración de la escala se tendrán en cuenta algunos requisitos metodológicos como son: modelar sintéticamente, de la forma más exacta posible, el fenómeno objeto de estudio, determinar los indicadores y los límites de cada grado de dominio, todo lo cual será determinado y precisado por el docente en dependencia de los componentes personales y no personales del proceso, así como de otras condiciones que influyan en él. Tanto los indicadores como sus límites deben ser del conocimiento de los estudiantes para posibilitar el autocontrol de la ejecución. La utilización de estas escalas propicia un mayor rigor a la evaluación que se efectúa ofreciendo, entre otras, las siguientes ventajas:

La evaluación de la ejecución como proceso y resultado.

- Le permite al docente dirigir su atención hacia aquellos indicadores en los que los estudiantes tienen mayores dificultades.
- Se facilita la atención individual ofreciendo la posibilidad de que el docente pueda evaluar a su grupo con una mayor objetividad teniendo en cuenta las particularidades de sus educandos. Para la evaluación de habilidades es beneficioso el trabajo en equipos donde sus miembros se evalúen los unos a los otros: esto permite la confrontación de sus propias ejecuciones y ayuda a la sistematización de las mismas.

Se debe garantizar que los alumnos asimilen las formas de elaboración, los modos de actuar, las técnicas para aprender, las formas de razonar, de modo

que con el conocimiento se logre también la formación y desarrollo de las habilidades.

Las habilidades se forman en el mismo proceso de la actividad, en la que el alumno hace suya la información y adquiere conocimientos. En estrecha relación con los hechos, conocimientos y experiencias, se debe garantizar que los alumnos asimilen las formas de elaboración, los modos de actuar, las técnicas para aprender y razonar de modo que con el conocimiento, se logre también el desarrollo de las habilidades y los prepare para afrontar nuevas informaciones, buscar las necesarias y adquirir por sí mismo nuevos conocimientos.

Nina Talízina, enfatiza y realza la importancia que tiene, para garantizar una asimilación efectiva del conocimiento; la caracterización de las habilidades con tres criterios básicos:

- 1-Aquellas que revelen o profundicen la esencia de los conocimientos.
- 2-Que el proceso de formación de habilidades se apoye en las leyes de la asimilación.
- 3-Que las habilidades a desarrollar estén en plena correspondencia con los objetivos.

Toda habilidad incluye o contiene un conocimiento y está vinculada a tareas concretas, a un sistema de acciones y a un conjunto de operaciones lógicas.

La formación de las habilidades y los hábitos permite que los alumnos sean capaces de argumentar, explicar, demostrar, otras se expresan en actuaciones ordenadas, disciplinadas, limpias, con respecto a las normas e instrucciones individuales y colectivas.

Clasificación de las habilidades:

- ❖ Habilidades generales: son aquellas habilidades que se manifiestan en todas las asignaturas.
- ❖ Habilidades específicas: son habilidades inherentes a una asignatura en particular. Ejemplo: teclear textos, navegar por Software Educativos, páginas web, enciclopedias, etc., dibujar utilizando las herramientas del PAINT, formatear textos, abrir y cerrar programas y aplicaciones, insertar y redimensionar imágenes y textos, guardar, cortar, copiar, pegar; arrastrar y seleccionar un bloque de texto, entre otras.

❖ Habilidades docentes: son habilidades generales pero tienen como objetivo garantizar el proceso cognoscitivo y docente en cada una de las asignaturas. Pueden ser:

- Organización y control: organización del puesto de trabajo.
- Adquisición de una postura correcta.
- Determinación del orden lógico de las acciones.
- Observación de las normas de higiene y conducta.
- Clasificación de las actividades.
- Valoración del trabajo realizado y saber trabajar de forma individual y colectiva.
- Describir objetos, fenómenos y acontecimientos.
- Interpretar causas de los fenómenos.

1.3. Habilidades y hábitos... acciones y operaciones para la interacción de los escolares con el ambiente del procesador de texto Word

La reflexión dialéctico-materialista que se realice no nos puede conducir a la mecánica formulación de causa-efecto como si se tratara de una función lineal del tipo ($y = x$), es decir, habilidades, entonces hábitos o viceversa.

De lo que se trata es de aplicar, consecuentemente, las mejores experiencias y conocimientos científicos tomados de la posición asumida por especialistas clásicos y contemporáneos seguidores de la Psicología Marxista en el intento de acercarnos a la concepción de la formación de las habilidades y los hábitos manteniendo el referente personológico declarado e integrando con raciocinio y flexibilidad al pensamiento lógico los mejores aportes, asumiendo responsablemente las consecuencias que se deriven de la posición empeñada. Las habilidades y los hábitos -en opinión de este autor- constituyen complejos niveles de dominio de la unidad psíquica instrumentación ejecutora perteneciente a la esfera de autorregulación cognitivo-instrumental donde se sintetiza la ejecución del sujeto. En ello participan las unidades psíquicas pertenecientes al subsistema motivacional-afectivo ambas, como se ha declarado, funcionan con carácter de sistema, formando una unidad dialéctica entre lo cognitivo y lo afectivo. Habilidades y hábitos, al ser formaciones psicológicas predominantemente ejecutoras, se forman durante el proceso de interacción del hombre con la realidad objetiva en forma de actividad según el

contexto en que se desarrolle, primero en forma de acciones sistematizadas y luego como operaciones resultado de un complejo proceso de automatización. Según lo afirmado por A. N. Leontiev, es en esa interacción hombre-realidad objetiva, donde la persona reacciona ante cada una de las situaciones caracterizadas por la diversidad, la pluralidad y niveles de complejidad que algunos autores las llaman "constelación de actividades", Leontiev, simplemente las designa por actividades específicas, de igual modo se asumen en este trabajo. Cada actividad específica se manifiesta a través de acciones subordinadas a objetivos como "... la representación anticipada de aquel resultado que habrá de ser alcanzado." (Leontiev A. N., citado por Bermúdez R. y Rodríguez M., 1996) ilustrado en el esquema 2.

Ante cada actividad específica el hombre reacciona poniendo en juego los recursos propios con que cuenta para ejecutar y lo hace a través de acciones conscientes, la **acción** consiste en la actuación de la persona, subordinada a objetivos o fines conscientes ejecutada a través de operaciones.

Mientras tanto, la **operación** consiste en el recurso personalógico subordinado a las condiciones específicas para realizar la tarea, sostén por el que transcurre la acción, lo que implica que con el estudio realizado sobre la acción y la operación, están creadas las bases para el estudio y conceptualización de un controvertido tema: las habilidades y los hábitos.

En las obras consultadas se constata que ambos conceptos han sido estudiados por psicólogos y pedagogos cubanos, entre otros se encuentran (González D., 1989; Álvarez C., 1989; Brito H., 1990; López M., 1990; González V., 1995; y Rodríguez M., 1985). Entre las definiciones estudiadas se hallan las siguientes regularidades:

- Existe consenso general en cuanto a que las habilidades y los hábitos constituyen categorías psicológicas asimiladas por la persona en el contexto de la actividad que realiza. La primera es lograda por la sistematización de acciones encaminadas a objetivos conscientes, mientras que los hábitos, como afirmara Rubinstein, son el resultado de la automatización de las operaciones.
- Ambos, habilidades y hábitos, se forman y desarrollan en el contexto del proceso pedagógico contribuyendo, junto a los conocimientos, a la formación de nuevas y complejas habilidades.

Sin embargo, se observa que algunos autores definen la habilidad asociándola a la acción (González V., 1995 Bermúdez R. y Rodríguez M., 1996), mientras que otros lo hacen refiriéndose a un sistema de acciones (Petrovski A., 1989; Álvarez C., 1989), entre otros.

Consecuente con el análisis realizado sobre ambos conceptos es lícito asociar la habilidad con la acción y el hábito con la operación. Esto se explica si se comprende bien que toda acción transcurre a través de operaciones y éstas lo hacen a través de los recursos propios con que la persona cuenta para realizar la tarea. Ello permite relacionar la habilidad con la acción y el hábito con la operación respetando un proceso de sistematización para el primero, y de automatización para el segundo de los constructos analizados.

Danilov y Skatkin, (1985) definen la habilidad refiriéndose a "...un concepto pedagógico extraordinariamente complejo y amplio: es la capacidad adquirida por el hombre, de utilizar creadoramente sus conocimientos y hábitos, tanto durante el proceso de actividades teóricas como prácticas." Para ambos autores el hábito es "... una acción cuyos componentes se automatizan como resultado de la ejercitación."

Una situación diferente es la que plantean ambos autores al considerar la habilidad -según sus propias palabras- como "...un concepto pedagógico [...] es la capacidad adquirida por el hombre, de utilizar creadoramente conocimientos y hábitos."

La habilidad no se limita a un concepto pedagógico. Ambos, habilidades y hábitos constituyen formaciones psicológicas ejecutoras cuya formación y desarrollo transcurre en el proceso pedagógico. Tampoco debe verse como capacidad, incorrecta tendencia por la que algunos autores establecen semejanza entre ambas categorías psicológicas. Las capacidades no se reducen a los conocimientos, habilidades y hábitos. Su diferencia consiste, según explica González D. (1989), en que la primera es la posibilidad funcional de los procesos cognoscitivos que mediante el análisis, la síntesis y la generalización pueden engendrar nuevos hábitos, conocimientos y habilidades. La definición de hábito formulada por ambos autores es adecuada si se parte del supuesto que los mismos asumen cuando lo consideran resultado de un proceso de automatización en el contexto de la ejercitación.

Sin realizar un análisis categorial que suscite nuevas controversias, para este autor la **habilidad** consiste en la formación psicológica ejecutora, que expresa el dominio, por la persona, de acciones psíquicas y prácticas, sistematizadas, necesarias para la regulación racional de la actividad.

El **hábito** es la formación psicológica ejecutora, que expresa el dominio, por la persona, de operaciones logradas mediante un complejo proceso de automatización de los recursos propios conque cuenta para ejecutar.

En el contexto de la propuesta que se defiende, las **habilidades informáticas rectoras** consisten en las acciones imprescindibles que caracterizan el dominio, por el sujeto, de los elementos básicos, que constituyen pilares facilitadores del dominio de las técnicas informáticas, de nuevas y complejas habilidades, perdurables en el mismo ante los cambios y el paso de nuevas tecnologías informáticas, necesarias por tanto, de ser sistematizadas convenientemente para hacerlas imperecederas.

La habilidad rectora, o invariante de habilidad, (Álvarez C., 1990; 1996) contiene una estructura de acciones y operaciones algunas de las cuales son dominadas previamente por el estudiante.

Requisitos cuantitativos y cualitativos para la formación y desarrollo de las habilidades

En la formación y desarrollo de las habilidades deben tomarse en cuenta los requisitos que aseguran la adecuada sistematización de las acciones y automatización de las operaciones. Estos son de carácter cuantitativo y cualitativo, (Bermúdez R. y Rodríguez M., 1996), como se explica a continuación.

Requisitos cuantitativos.

Frecuencia de la ejecución de la actividad dada por el número de veces que se realizan la acción y la operación.

Periodicidad de la ejecución de la actividad, dada por la distribución temporal de las realizaciones de la acción y la operación.

Requisitos cualitativos.

Complejidad de la ejecución expresada por el grado de dificultad de los conocimientos y del contexto de actuación con los cuales funciona la acción y la operación.

Flexibilidad de la ejecución dada por el grado de variabilidad de los conocimientos y del contexto de actuación con los cuales funciona la acción y la operación.

La integración adecuada de los requisitos relacionados sienta las bases metodológicas para la consecución del tratamiento sistemático de las habilidades.

La sistematización de la acción y la operación requiere de la adecuada frecuencia de la ejecución de la actividad. Entrenarse, según este requisito, resulta indispensable para que la ejecución de la actividad se refuerce, se consolide hasta que el estudiante la haga suya. Sin embargo, si a la frecuencia no le acompaña la periodicidad, se corre el riesgo de concentrarla en un breve intervalo de tiempo, que provoque fatiga en el estudiante, y se convierta en causa de rechazo hacia la actividad que realiza. De otro modo, una excesiva separación en el tiempo entre las ejecuciones, puede afectar el entrenamiento de la actividad por incidir en ello el olvido o, como en este caso, la sistematización.

Es importante fijar la atención en que la periodicidad por si sola, aunque sea la adecuada, no garantiza la sistematización pero si la frecuencia no es adecuada entonces no se establece el suficiente tratamiento para su reforzamiento aunque se mantenga la regularidad.

Análogamente la sistematización requiere de un adecuado tratamiento de la complejidad y la flexibilidad de la ejecución.

La complejidad, requisito que se expresa por el grado de dificultad de la actividad que se realiza, debe tratarse progresivamente, desde lo más fácil hacia lo más difícil. Violar este requisito puede significar conducir al estudiante por el camino del fracaso al no estar lo suficientemente preparado para enfrentar exitosamente la actividad específica que se trate.

Por otro lado la flexibilidad interviene mediante la participación de diferentes conocimientos, diversas vías para ejecutar la misma acción. Esto significa la pluralización de la intervención de los conocimientos pues ejecutar la actividad mediante un campo limitado de conocimientos puede llevar a que no se garantice en toda su magnitud la ejecución o que se restrinja o limite a un sólo conocimiento, por lo que es significativamente importante incorporar el cumplimiento de estos requisitos en todo el contexto de las etapas estudiadas.

1.4. Antecedentes de los ordenadores. Su concreción en la Educación Primaria

La primera máquina de calcular mecánica, un precursor del ordenador digital, fue inventada en 1642 por el matemático francés Blaise Pascal. Aquel dispositivo utilizaba una serie de ruedas de diez dientes en las que cada uno de los dientes representaba un dígito del 0 al 9. Las ruedas estaban conectadas de tal manera que podían sumarse números haciéndolas avanzar el número de dientes correcto. En 1670 el filósofo y matemático alemán Gottfried Wilhelm Leibniz perfeccionó esta máquina e inventó una que también podía multiplicar.

El inventor francés Joseph Marie Jacquard, al diseñar un telar automático, utilizó delgadas placas de madera perforadas para controlar el tejido utilizado en los diseños complejos. Durante la década de 1880 el estadístico estadounidense Herman Hollerith concibió la idea de utilizar tarjetas perforadas, similares a las placas de Jacquard, para procesar datos. Hollerith consiguió compilar la información estadística destinada al censo de población de 1890 de Estados Unidos mediante la utilización de un sistema que hacía pasar tarjetas perforadas sobre contactos eléctricos.

La tecnología de aquella época no era capaz de trasladar a la práctica sus acertados conceptos pero una de sus invenciones, la máquina analítica, ya tenía muchas de las características de un ordenador moderno. Incluía una corriente, o flujo de entrada en forma de paquete de tarjetas perforadas, una memoria para guardar los datos, un procesador para las operaciones matemáticas y una impresora para Primeros Ordenadores.

Los ordenadores analógicos comenzaron a construirse a principios del siglo XX. Los primeros modelos realizaban los cálculos mediante ejes y engranajes giratorios. Con estas máquinas se evaluaban las aproximaciones numéricas de ecuaciones demasiado difíciles como para poder ser resueltas mediante otros métodos. Durante las dos guerras mundiales se utilizaron sistemas informáticos analógicos, primero mecánicos y más tarde eléctricos, para predecir la trayectoria de los torpedos en los submarinos y para el manejo a distancia.

La primera computadora electrónica comercial, la UNIVAC I, fue también la primera capaz de procesar información numérica y textual. Diseñada por J. Presper Eckert y John Mauchly, cuya empresa se integró posteriormente en Remington Rand, la máquina marcó el inicio de la era Informática. La

computadora central está al fondo, y en primer plano puede verse al panel de control de supervisión. Remington Rand entregó su primera UNIVAC a la Oficina del Censo de Estados Unidos en 1951.

ENIAC El ENIAC (siglas en inglés de "calculador e integrador numérico electrónico") fue el primer ordenador digital totalmente electrónico. Construido en la Universidad de Pensilvania en 1946, siguió funcionando hasta 1955. El ENIAC contenía 18.000 válvulas de vacío, y para programarlo había que cambiar manualmente el cableado. Corbis/UPI/THE BETTMANN ARCHIVE.

Un sistema informático suele estar compuesto por una unidad central de proceso (CPU), dispositivos de entrada, dispositivos de almacenamiento y dispositivos de salida. La CPU incluye una unidad aritmético-lógica (ALU), registros, sección de control y bus lógico. La unidad aritmético-lógica efectúa las operaciones aritméticas y lógicas. Los registros almacenan los datos y los resultados de las operaciones. La unidad de control regula y controla diversas operaciones. El bus interno conecta las unidades de la CPU entre sí y con los componentes externos del sistema. En la mayoría de las computadoras, el principal dispositivo de entrada es el teclado. Dispositivos de almacenamiento son los discos duros, flexibles (disquetes) y compactos (CD). Dispositivos de salida que permiten ver los datos son los monitores e impresoras.

En realidad, un ordenador digital no es una única máquina, en el sentido en el que la mayoría de la gente considera a los ordenadores. Es un sistema compuesto de cinco elementos diferenciados: una CPU (unidad central de proceso); dispositivos de entrada; dispositivos de almacenamiento de memoria; dispositivos de salida y una red de comunicaciones, denominada bus, que enlaza todos los elementos del sistema y conecta a éste con el mundo exterior.

Introducción de los teclados

Máquina de escribir, aparato que sirve para imprimir tipos de letra sobre el papel, como sustituto rápido y legible de la escritura a mano. Desde su introducción en la década de 1870, las máquinas de escribir se han venido utilizando en todo el mundo y han desempeñado un papel importante en el desarrollo de los negocios modernos y en la propagación de la información escrita e impresa que ha caracterizado al siglo XX. El primer intento registrado de producir una máquina de escribir fue realizado por el inventor Henry Mill, que obtuvo una patente de la reina Ana de Gran Bretaña en 1714. La siguiente

patente expedida para una máquina de escribir fue concedida al inventor estadounidense William Austin Burt en 1829 por una máquina con caracteres colocados en una rueda semicircular que se giraba hasta la letra o carácter deseado y luego se oprimía contra el papel.

Esta primera máquina se llamó 'tipógrafo', y era más lenta que la escritura normal. En 1833 le fue concedida una patente francesa al inventor Xavier Progin por una máquina que incorporaba por primera vez uno de los principios utilizados en las máquinas de escribir modernas: el uso, para cada letra o símbolo, de líneas de linotipia separadas y accionadas por palancas separadas.

El mecanismo utilizado para mover el papel entre caracteres y entre líneas es en casi todas las máquinas de escribir modernas un rodillo cilíndrico, contra el que se sujeta el papel con firmeza. El rodillo se mueve horizontalmente para producir el espaciado entre las líneas. La primera máquina que utilizó este método de espaciado fue construida en 1843 por el inventor estadounidense Charles Grover Thurber. La parte impresora de esta máquina de escribir era un anillo de metal que giraba en sentido horizontal sobre el rodillo y que estaba provisto de una serie de teclas o pistones con piezas de caracteres en su parte inferior. La máquina funcionaba girando la rueda hasta que la letra adecuada se centraba sobre la posición de impresión en el rodillo y luego se oprimía la tecla.

Varios inventores intentaron crear máquinas diseñadas para hacer impresiones grabadas en relieve que pudieran ser leídas por invidentes. Una de esas máquinas, desarrollada en 1856, era semejante a la máquina de escribir moderna en cuanto a la disposición de las teclas y líneas de linotipia, pero grababa las letras en relieve en una tira de papel estrecha en lugar de en una hoja. Una máquina similar, creada y patentada también en 1856, tenía las líneas de linotipia dispuestas en sentido circular, un soporte de papel móvil, un timbre que sonaba para indicar el final de una línea y una cinta con tinta. La disposición del teclado de esta máquina era semejante a las teclas blancas y negras de un piano. También abrió el camino hacia la técnica conocida como mecanografía al tacto, que permitía a los operadores conseguir una gran rapidez y precisión.

Las máquinas de escribir eléctricas se utilizan desde 1925, e International Business Machines Corporation (IBM) ha desempeñado un papel muy importante en este campo. En estas máquinas, el trabajo de levantar la línea de linotipia y golpearla contra la cinta se realiza por un mecanismo accionado a motor, así como el retorno del carro a la derecha y el desplazamiento del rodillo al final de la línea. Puesto que las teclas se utilizan sólo para poner en marcha el mecanismo eléctrico, la presión empleada por el operador es mucho menor que en las máquinas de escribir convencionales y, como resultado, el operador puede escribir más rápidamente y con menos fatiga. Otra ventaja importante es que la impresión, o presión, de cada letra es completamente uniforme.

Hay máquinas de escribir eléctricas que permiten la corrección de errores y el justificado automático o alineación uniforme del margen derecho, que suministran caracteres de idiomas y alfabetos extranjeros, que mecanografían ciertas palabras con una sola tecla, que tienen cintas con rendimiento uniforme y letras imborrables y que están provistas de esferas de caracteres intercambiables que suministran diversos tipos de letra, como itálicas o cursivas.

La aplicación de controles electrónicos, posible gracias al microprocesador y el almacenamiento informático, tiene múltiples usos en la máquina de escribir moderna, transformándola en un procesador de datos. El acoplamiento del teclado de una máquina de escribir electrónica especialmente diseñada a una lógica de ordenador y a unos circuitos de memoria, permite al sistema ensamblado llevar a cabo ciertas funciones automáticas, como producir varias copias de una carta dirigida a personas diferentes con las pertinentes alteraciones en el texto.

Procesador de textos, en Informática, aplicación utilizada para la manipulación de documentos basados en texto. Es el equivalente electrónico del papel, el bolígrafo, la máquina de escribir, el borrador y el diccionario. En principio, los procesadores de textos se utilizaban en máquinas dedicadas específicamente a esta tarea; hoy se usan en ordenadores o computadoras de propósito general, en los que el procesador de textos es sólo una de las aplicaciones instaladas.

El primer procesador de textos que se creó para un ordenador personal fue WordStar. Apareció en 1978 para el Sistema Operativo CP/M y también para el

DOS. Para dar formato al texto utilizaba un sistema de comandos de teclado que pronto se convertiría en un estándar. Le siguió en esta andadura WordPerfect, que se introdujo en 1982 como el procesador de textos para el PC de IBM. Su facilidad de uso hizo que se extendiese muy rápidamente, desbancando al propio WordStar y convirtiéndose en una de las aplicaciones más populares. Ambos son ejemplos típicos de un procesador en modo texto. Su peculiaridad es que los caracteres que se muestran en la pantalla tienen siempre el mismo aspecto y tamaño, utilizando distintos colores o subrayados para diferenciar formatos de texto como cursiva, subrayado o el texto seleccionado.

La evolución de los ordenadores hacia entornos gráficos dio lugar a la aparición de procesadores de textos WYSIWYG, en los que los formatos y las distintas fuentes de caracteres aparecen en la pantalla tal y como lo harán en la página impresa. Ejemplos de éstos son las últimas versiones de WordPerfect para DOS y las versiones para Windows de los conocidos Corel WordPerfect, Microsoft Word y Word Pro, de Lotus Development Corporation.

Todos los procesadores de textos ofrecen funciones para dar formato a los documentos, como cambios de tipo de letra, presentación de página, sangría de párrafos y similares. Muchos procesadores de textos pueden también comprobar la ortografía, encontrar sinónimos, trabajar con fórmulas matemáticas y realizar funciones avanzadas como crear sobres, etiquetas y otros documentos relacionados con la correspondencia personalizada. Los más avanzados presentan funciones de autoedición, que permiten elaborar folletos o pequeñas publicaciones que presenten cabeceras y pies de página, texto en columnas, tablas, rótulos y textos artísticos y gráficos creados con otras aplicaciones, entre otras posibilidades, muchos procesadores de textos ofrecen la posibilidad de crear documentos en formato HTML, listos para circular por la red.

En la actualidad, la mayoría de los procesadores de textos forman parte de conjuntos de programas de oficina denominados suites. Resulta sencillo intercambiar información entre documentos elaborados con cualquiera de los programas de una suite. Así, un documento de texto puede incorporar información que ha sido elaborada, por ejemplo, con la hoja de cálculo; para facilitar la operación, se pueden tener abiertos varios documentos en la

pantalla, cada uno en una ventana. Esta posibilidad de intercambiar información entre documentos y la de automatizar mediante macros tareas laboriosas y repetitivas, son algunos de los principales valores añadidos que presentan estos programas de oficina frente a los modos de trabajo tradicional.



Teclado extendido

El teclado extendido IBM incorpora diversas opciones no incluidas en modelos anteriores, entre las cuales se encuentran las 12 teclas de función (frente a las 10 anteriores) en la parte superior, teclas Control (Ctrl) y Alt adicionales, y un conjunto de teclas de movimiento de cursor y de edición entre la parte principal del teclado y el teclado numérico.

Recomendaciones ergonómicas sobre el uso del teclado

El trabajo con computadoras trae demandas adicionales y con ello los requerimientos ergonómicos, que si no son satisfechas pueden provocar alteraciones a la salud de los individuos que operan estas máquinas y en este caso las niñas (os).

El teclado debe ser independiente de la pantalla inclinable, colocando al alcance mínimo de los brazos para permitir que el niño adopte una postura cómoda, que no provoque cansancio en los brazos o en las manos. La superficie debe ser mate para evitar los reflejos, los símbolos de las teclas deben resaltarse suficientemente y ser legible desde la posición normal.

CAPÍTULO II: PROPUESTA DE ACTIVIDADES. SU IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN

En este capítulo se presentan las ideas sobre la concepción, fundamentación y validación de la propuesta de actividades. Para ello se parte del diagnóstico, luego se fundamenta a partir del vínculo que se establece con las concepciones psicopedagógicas desde la perspectiva que se aborda la tesis. Se presenta el producto y se analizan los resultados desde la práctica educativa.

2.1. Diagnóstico del estado actual del desarrollo de habilidades en los escolares de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez del Municipio de Rodas

Características de los escolares de tercer grado

El niño que inicia el tercer grado, tiene aproximadamente ocho años. Ya ha cursado dos grados del primer ciclo y, si estuvo en preescolar, tiene aún “más experiencia” de la actividad y de las relaciones en las instituciones escolares.

Al arribar a este grado el niño debe haber alcanzado determinados logros en la lectura, la escritura y el cálculo; un mayor conocimiento del mundo en que vive, así como de las representaciones iniciales de la comprensión ética del mundo. Aunque ha avanzado notablemente en su desarrollo integral, aún es mucho lo que le falta por recorrer del largo camino que lo llevará a hacerse una personalidad independiente.

Es importante que el maestro tenga una justa valoración de los logros y todo lo que puede avanzar el escolar de tercer grado, que lo tenga en cuenta al dirigir y organizar el proceso docente-educativo y se lo haga comprender a sus alumnos estimulándolos en sus avances y mostrándoles cuántas cosas interesantes queda aún para el futuro. Destacamos esto porque la imagen de lo logrado que pueden tener educador y educandos y la falsa valoración de todo lo que queda por lograr, pueden contribuir a crear en los escolares de estos grados intermedios, la pérdida o disminución del interés por aprender, como ya señalamos, al caracterizar al niño de segundo grado .

El tercer grado marca un momento importante del primer ciclo, ya que si bien los dos primeros grados están muy unidos por el tipo de objetivos que se plantean y las tareas que desarrollan, el tercero y el cuarto grado lo están entre sí, por responder a un nivel más alto de exigencias a partir de lo logrado en los anteriores y como base para iniciar el segundo ciclo de la Educación Primaria.

En cuanto al crecimiento y desarrollo físico del niño podemos señalar que se aprecia en estas edades aumento en estatura y peso, generalmente mayor en los varones. Las proporciones del cuerpo de estos escolares son más armónicas con respecto a la relación entre la longitud de brazos, piernas y tronco. Este desarrollo físico permite al niño mayor resistencia, agilidad y rapidez.

En el presente grado, al igual que en los anteriores, se debe promover la buena postura del cuerpo, satisfacer la necesidad de movimientos de los niños de estas edades, encaminándolos a ejercicios físicos correspondientes a su edad, como en estas edades la osificación de los huesecillos de la mano aún no ha concluido, debe cuidarse la extensión de los materiales que el niño ha de escribir, no exigirle más de lo que puede, pues lo fundamental es lograr la calidad de lo que escribe. También favorecen el desarrollo de la mano las actividades de dibujo, trabajo manual, y construcción.

Para referirnos al desarrollo intelectual del niño de este grado debemos necesariamente recordar la importancia que tiene para su desarrollo psíquico la actividad de estudio, en el transcurso de la cual se propicia que todos sus procesos alcancen un nivel superior. Al escolar de tercer grado el estudio le exige concentrar su atención, cumplir las tareas asignadas, lo cual contribuye al desarrollo de sus procesos volitivos. En un niño que aprende, que admira, al que inquietan muchas cosas de las cuales desea conocer más, en cuya mente se relaciona lo nuevo con lo ya conocido.

Por otra parte, el maestro ha de recordar que, para mantener el interés por el estudio en estos pequeños escolares, se precisa lograr una adecuada y atractiva organización de su actividad cognoscitiva. En el transcurso de la actividad docente (en la cual se incluye el escolar de tercer grado) se ha de prestar especial atención a continuar el desarrollo de sus habilidades. Las habilidades más generales se han venido formando en estos alumnos desde edades anteriores (observar, describir), pero se ha de realizar un trabajo

sistemático en este grado para llevarlas a niveles superiores, así como para favorecer el desarrollo de habilidades específicas.

Finalmente, es importante recordar que en cada una de las actividades escolares se han de manifestar las diferencias individuales entre los alumnos. Esto es lógico y natural en un grupo de alumnos de tercer grado, el maestro encontrará que distinguen uno de otros no-solo por la forma de asimilación de los conocimientos, posibilidad de concentrar la atención, riqueza de su vocabulario, sino también por la forma de relacionarse, expresar sus sentimientos, gustos e inclinaciones.

Análisis de los instrumentos utilizados

Mediante la aplicación de instrumentos y técnicas se determinó el estado inicial de los escolares en el desarrollo de esta habilidad. A continuación se describen los mismos. A través del análisis de documentos se determinó que en los documentos normativos se incluyen actividades en función del desarrollo de las habilidades del teclado, pero las mismas no son suficientes.

Las mayores insuficiencias se presentaron en la Unidad # 3 “Aprendiendo a escribir con el teclado”, del programa de tercer grado, que tiene como objetivos: continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los software educativos, acceder al procesador de texto Word, así como interactuar con el ambiente del procesador de texto Word. De los 9 escolares que representan la muestra, se infirió que 5 poseen la habilidad de navegar por el software, lo que representa el 55,5% %, 4 de ellos interactúan con la ventana del Paint, para un 44,4 % y 3 de ellos poseen dominio del trabajo con el teclado, para un 33,3%.

Al realizar la valorización de los instrumentos aplicados se infiere la pertinencia de la presente investigación por su utilidad en la vida práctica y el poco dominio de los escolares.

Mediante la encuesta realizada a los escolares se pudo constatar que de los 9 escolares evaluados 7 muestran interés hacia la clase de informática, el 100% de ellos adoptan una postura incorrecta al interactuar con el teclado y 5 de ellos plantean que las actividades que realizan en el teclado son: teclear palabras y letras y dos de ellos plantean que teclean oraciones además de estas dos operaciones.

En tal sentido se asumen como fundamentos teórico-metodológicos los siguientes.

2.2. Fundamentación de la propuesta de actividades

Desde el punto de vista filosófico: Por su concepción dialéctica, se asume un enfoque de sistema, estableciendo una relación entre las diferentes categorías y principios, se toma como referencia el materialismo dialéctico, en tanto la investigación supone atender el contexto en el momento en que tiene lugar el proceso, la dinámica de interacción entre el sujeto y su entorno social, de manera que se establece y desarrolla una acción sinérgica entre ambos, promoviendo el cambio cuantitativo-cualitativo del sujeto que aprende tomando como punto de partida la situación histórico social concreta donde se desempeñan.

El conocimiento de la teoría y el método científico de la dialéctica materialista ha sido condición previa, entre otros aspectos, para comprender las relaciones que se establecen entre los objetivos, contenidos, métodos, así como lo subjetivo y objetivo en el proceso pedagógico.

Fundamentos pedagógicos

Se reconocen los principios de la enseñanza en la escuela socialista. Estos reflejan el fin y los objetivos que rigen la educación, por lo que constituyen ideas rectoras, postulados teóricos generales de obligatorio cumplimiento que condicionan el proceso pedagógico. Determinan, entonces, el contenido, la dirección y la organización de la educación. En Cuba la educación de los niños y jóvenes se sustentan en los principios siguientes Para demostrar lo antes expuesto se pueden citar a manera de ejemplos:

1-Del carácter científico del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, contenido ideológico y orientación conciente: Este supone la subordinación de todo el trabajo educativo a la formación comunista de la personalidad. Todo el trabajo escolar, extraescolar, extradocente se planifica, organiza y dirige hacia la formación de un constructor activo de la nueva sociedad, con una personalidad armónica y multifacéticamente desarrollada, eleva el nivel ideológico de la educación .Explica con claridad y precisión los objetivos y tareas de la educación que se persigue. Contribuye a elevar el nivel político-ideológico.

2- Vinculación de la teoría con la práctica: Implica la vinculación de los educando con la vida y una participación activa en su transformación

comunista. La vinculación de la enseñanza con la vida en la sociedad socialista es un poderoso factor en la formación del hombre, la influencia del trabajo, de las relaciones sociales, es decir, las nuevas condiciones amplían sus vivencias y su horizonte cultural. El cumplimiento de este principio requiere de la relación de los educandos con el acontecer de su país y en otros, mediante su participación activa en las diferentes tareas de la sociedad.

3- La educación de la personalidad en el colectivo: Un principio insoslayable del sistema de educación en Cuba es la formación y el desarrollo de los niños y jóvenes en el colectivo, a través del colectivo y para el colectivo. Cuanto más amplia y rica sea la comunicación del hombre en colectivo más amplias serán las experiencias, los conocimientos, los hábitos y las habilidades que asimile. El colectivo permite, el desarrollo individual de las cualidades de la personalidad, combinando los intereses personales con sociales. En la medida en que el colectivo se fortalece, se crean condiciones más favorables para el desarrollo pleno de las capacidades del hombre y de sus cualidades como son: la honestidad, modestia, tenacidad, perseverancia, la ayuda mutua, la fuerza de voluntad y el compañerismo.

4- Orden y sistematicidad de la influencia educativa: La educación es un proceso prolongado en el que repercuten múltiples factores. Es constante, sistemático y tiende a la formación y perfeccionamiento de las cualidades de la personalidad, lo cual es imposible de alcanzar si no se establece como un principio ineludible el carácter ordenado y sistemático de todas las influencias.

5- Consideración de las particularidades de las edades y de las diferencias individuales de los educandos: La planificación, organización y dirección del trabajo educativo requieren del conocimiento profundo de las características del colectivo de alumnos, así como del conocimiento del nivel de desarrollo alcanzado por cada uno de sus miembros. La edad y el nivel de los educandos determinan las características de la dirección pedagógica. En este proceso reviste vital importancia que el educador tenga un dominio pleno de las diferencias individuales de los alumnos para educar las exigencias a las posibilidades reales.

Fundamentos psicológicos

En el diseño de la propuesta de actividades fue necesario el conocimiento de la caracterización psicopedagógica de los escolares de 3er grado. Las actividades

diseñadas responden a las necesidades, intereses y motivaciones de los escolares del grado.

La autora entiende necesario mencionar la caracterización psicopedagógica del grupo que pertenece a la **muestra**.

Datos generales.

Matrícula: 9 escolares.

Hembras: 5

Varones: 4

Edad promedio: 8 años.

Es un grupo escolar caracterizado por un buen desarrollo físico, poseen talla y peso en correspondencia con la edad, generalmente se observan enfermedades transitorias propias de la edad infantil (gripe, virus, etc.) las cuales no afectan el desarrollo del aprendizaje. Les gusta realizar juegos de movimientos en parques, calles (la pelota, juegos tradicionales, etc.) La necesidad de comunicarse se manifiesta en este grupo por ser conversadores y bulliciosos, necesitando la organización del proceso docente en equipos, parejas y preparación de actividades en grupos.

Se nota el interés por tener amigos como cuestión propia de la edad, poseen habilidades lectoras generalmente todos realizan la síntesis oracional, se expresan con claridad y coherencia articulando todos los fonemas del idioma. Pronuncian incorrectamente vocablos tales como (apurá) x apurada, (véamos x veamos). Redactan párrafos con la estructura requeridas faltándole calidad en las ideas, necesitan de niveles de ayuda para seleccionar tareas que respondan a niveles de abstracción.

Calculan con seguridad y precisión los ejercicios de las cuatro operaciones de cálculo, en este grado se fortalece el trabajo con los problemas lo que exige del escolar el despliegue de una extensa actividad cognoscitiva, poseen dificultades en el desarrollo del calculo oral ya que no todos han logrado la necesaria fijación posterior. En cuanto a las habilidades informáticas, la mayoría de los escolares posee la habilidad de navegar por el software, así como la interacción con algunas teclas de edición, aunque no todos poseen dominio del trabajo con el teclado para realizar textos sencillos y otras actividades.

La procedencia familiar es muy homogénea, los escolares proceden de familias funcionales que cooperan con las actividades escolares, la educación de sus hijos y la participación activa en las reuniones y escuelas de padres.

El nivel cultural oscila entre noveno y duodécimo grado, entre técnicos medios y algunos dirigentes, la mayoría de las madres son amas de casa.

Las viviendas de la mayoría de los escolares son confortables solo en dos viviendas no hay TV, ni refrigerador, pero todos tienen acceso a los medios de difusión masiva.

Fundamentos metodológicos

Para la elaboración de la propuesta de actividades se tuvo en cuenta dos momentos fundamentales.

a) Diagnóstico.

El diagnóstico pedagógico es una de las actuaciones indispensables para el tratamiento de los problemas que un escolar puede experimentar en un centro docente, ya que tiene como finalidad poder detectar cuáles son las causas de los trastornos escolares y elaborar estrategias para su corrección; es por eso que el Proceso de Enseñanza Aprendizaje al igual que otros procesos requiere de la obligada elaboración o aplicación de un diagnóstico.

Para la contextualización del mismo se aplicaron diferentes técnicas e instrumentos del nivel empírico entre las que se encuentran el análisis de documentos, la observación del participante, análisis del producto de la actividad instrumentos descritos anteriormente.

b) Ejecución.

Una vez recogido y computados los resultados del diagnóstico se crearon las condiciones para la elaboración de la propuesta de actividades con el objetivo de eliminar las insuficiencias que presentan los escolares de tercer grado en las habilidades referidas al trabajo con el teclado, la cual ha sido concebida en diferentes fases.

Primera fase: Revisión del programa de Informática.

La revisión del programa de Informática es una premisa a la hora de elaborar la propuesta, permite seleccionar los contenidos de la unidad III que posibilitarán elaborar la propuesta de actividades para trabajar el dominio de habilidades en el uso del teclado a través del procesador de texto Word.

Fue imprescindible además la consulta de las Orientaciones Metodológicas, los documentos normativos como El Modelo de la Escuela Primaria, programas y software educativos.

Segunda fase: Elaboración de la propuesta.

Luego de la revisión bibliográfica la autora de esta investigación asume realizar la propuesta teniendo en cuenta la vinculación con la práctica social donde se desenvuelve el alumno. Se describe posteriormente dicha propuesta.

Descripción de la propuesta de actividades

La propuesta cuenta con 20 actividades elaboradas teniendo en cuenta los siguientes elementos: título, objetivo, instrucciones y evaluación, las mismas están encaminadas a desarrollar habilidades en el teclado a través del procesador de texto Word, cuyo contenido se imparte en la unidad # 3 “Aprendiendo a escribir con el teclado” del programa de tercer grado la cual cuenta con 8 horas clases y tiene como objetivos:

- Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los software educativos.
- Acceder al procesador de texto Word a través del menú Inicio.
- Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word.
- Usar el teclado a través del procesador de texto Word.

Contenido:

- El botón de Inicio para acceder al procesador de texto Word.
- Elementos para iniciar el trabajo con el procesador de texto Word.
- Utilización del teclado alfanumérico.

Estructuración didáctica de las actividades

A través de la labor educativa se ha demostrado que mediante la ejercitación, se fija: Una habilidad. Es por ello que se hace imprescindible que el docente sea capaz de crear sus propias actividades en el contexto de una unidad, las cuales tienen como objetivo principal el desarrollo de habilidades específicas, y cuando se analiza el contexto de un curso; el desarrollo de la habilidad para interactuar con la computadora.

De lo anterior se pueden precisar dos ideas esenciales:

1-La ejercitación es la actividad predominante en el proceso de fijación del conocimiento.

2-El objetivo principal de la ejercitación es el desarrollo de habilidades y hábitos.

3-Es por hábito que se asume determinada posición frente a la computadora por eso hay que insistir en el niño desde temprana edad, por hábito que los dedos golpean las teclas que corresponden. Los hábitos se forman a través de la práctica. Pero la mera repetición de un acto no nos lleva a realizarlo correctamente. Por eso es absolutamente necesario que se ejerciten sistemáticamente para fijar los hábitos.

Inclusión de la propuesta en la dosificación del grado

En la Unidad # 3 (8 h/c) se enfrentarán por primera vez a un procesador de texto (Word) el cual sólo lo utilizarán en este grado para lograr habilidades en el uso del teclado y consolidar la redacción. Accederán a Word utilizando el botón Inicio de la barra de tareas/ programas/ Microsoft Word. Con el teclado trabajarán con las actividades recomendadas y posteriormente a medida que vayan avanzando en las actividades se les pondrán otros ejemplos tales como la ampliación de oraciones y textos, discriminarán las teclas fundamentales. Se les brindarán las orientaciones para realizar las mismas.

Clase	Contenidos	Propuesta de actividades.
1	Teclear letras.	1,2 y 3
2	Teclear letras.	4,10, 17
3	Teclear palabras.	5, 8, 9
4	Teclear palabras.	11, 13,y 14
5	Teclear palabras	15, 18 y 19
6	Tildar palabras	6
7	Teclear oraciones	12
8	Teclas alfanuméricas	7, 16

Para la realización de las actividades se tuvo en cuenta además algunos elementos de la didáctica, término que procede de la palabra griega Didasco, cuyo significado es enseñar, es una disciplina de carácter práctico y normativo que tiene como objetivo la técnica incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje.

Principios de la didáctica

1. Principio de la unidad de la actividad y la comunicación en el proceso pedagógico.
2. Principio de la vinculación de la Educación con la vida y del estudio con el trabajo.
3. Principio del carácter científico e ideológico.
4. Principio colectivo e individual de la educación y el respeto de la personalidad del educando.
5. Principio de la coherencia entre las influencias educativas en el proceso pedagógico.
6. Principio del carácter correctivo- compensatorio.

Eslabones de la didáctica

- Dominio de la habilidad.
- Sistematización del nuevo contenido.
- Evaluación.

Componentes de la didáctica

- Unidad
- Objetivo
- Contenido
- Método

Objetivos del grado

- Continuar desarrollando habilidades generales intelectuales a partir del uso de los software educativos.
- Resolver problemas prácticos relacionados con los objetivos del grado escolar, al utilizar la computadora como una herramienta de trabajo para la elaboración de imágenes y textos.
- Expresar las ideas de forma oral y/o escrita de una manera espontánea y coherente al descubrir y valorar los dibujos y textos creados, incorporando a su vocabulario los nuevos términos aprendidos.
- Crear y modificar dibujos utilizando todos los elementos y las diferentes opciones o posibilidades del cuadro de herramientas y del cuadro de colores, de forma que despliegue la fantasía y la imaginación en su

actividad creadora a través del dibujo, y sienta deseos de lograr belleza en sus trabajos.

- Cuidar y conservar de forma organizada su puesto de trabajo.
- Mantener la postura correcta al interactuar con la computadora, y hacer énfasis en la manipulación del Mouse.
- Ejecutar las aplicaciones Paint y Word a través del menú inicio.
- Utilizar los elementos básicos del teclado para la edición en el procesador de texto Word.
- Identificar las partes fundamentales de la ventana y las opciones básicas con las mismas.
- Guardar y abrir los documentos elaborados.

Contenido de la unidad

- El botón Inicio para acceder al procesador de Texto Word.
- Elementos para iniciar el trabajo con el procesador de Texto Word.
- Utilizar el teclado alfanumérico.

Sistema de habilidades informáticas en tercer grado

1. Sistematizar las habilidades adquiridas en grados anteriores.
2. Localizar y ejecutar aplicaciones(los software educativos) por acceso directo en el escritorio.
3. Utilizar el sistema operativo Windows para la ejecución de la aplicación Paint a través de la barra de tareas utilizando el botón de inicio.
4. Realizar operaciones básicas con las ventanas (maximizar, restaurar, minimizar, cerrar, mover y cambiar de tamaño).
5. Identificar las partes fundamentales de las ventanas (barra de título, barra de menú, herramientas y desplazamiento, área de trabajo).
6. Aplicar las nuevas herramientas (curva, polígono, ampliación, seleccionar color, selección) en el editor gráfico Paint.

Los niveles de desempeño cognitivo y su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje en Informática

El aprendizaje es el proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser, construidas en las experiencias socio histórica, en el cual se producen en el sujeto, como resultado de su actividad y de su interacción con otras personas, a cambios relativamente duraderos y

generalizables, que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad. Por lo que hay que fortalecer en la institución escolar el trabajo dirigido al alcance de las altas exigencias, que no se circunscriben solamente al desarrollo de tareas o actividades para lograr algunas facetas creativas en los escolares. Es decir formar hombres creativos como parte de su personalidad y esto es posible desde las actividades que se desarrollan durante el proceso, como parte de la clase.

“Si la actividad del hombre se limitara a la producción de lo viejo, sería un ser volcado solo al pasado y sabría adaptarse al futuro únicamente en la medida en que se produjera ese pasado. Es precisamente la actividad creadora del humano la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que crea y se transforma su presente”.⁸

En el acto por el cual los escolares hacen cosas con sentido, resuelven problemas y los explican, interactúan comunicativamente según sean los distintos contextos y asumen posiciones con criterios, tales características, deseables, en todo ser humano, se podría identificar como propias de su desempeño. El mismo está determinado por el uso del conocimiento que hace cada persona. En esta perspectiva, al hablar del desempeño es muy importante evitar la separación de factores cognoscitivos de los afectivos y volitivos, especialmente se tienen en cuenta el impacto de la teoría en la práctica educativa.

En el V Seminario Nacional para Educadores, 2004, en el tema: Evaluación de la calidad de la educación, se enfatizó en lo aconsejable que resultaría, en el marco de las actuales condiciones, la aplicación de comprobaciones de conocimientos que tengan en cuenta los diferentes niveles de desempeño cognitivo. De ahí que se retomen en cuenta algunas de las ideas esenciales que sobre estos aspectos se analizaron en el citado seminario, por ejemplo:

- Se identifica como desempeño cuando alguien, y en este caso el estudiante, hace cosas con sentido, resuelve problemas y los explica, interactúa comunicativamente según los distintos contextos y asume posiciones con criterio. Desempeño que está determinado por el uso que hace cada escolar del conocimiento.
- Por tanto, cuando se habla de desempeño cognitivo se refiere al cumplimiento de lo que este debe hacer en un área del saber, de acuerdo con

las exigencias establecidas para ello, y en correspondencia con su edad y el grado escolar alcanzado.

- Se entiende por niveles del desempeño cognitivo cuando se refiere a dos aspectos íntimamente relacionados, ellos son:

- El grado de complejidad cognitivo cuando se refiere medir este desempeño.

- La magnitud de los logros alcanzados en una asignatura determinada.

- Se han considerado tres niveles de desempeño cognitivo vinculados con la magnitud y peculiaridad de los logros del aprendizaje alcanzados por los escolares en las diferentes asignaturas del curso escolar. Ellos son los siguientes:

Primer nivel: Capacidad del estudiante para utilizar las operaciones de carácter instrumental básicas en una asignatura dada. Para ello deberá reconocer, identificar, describir e interpretar los conceptos y propiedades esenciales en los que se sustenta esta.

Segundo nivel: Capacidad del estudiante para establecer relaciones conceptuales, donde además de reconocer, describir e interpretar los conceptos, deberá aplicarlos a una nueva situación planteada y reflexionar sobre sus situaciones internas.

Tercer nivel: Problemas propiamente dichos, donde la vía por lo general no es la conocida por la mayoría de los escolares y donde el nivel de partida de producción de los mismos es más elevado.

La comprensión del contenido de estos niveles significa ir elevando el conocimiento de los escolares desde niveles más simples a niveles con mayor exigencia de complejidad. En relación con los niveles de asimilación de los contenidos de Informática, en la Educación Especial se trabajan los siguientes niveles.

1- Reproductivo: el estudiante debe reconocer los conocimientos y las habilidades que se le han presentado, aunque no pueda reproducirlo en esos momentos. Puede ser:

Con modelo

- Se emplea un modelo que debe contener todos los elementos necesarios para ejecutar la acción que se ha solicitado del estudiante.

Sin modelo

- En su forma más simple, puede ser una representación gráfica, que constituye un cierto apoyo, pues no posee todos los elementos.
- Se puede realizar con la participación del discernimiento, que es el proceso mental que implica la identificación del objeto del conocimiento mediante un proceso de selección.

2- Aplicativo: Se utilizan los conocimientos o las habilidades en situaciones nuevas.

3- Creativo: Supone la capacidad de resolver situaciones nuevas, para lo cual no son suficientes los conocimientos adquiridos y es preciso buscar otros.

Entre los distintos niveles de desempeño existe una relación muy estrecha, porque para llegar al nivel de aplicativo de un contenido, es necesario haber logrado el reproductivo, así como la aplicación debe tener implícita la reproducción. Para alcanzar el nivel de creativo, se tiene que haber logrado los anteriores.

Después de haber profundizado en los diferentes niveles de desempeño según lo abordado en el V Seminario Nacional, los criterios que se abordan en el mismo sobre esta problemática, sin embargo en la asignatura Computación las ideas anteriormente planteadas y teniendo como punto de partida el objetivo fundamental de la asignatura: es posibilitar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciar la actividad del estudiante, la interacción con el docente y con sus pares, y la comprensión de los contenidos curriculares, es necesario enfatizar que sobre la evaluación de los distintos niveles de desempeño cognitivo aún se continúan haciendo reflexiones, lo importante es trabajar para lograr en los escolares el tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo que los prepare para la vida adulta independiente.

Cuando se habla de desempeño cognitivo se deben referir al cumplimiento de lo que debe hacer en un área del saber de acuerdo con las exigencias establecidas para ello de acuerdo, en este caso, con la edad y el grado escolar alcanzado y cuando se trata de los niveles de desempeño cognitivo se refieren a dos aspectos íntimamente interrelacionados el grado de complejidad con que se quiere medir este desempeño cognitivo y al mismo tiempo la magnitud de los logros del aprendizaje alcanzado en una asignatura determinada.

Es conocido que existe una relación muy estrecha entre los diferentes niveles de desempeño, pues cada uno contiene al anterior, de manera que para lograr uno, es necesario haber alcanzado el anterior. Esto se logra en el proceso de desarrollo continuo, de modo que es posible encontrar preguntas que a los efectos se encuentren en los límites entre un nivel y otro. Los diferentes niveles de desempeño, así como sus formas de tratamiento se continúan ampliando posteriormente como parte de las tareas de aprendizaje.

Todo lo antes expuesto es aplicable a la enseñanza de los contenidos de Informática, el estudio de esta disciplina ha transitado por diferentes etapas. A juicio de la autora considera que las características teóricas y metodológicas sobre la Informática justifican la necesidad de desarrollar en los escolares el tratamiento en las clases de Computación a los escolares de tercer grado de un material docente con variados ejercicios, sobre todo para desarrollar habilidades informáticas. El mismo fue diseñado para una muestra que tiene las siguientes características.

2.3. Presentación de la propuesta de actividades

Actividad 1

Título: Jugando con las letras mayúsculas.

Objetivo: Identificar la tecla shift para teclear letras mayúsculas mediante la combinación con otras teclas.

Instrucciones

Coloque el dedo índice de la mano izquierda sobre la tecla **shift**, coloca los de dos restantes en grupos de 4 letras sobre las teclas de manera que al teclear cada letra presiones la tecla shift para activar la mayúscula la cual se vestirá de azul seleccionando el color azul para darle ese color de fuente a las letras, mediante un clic de selección en el cuadro de colores. No olvides que el dorso de las manos debe quedar paralelo a la inclinación del teclado. Mantenga los codos en posición natural y al nivel de la mesa, y los dedos curvos sobre las teclas-guías, sin hacer presión sobre ellas.

Para teclear las letras mayúsculas, activa el cuadro de texto que se encuentra en la barra de dibujo debajo de cada muestra que te brinda el profesor.

No pierdas la posición del teclado-guía.

El dedo pulgar de la mano izquierda se usa al escribir; el de la mano derecha se usa para golpear la barra espaciadora.

Los dedos descansan muy ligeramente sobre las teclas-guías y la barra espaciadora, sin ejercer ninguna presión sobre las manos.

q w e r t y u i o p

Q W E R T Y U I O P

a s d f g h j k l ñ

A S D F G H J K L Ñ

z x c v b n m

Z X C V B N M

Evaluación: Si el escolar inserta el cuadro de texto, activa y ejecuta la tecla shift, empleando los indicaciones expuestas su categoría es: Excelente, si no activa el formato orientado su categoría es: Muy Bien, si no reconoce y activa el cuadro de texto su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 2

Título: Siempre con mayúscula.

Objetivo: Identificar la tecla **caps lock** para teclear letras mayúsculas mediante la combinación con otras teclas.

Instrucciones

Active la tecla **caps lock**, coloca los dedos restantes sobre las letras que te ofrece el profesor para teclear las mayúsculas.

a s d f g h j k l

A S D F G H J K L

z x c v b n m

Z X C V B N M

Evaluación: Si el escolar inserta el cuadro de texto, activa y ejecuta la tecla caps lock, empleando los indicaciones expuestas su categoría es: Excelente, si no activa el formato de color de fuente verde orientado su categoría es: Muy Bien, si no reconoce y activa el cuadro de texto su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación

es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 3

Título: Combinando números y letras.

Objetivo: Reconocer las letras del teclado para teclear palabras que se ofrecen mediante una clave con números.

Instrucciones

El profesor les explicará a los escolares que para descifrar las letras del teclado utilizarán la siguiente clave de números.

A-1	B-2	C-3	D-4	E-5	
F-6	G-7	H-8	I-9	J-10	
K-11	L-12	M-13	N-14	ñ-15	
O-16	P-17	Q-18	R-19	S-20	
T-21	U-22	V-23	X-24	y-25	Z-26

El profesor pedirá a los escolares que tecleen las letras que correspondan a los siguientes números teniendo en cuenta la clave dada.

4- 9- 2- 22- 10- 1- 19

21- 5- 3- 12- 5- 1- 19

Evaluación: Si el escolar sustituye el número por la letra del alfabeto y teclea la palabra correcta su categoría es: Excelente, si no activa y sustituye todas las letras por los número dados teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si no reconoce y activa la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 4

Título: Sopa de letras.

Objetivo: Reconocer letras en el teclado para formar palabras que guardan relación con el mismo activando las teclas **shift** o **Caps lock**.

Instrucciones

Encuentra las siguientes palabras en la sopa de letras.

- Cambia las letras por mayúsculas teniendo en cuenta el procedimiento que te ha enseñado el profesor.
- Activa la opción negrita ,utilizando la barra de herramienta formato para embellecer el cuadro de muestra.

Caps lock, Shift, Enter, Back space, Paint

a	c	a	p	s	l	o	c	k	t	y	u	i	o	p
s	d	f	g	h	a	s	d	f	h	j	k	l	n	m
z	x	c	v	b	v	b	n	m	s	s	h	i	f	t
w	e	r	t	y	c	v	b	n	m	f	g	h	h	j
e	n	t	e	r	v	b	n	m	f	g	h	j	k	l
s	d	f	g	h	t	y	u	i	o	p	b	n	m	x
z	x	c	v	b	a	s	d	f	g	h	j	k	l	l
r	t	b	a	c	k	s	p	a	c	e	z	b	c	m
f	g	h	j	k	L	c	v	b	n	m	g	h	j	k

Evaluación: Si el escolar activa el la opción negrita utilizando la dos opciones: una por el menú y la otra por la indicación dada su categoría es: Excelente, si activa y sustituye todas las letras por la opción negrita las letras indicadas teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si no reconoce y activa la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

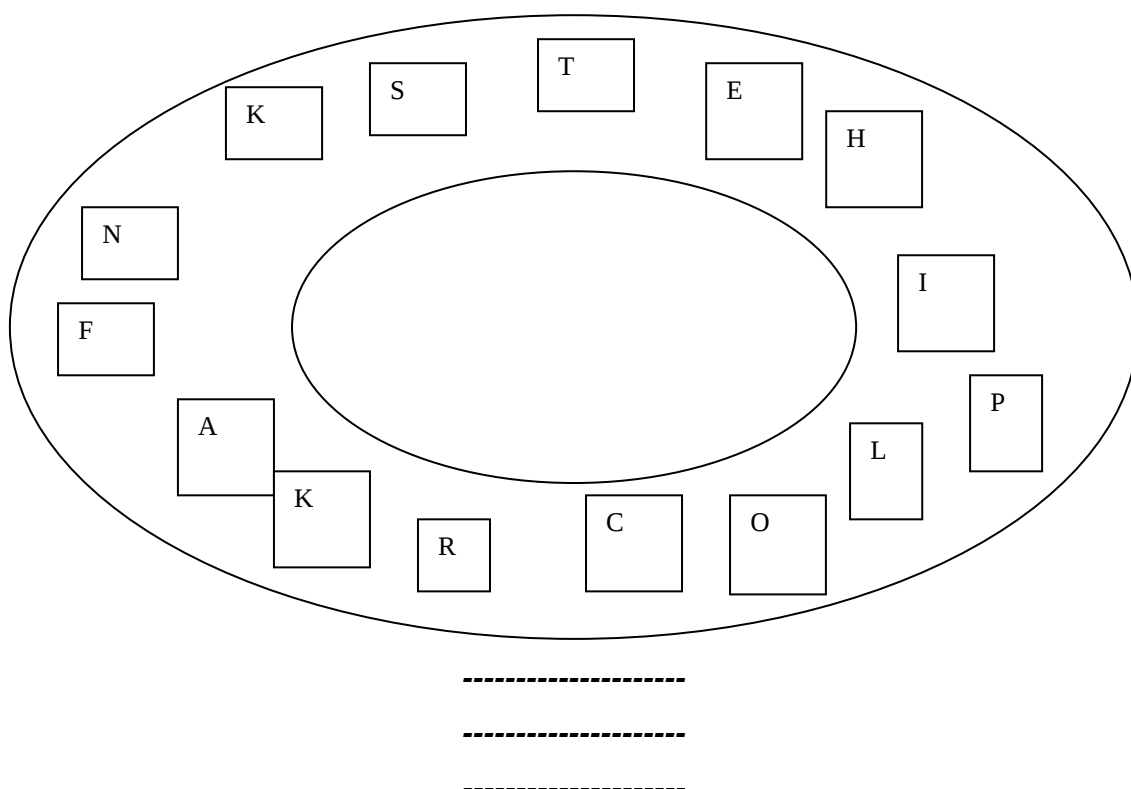
Actividad 5

Título: Tecleando y aprendiendo.

Objetivo: Reconocer el nombre de las teclas que aparecen en el teclado para teclear los mismos.

Instrucciones

Forma los nombres que aparecen en el teclado utilizando las letras de la rueda y escribe los mismos en las líneas que aparecen en blanco.



Evaluación: Si el escolar reconoce y teclea el nombre de las teclas más utilizadas en el teclado e inserta un formato propio del contenido su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas los nombres de las teclas principales teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 6

Título: Tildando aprendo.

Objetivo: Reconocer la tecla de tildación para colocar tilde a las palabras según corresponda.

Instrucciones

Coloca la tilde a las palabras que le corresponda. Recuerda que para ello puedes auxiliarte de las teclas.

Tecla	tia	maquina	lapiz
Rio	camion	Raul	regla
Rosa	casa	mesa	raton

Evaluación: Si el escolar reconoce la tecla de tildar y ejecuta las dos teclas a la vez e inserta la tilde en la letra correcta su categoría es: Excelente, si activa tilda todos los nombres, teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y tilda la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 7

Título: Jugando con las teclas.

Objetivo: Interactuar con las teclas de movimiento del cursor para teclear letras que conformen palabras dentro del crucigrama.

Instrucciones



Cada una de estas teclas tiene una función dentro del teclado, utiliza las mismas para completar el crucigrama. Lista de palabras: **Word, Shift, Paint, Teclear, Formatear, Dibujar, Insertar, Enter.**

			w		r	d		
						i		
								i
s		i	f	t		u		n
			o			j		
		p				a		e
		a	m			r		r
			a					t
	e	n	t		r			a
		t	e	c		e	a	r
			a					
			r					

Evaluación:

Si el escolar reconoce las teclas, activando la herramienta negrita para completar las letras en el crucigrama sin errores su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las letras, teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de letras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

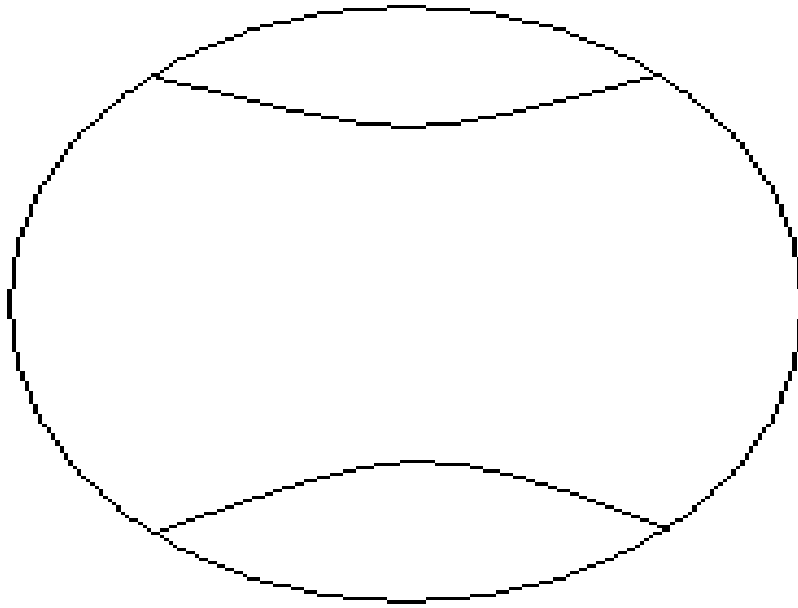
Actividad 8

Título: Encuentra las palabras.

Objetivo: Identificar partes de la computadora para teclear sus nombres activando cuadro de texto.

Instrucciones

- De la siguiente lista de palabras, reconoce las que corresponden a las partes de la computadora.
- Teclea sus nombres dentro de la pelota activando cuadro de texto.
Monitor, ratón, teclado, software, torre, Encarta, multimedia, programa, batería, menú.



Evaluación:

Si el escolar identifica y teclea las palabras indicadas utilizando el cuadro de texto e inserta el mismo en el área de la pelota sin errores su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 9

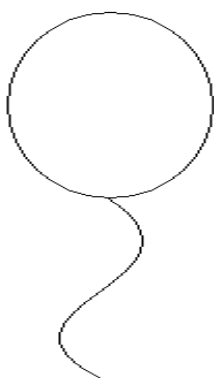
Título: Organizando palabras.

Objetivo: Identificar palabras para teclear las mismas de forma organizada.

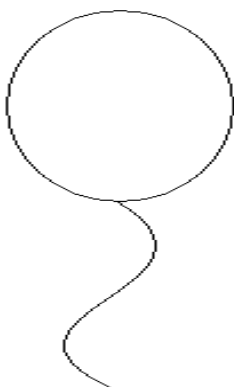
Instrucciones

El profesor les explicará a los escolares que en el día de hoy celebrarán su cumpleaños. Para ello se dividirá el grupo en equipos de cinco. Posteriormente les entregará a los mismos globos hechos de cartulina en los cuales aparecerán palabras escritas de forma desorganizada que guarden relación con las habilidades que se estudian en el grado, los escolares deben reconocer el nombre que se les da y posteriormente teclear los mismos debajo

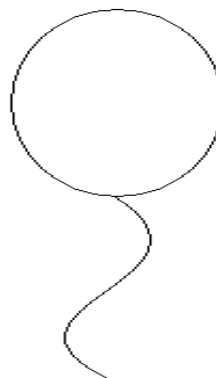
de los globos que aparecen en la computadora activando el cursor debajo de cada globo.



Dijarbu



clearte



darguar

Evaluación:

Si el escolar identifica y organiza las palabras utilizando el cursor en el lugar adecuado, si teclea las palabras corretas sin errores su categoría es: Excelente, si activa y teclea todos los nombres, teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 10

Título: Completando palabras.

Objetivo: Utilizar los elementos básicos del teclado para la edición en el procesador de texto Word.

Instrucciones

Completa con las letras m o n.

ca__ción	so__bra	se__da
bo__bero	e__vio	tra__pa
e__budo	cie__piè	co__pañero
ala__bre	e__vidia	i__prenta

- La e__barcaciòn se ro__piò al chocar con un bloque de hielo.
- Al sonar la ca__pana e__pezò el ca__peonato de fútbol.

Evaluación:

Si el escolar identifica y completa la letra utilizando el cursor en el lugar adecuado, si teclea las palabras corretas sin errores su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las letras, teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de letras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 11

Título: Teclear palabras.

Objetivo: Utilizar el teclado a través del procesador de texto Word para teclear palabras que guarden relación con la asignatura.

Instrucciones

Utiliza el teclado para formar palabras que guarden relación con la asignatura partiendo de las letras que conforman la palabra teclear.

T	
E	
C	
L	
E	
A	
R	

Evaluación:

Si el escolar reconoce y teclea las palabras partiendo de la letra inicial, utilizando el cursor en el lugar adecuado su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras, teniendo un error su categoría es: Muy Bien, si reconoce y teclea la gran mayoría de palabras su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 12

Título: Narrando cuentos.

Objetivo: Acceder al procesador de texto Word a través del menú inicio para teclear un párrafo.

Instrucciones

Lee el cuento “Los Zapaticos de Rosa”, que aparece en el software educativo La Edad de Oro y en el primer verso selecciona una palabra que se escriba con m antes de b y p.

a) Teclea un texto sobre el mismo.

b) Ten presente un requisito, cada oración debe presentar una palabra en que se escriba m antes de b y p.

Evaluación:

Si el escolar accede al procesador de texto Word a través del menú inicio y teclea un texto mediante la interacción con el software educativo partiendo de la indicación dada su categoría es: Excelente, si activa las teclas necesarias y teclea un texto, teniendo dos errores ortográficos su categoría es: Muy Bien, si teclea el párrafo, haciendo uso indiscriminado de los signos de puntuación, cometiendo cinco errores ortográficos su categoría es: Bien, si reconoce y abre el software educativo, teclea el texto teniendo presente las reglas ortográficas su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 13

Título: Formando palabras.

Objetivo: Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para teclear palabras y oraciones.

Instrucciones

Ordena las sílabas que te damos a continuación para que formes palabras.

a) Teclea las mismas en las líneas en blanco.

b) Escribe una oración con dos de ellas.

- gue ra ho _____
- ra ho _____
- da Hil _____
- to huer _____
- dra hie _____

- mes Her_____
- po mo hi pò ta _____
- co hue_____

Evaluación:

Si el escolar organiza y teclea las palabras y oraciones utilizando el cursor en el lugar adecuado, su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si ordena y teclea las palabras y no logra teclear las oraciones, su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no teclea las palabras y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 14

Título: Siempre con h.

Objetivo: Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para completar oraciones.

Instrucciones

Observa las siguientes palabras. Todas llevan la letra h.

huevos helado harina huellas hiedra

a) En cada una de las siguientes oraciones falta una de esas palabras; tecléalas.

- 1.- La gallina pone_____ todos los días.
- 2.- Me gusta el _____de fresa.
- 3.- Las galletas se hacen con _____de trigo.
- 4.-En la arena dejas tus _____.
- 5.-Esa enredadera sobre el muro del patio es una _____.

Evaluación:

Si el escolar teclea la palabra correcta utilizando el cursor en el lugar adecuado, sin cometer errores ortográficos su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si teclea la palabra correcta cometiendo varios errores su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no teclea las palabras y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 15

Título: Cada oveja con su pareja.

Objetivo: Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para teclear palabras.

Instrucciones

Cada uno de los siguientes personajes de cuentos, historias y películas anda en busca de su pareja. ¡Ayúdalos tecleando sus nombres!

- María Silvia y _____.
- Cecilín y _____.
- Azabache y _____.
- _____ y Don Pomposo.
- Ratón Pérez y la _____.

Evaluación:

Si el escolar reconoce y teclea la palabra adecuada utilizando el cursor en el lugar adecuado, sin errores ortográficos su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si teclea las palabras y presenta varios errores su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no teclea las palabras y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 16

Título: Reconoce la mayúscula.

Objetivo: Interactuar con las teclas de movimiento del cursor para reconocer el uso de la mayúscula.

Instrucciones

Marque con una cruz (x) donde emplearías la mayúscula, utilizando las teclas de movimiento del cursor.

SÍ NO A VECES

- Al escribir nombres propios
- Al comenzar un escrito
- Al escribir los meses del año
- En los nombres de provincias y países
- Al escribir los días de la semana

Evaluación:

Si el escolar interactúa con las teclas del movimiento del cursor sin cometer errores ortográficos su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las letras mayúsculas, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si reconoce cuando utilizar mayúscula y tiene varios errores su

categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 17

Título: Buscando una letra.

Objetivo: Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para teclear letras.

Instrucciones

Busca la letra que falta. Tecléala sobre la línea en blanco.

__unia es __entista.

__argarita es __aestra.

__amilo es __onductor.

__runo es __arbero.

__rma es __ngeniera.

__avid es __octor.

Evaluación:

Si el escolar teclea la letra que falta y coloca el cursor en el lugar adecuado sin cometer errores su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las letras, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si ordena y teclea las letras cometendo varios errores su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si no teclea las letras y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

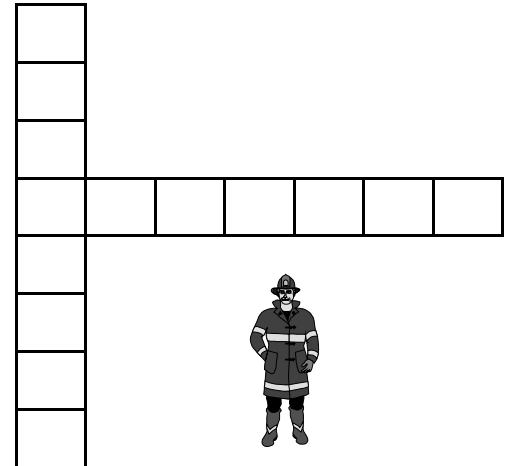
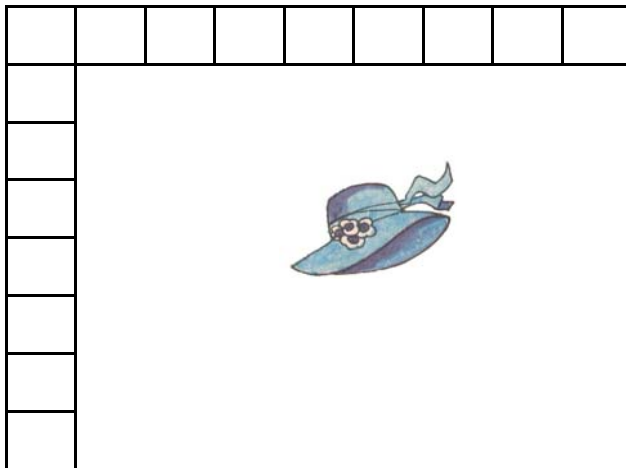
Actividad 18

Título: Ubicando los objetos.

Objetivo: Interactuar con las teclas de movimiento del cursor para teclear palabras en el crucigrama.

Instrucciones

Encuentra los nombres de los dibujos y colócalos en el crucigrama.



a) Piensa y teclea otras dos palabras que comiencen con la primera sílaba de los dibujos que guarden relación con la asignatura.

Evaluación:

Si el escolar interactúa con las teclas del movimiento el cursor y teclea las palabras en el crucigrama identificando el nombre de los dibujos sin errores ortográficos, su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras comenzando con la letra inicial mayúscula, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si teclea las palabras utilizando las teclas de movimiento del cursor y tiene varios errores su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 19

Título: Dividiendo palabras.

Objetivo: Interactuar con las teclas de movimiento del cursor para dividir palabras en sílabas.

Instrucciones

Divide en sílabas las siguientes palabras, utilizando las teclas de movimiento del cursor dentro del cuadro.

**abuelo, maestra, recreo, pionero, merienda, escuela, cuaderno
sombrilla, abrigo.**

a	bue	lo

Evaluación:

Si el escolar interactúa con las teclas del movimiento del cursor para dividir en sílabas las siguientes palabras y teclea las mismas en la tabla que mostramos a continuación sin cometer errores ortográficos su categoría es: Excelente, si activa y teclea todas las palabras comenzando por el orden dado, teniendo dos errores su categoría es: Muy Bien, si teclea las palabras cometiendo varios errores su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su evaluación es: Regular, si no ejecuta las opciones y no reproduce la actividad su categoría es: Insuficiente.

Actividad 20

Título: Tecleando mi historia.

Objetivo: Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para teclear criterios sobre el tema.

Instrucciones

Interactuar con el ambiente del procesador de texto Word para teclear un párrafo donde narren la historia de sus vidas.

Evaluación: Si el escolar es capaz de teclear um párrafo que se ajuste al tema, teniendo en cuenta los signos de puntuación sin errores ortográficos , alcanza la categoría de Exelente, entonces si el escolar es capaz de teclear um párrafo que se ajuste al tema, teniendo en cuenta los signos de puntuación con dos errores su categoría es: Muy Bien, si teclea el párrafo, haciendo uso indiscriminado de los signos de puntuación, cometendo cinco errores ortográficos su categoría es: Bien, si el escolar necesita niveles de ayuda su categoría es: Regular, si teclea el texto que no se ajuste al tema haciendo uso indiscriminado de los signos de puntuación, cometiendo varios errores ortográficos su categoría es: Insuficiente.

2.4. Validación de la propuesta de actividades

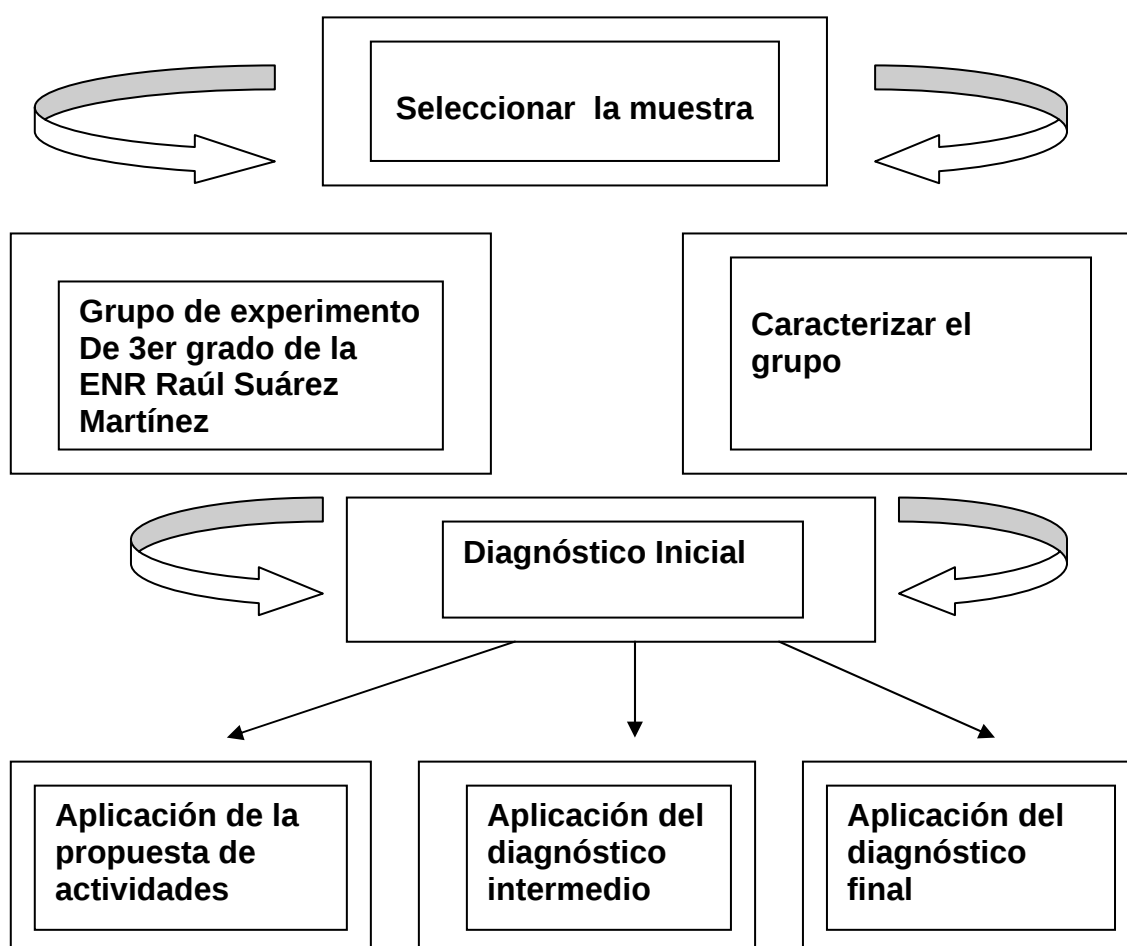
Para la aplicación de la propuesta nos propusimos tres momentos fundamentales, un primer momento la constatación inicial a través de la aplicación de un experimento pedagógico, un segundo momento en la aplicación de la propuesta para constatar el resultado obtenido hasta ese momento y un tercer momento para constatar el resultado final de la misma.

Para las últimas dos etapas nos proponemos los siguientes objetivos:

- Caracterizar el desarrollo de habilidades en el teclado alcanzado por los escolares de tercer grado.

- Poner en práctica la propuesta de actividades.

Para el logro de estos objetivos nos propusimos el siguiente esquema.



La muestra utilizada está compuesta por 9 estudiantes de tercer grado de la ENR Raúl Suárez Martínez, de ellos hembras y varones. Es un grupo que mantiene buena asistencia y puntualidad y posee buena actitud ante las actividades pioneriles. Es un grupo de rendimiento académico medio.

Planifican tareas con ayuda del maestro, expresan ideas de forma clara, que expresan una determinada coherencia y fluidez acerca de experiencias y vivencias de su entorno de acuerdo con la edad, hay que enfatizar mejor de forma oral. Se familiarizan con el trabajo en el laboratorio de informática, navegan por los software de “El ratón y la ventana”, La feria de las matemáticas”, “Mi idioma I”, reconocen iconos en el escritorio así como el trabajo con el graficador paint reconociendo y trabajando con las herramientas del mismo. Todos los alumnos son entusiastas, sienten deseos de lograr belleza en las cosas que hacen, expresan su imaginación. Existe buen vínculo entre la familia y la escuela lo que hacen que apoyen todas las actividades que se desarrollan en el centro.

Para la aplicación de la propuesta se tuvieron en cuenta tres momentos(ver anexos 5, 6,y7) : la constatación inicial, intermedia y final de la misma, para ello se realizó una prueba pedagógica No 1 (inicial) a los escolares para constatar el desarrollo de habilidades en el teclado que poseían los mismos antes de aplicar la propuesta la cual arribó al siguiente resultado, de 9 escolares evaluados, 2 poseen un alto nivel, representando un 22.2%, 3 poseen un nivel medio, representando un 33.3% y 4 representando el 44.4% poseen un nivel bajo. Las principales regularidades estuvieron en:

- Los escolares no logran utilizar más de dos dedos en el teclado.
- Los escolares se demoran para encontrar las letras.
- Los mismos no adoptan una postura correcta.
- Una vez seleccionada la tecla dejan mucho tiempo el dedo en ellas al oprimirla.
- Se les dificulta el uso de dos teclas para poner acento ortográfico a las palabras.

Posteriormente se realizó una prueba intermedia para constatar la efectividad de la propuesta de actividades para el logro del desarrollo de habilidades con el

teclado en los escolares hasta ese momento, mediante la misma se pudo constatar que de 9 escolares evaluados 4 alcanzan un alto nivel, representando el 44,4% de la muestra, 3 alcanzan un nivel medio, representando el 33,3% de la muestra y 2 de ellos alcanzan un nivel bajo representando el 22,2% de la muestra.

Posteriormente se realizó una prueba final luego de aplicar la propuesta sobre la base de los mismos objetivos la cual arribó al siguiente resultado: de 9 escolares evaluados, 6 alcanzan un alto nivel representando un 66,6%, 2 alcanzan un nivel medio, representando el 22,2% y 1 alcanza un nivel bajo representando el 11,1%. Las principales regularidades estuvieron en:

- Aún se dificulta el uso de dos teclas combinadas al utilizar el teclado.

A pesar de que los escolares han logrado un mayor desarrollo de las habilidades en el teclado, mediante la observación se puede apreciar que aún existen dificultades en este sentido, los escolares en ocasiones no poseen una postura correcta al sentarse ante el teclado lo cual dificulta la ubicación de las letras en el mismo, sin embargo logran la escritura de palabras con mayor rapidez demostrando avances significativos en el desarrollo de habilidades informáticas.

Las actividades programadas logran una mayor motivación e interés de los escolares por realizar las mismas en menor tiempo a pesar de las limitaciones que se presenten en cuanto al uso del teclado. En las tablas que a continuación se muestran reflejamos un análisis comparativo de los datos antes expuestos.

Etapas	Total de escolares evaluados	Nivel Alto	Nivel medio	Nivel bajo
Inicial	9	2	3	4
Intermedia	9	4	3	2
Final	9	6	2	1

Para diagnosticar el estado inicial del problema se aplicó una encuesta con el objetivo de identificar las necesidades de los escolares en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Informática. La siguiente tabla muestra el resultado alcanzado en la misma.

Pregunta # 1

Necesidades de los escolares	Total de escolares	Ha aumentado	Igual interés	Ha disminuido	Rechazo
Muestran interés por la computación	9	7	4	2	1

Pregunta # 2

Necesidades de los escolares	Colocando los dedos sobre las teclas	Escribiendo con un solo dedo	Descansando los pies en el piso	Inclinándose sobre el teclado	Acercando el teclado al tronco
Trabajan con el teclado	9	5	9	9	3

Pregunta # 3

Necesidades de los escolares	Teclear textos	Teclear oraciones	Teclear palabras	Teclear letras	Otros
Actividades que realizan con el teclado	2	6	9	9	0

Resultados de la encuesta a escolares después de aplicar la propuesta de actividades.

Pregunta # 1

Necesidades de los escolares	Total de escolares	Motivados	Muy motivados	Menos motivados
Se sienten motivados por la asignatura	9	9	6	1

Pregunta # 2

Necesidades de los escolares	Colocando los dedos sobre las teclas	Escribiendo con un solo dedo	Descansando los pies en el piso	Inclinando se sobre el teclado	Acercando el teclado al tronco
Trabajan con el teclado	9	3	9	3	8

Pregunta # 3

Necesidades de los escolares	Teclear textos	Tildar palabras	Teclear palabras	Teclear letras	Utilizas las teclas de movimiento del cursor	Utilizas las teclas Shift y Caps lock
Actividades que realizan con el teclado	6	4	9	9	5	8

La práctica educativa ha demostrado una vez más que la creación de actividades novedosas conducen a elevar la calidad del proceso docente educativo, donde el maestro juega un papel importante en la búsqueda de solución al problema para garantizar una mejor adquisición del conocimiento en los escolares, teniendo en cuenta las diferencias individuales de cada uno de ellos, así como los objetivos que persigue el programa.

Conclusiones

- ❖ El análisis valorativo de la literatura psicopedagógica relacionada con el tratamiento del desarrollo de habilidades informáticas en la educación primaria, permitieron utilizar algunas de las tendencias para la propuesta de actividades que se plantea en la investigación.
- ❖ En la práctica pedagógica a partir de la implementación de una serie de instrumentos se demostró la necesidad de crear nuevas actividades para el desarrollo de habilidades en el teclado en los escolares de tercer grado en la ENR Raúl Suárez Martínez.
- ❖ La propuesta de actividades diseñada sobre el uso del teclado en tercer grado constituye una importante herramienta para el desarrollo de las habilidades informáticas en los escolares teniendo en cuenta el contexto en que se desenvuelven.
- ❖ La propuesta de actividades diseñada demostró su factibilidad y efectividad contribuyendo a adquirir habilidades propias de la asignatura y específicamente en la Unidad # 3 “Aprendiendo a escribir con el teclado”.

Recomendaciones

Por la importancia del tema que se investiga ejecutada en una escuela del sector rural se recomienda:

1. A la estructura de dirección de la escuela donde se desarrolló la investigación tomar en consideración las actividades y reelaborar otras para su introducción en los grupos que culminan el segundo grado, a partir de las características de las muestras determinadas.
2. A la estructura de dirección de la “ENR Raúl Suárez Martínez” que valore la posibilidad de la implementación de la propuesta en sesiones de preparación metodológica y otros espacios de preparación de los docentes.

Referencias bibliográficas.

- 2- MUNGUIA DIANELIS. Una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas. Relacionadas con la vida práctica del mundo / Dianelis Munguia, Ibis Suárez.–Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García”, Cienfuegos, 2001.
- 3- CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria - p148-150.
- 4-CUBA MINISTERIO DE EDUCACIÓN . Programas. Primer grado. Segunda edición.
- 5-TALIZINA, N. (1992) La formación de la actividad cognoscitiva de los escolares. México: Ed. Ángeles Editores, p.15-22
- 6-<http://www.monografias.com/trabajos10/teca/teca.shtm/>.
- 7-ÁLVAREZ CARLOS: La escuela en la vida, Ciudad de la Habana, Ed. Pueblo y Educación, 1999,-178p.
- 8- VIGOTSKY P.25.

Bibliografía

ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS. Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la educación superior cubana. -- La Habana: MES, 1989. -- 79 p.

ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS M. La escuela en la vida. _ _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999 -p14.

BARRERA HERNÁNDEZ FELICITO. Modelo pedagógico para la formación y desarrollo de las habilidades, hábitos y capacidades. – 1997. – 12 h. – Material Docente Básico. IPLAC. – La Habana.

BANDE NAVARRO, BELKYS . Propuesta de actividades para elevar la calidad del aprendizaje en la asignatura Informática 7 mo grado de la ESBU: Reinaldo Erice Borges

BRITO FERNÁNDEZ, HÉCTOR. Habilidades y hábitos: consideraciones psicológicas para su manejo pedagógico. p. 20-38.-- En Varona (La Habana). -- Año X, no. 20 -- La Habana, jul. - dic. 1988.

CABRERA GONZÁLES, ELAIDIA LUISA.. Conjunto de medios de enseñanza para impartir el tema 6, la madera en la asignatura, materiales de la construcción. —año.—42h.-- Trabajo de Diploma

Calzadilla Quesada, Mileisy. Sistema de Actividades Metodológicas para los profesores de Informática de Rodas en la enseñanza primaria.

CÓRDOVA LLORCA, MARÍA DOLORES. La estimulación inteligente en situaciones de aprendizaje. - 1996. – 140 h. -- Tesis Doctoral. ISPEJV. -- La Habana.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria .—La Habana: Ed. Pueblo y Educación, [s.a].—p.148-150

Curso de informática para niño, metodología y documentación /Edelia García González. [et.al.] _ _ La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 2001. – p- 6 -8.

Didáctica de la escuela primaria, selección de la lectura / Elvira Caballero Delgado. [et.al.].__La Habana : Ed Pueblo y Educación, [s.a.].—p.1-15.

DIMITIEV, A. E. Formación de hábitos y habilidades en el proceso de enseñanza. -- Moscú: Noshalnaya Shkola ,1982. -- 62 p.

Patiño Rodríguez, María Del Rosario. El modelo de la escuela primaria .—La Habana : Ed.Pueblo y Educación , [s.a.].—210p.

FARIÑAS LEÓN, GLORIA. Maestro, una estrategia para la enseñanza -- La Habana : Ed. Academia, 1997. – 45 p.

FERNÁNDEZ PÉREZ, VICENTA. La preparación del maestro para la inserción de la computación de la actividad docente .—1997.-- 20 h, trabajo de investigación IPIAC, 1997.

GONZALEZ CASTRO, VICENTE. Los medios de enseñanza.—P.2-5.-- En Educación – (La Habana).-- Año 9^{no} ,35, Oct- Dic- 1979.

GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. Teoría y práctica de los medios de enseñanza._ La Habana : Ed Pueblo y Educación, 1989.--436p.

Hacia una escuela de excelencia. __ La Habana : Ed. Academia, 1996 --p- 94.

Introducción a la informática Educativa / Raúl Rodríguez Lama... [et.al]._ _ La

Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2000. – p-32- .

KLINGBERG, LOTHAR. Introducción a la didáctica Educativa .—La Habana :Ed.Pueblo,2001.--p-132.

LABARRERE, GUILLERMINA. Pedagogía.--Habana: Editorial Pueblo y Educación,1970.—p.21-26.

MARTÍ PÉREZ, JOSÉ. Escritos sobre educación. -- La Habana. : Ed. Ciencias Sociales, 1996. -- p. 12

MARTÍNEZ LLANTADA, MARTA. Categorías, principios y métodos de la enseñanza problémica. -- La Habana: MES, 1986. -- 161 p.

Mazaira Fernández ,Jorge Luis: propuesta para iniciar el desarrollo de una formación informática elemental en el primer grado de la escuela cubana como actividad complementaria de apoyo a la docencia.

Metodología de la investigación social. / Francisco Ibarra Martín ... [et al.]. -- La Habana : Ed. Revolucionaria, 1988. -- 203 p.

Metodología de la investigación educativa. Primera parte. / Gastón Pérez Rodríguez ... [et al.]. -- La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1996. -- 139 p.

MIARI CASAS, ARMANDO. Organización y metodología de la enseñanza práctica. -- La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1987. --p.12.

MITJANS MARTINEZ, ALBERTINA. Creatividad, personalidad y educación. -- La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1995. -- p. 26 - 34 .

MUNGUIA DIANELIS. Una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas. Relacionadas con la vida práctica del mundo/ Ibis Suárez.—2001.—40h.--Trabajo de Diploma.-Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García”, Cienfuegos, 2001.

_____.Psicología general para maestros. / Diego González Serra. -- La Habana : IPLAC, 1995. -- 12 p.

PÉREZ RODRIGUEZ, GASTON. Metodología de la investigación psicológica y pedagógica / , Irma Nocedo de León.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1983.-- 2t.

PETROVSKI, A. V. Psicología evolutiva y pedagógica. -- Moscú: Ed. Progreso, 1985. -- 351 p.

POGGIOLI, LISETTE. Perspectivas actuales de la investigación en el área cognoscitiva. -- p. 51 – 56.--En Paradigma (La Habana). junio 1996.

RODRÍGUEZ LAMAS, RAÚL. Introducción a la informática educativa. __ La Habana: Ed Pueblo y Educación, 2000. – p 54-55.

RODRÍGUEZ REBUSTILLO, MARISELA. Algunas consideraciones acerca del estudio de las habilidades. -- En Revista Cubana de Psicología. (La Habana). -- Vol. 10, no. 1 1993.

SANTOS PALMA, EDITH MIRIAM. Formación y desarrollo de capacidades y habilidades. -- En XII Seminario Nacional a Dirigentes, Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación y de los ISP. -- La Habana : MINED, 1989. -- 17 p.

Seminario Nacional para Educadores/ Ministerio de Educación.--[La Habana] :Ed.Pueblo y Educación ,2005 –p.10-15.

Enciclopedia, Microsoft Encarta, 2000.

TORRES FERNÁNDEZ, PAUL. ¿Cómo redactar una tesis?. Recomendaciones generales. -- Potosí. Bolivia : Ed. A. B. (Asesores Bioestadísticos), 1997. -- 32 p.

Universalización de la enseñanza superior. Carrera de informática. Soporte Electrónico.___2. Ed. __ MINED. __La Habana.

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta cerrada aplicada a los escolares antes de aplicar la propuesta de actividades.

Escuela: _____ Edad _____
Sexo _____

Objetivo: Identificar las necesidades de los escolares en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Informática.

Consigna:

Esta encuesta forma parte de una investigación que se realiza sobre el desarrollo de las habilidades en el teclado. Para el éxito de la misma se necesita de tu colaboración. Lee con cuidado cada una de las siguientes proposiciones y marca con una cruz (x) la respuesta que selecciones.

1. El interés que muestras hacia la Computación:

- | | |
|---|---|
| a. ☐ Ha aumentado | c. ☐ Ha disminuido |
| b. ☐ Igual interés | d. ☐ Rechazo |

2. La forma que utilizas con más frecuencia al trabajar con el teclado es:

___ Coloco los dedos sobre las teclas.

___ Escribo con un sólo dedo.

___ Descanso los pies en el piso.

___ Me inclino sobre el teclado.

___ Acerco el teclado al tronco.

3. qué ejercicios realizas para usar el teclado:

___ Teclear textos.

___ Teclear palabras.

___ Teclear oraciones.

___ Teclear letras ___ Otros.

Gracias por su colaboración

ANEXO 2.

Encuesta cerrada aplicada a los escolares después de aplicar la propuesta de actividades.

Escuela: _____ Edad _____
Sexo _____

Objetivo: Conocer el criterio de los escolares acerca de la propuesta de actividades para constatar la efectividad de la misma.

Consigna:

Esta encuesta forma parte de una investigación que se realiza sobre el desarrollo de las habilidades en el teclado. Para el éxito de la misma se necesita de tu colaboración. Lee con cuidado cada una de las siguientes proposiciones y marca con una cruz (x) la respuesta que selecciones.

1. Con la aplicación de la propuesta de actividades te sientes:

- a. ☐ Motivado b. ☐ Muy motivado c. ☐ Menos motivado

2. Las posturas que adoptas al trabajar con el teclado son:

___ Coloco los dedos sobre las teclas.

___ Escribo con un sólo dedo.

___ Descanso los pies en el piso.

___ Me inclino sobre el teclado.

___ Acerco el teclado al tronco.

3. qué ejercicios realizas para usar el teclado:

___ Teclear textos.

___ Teclear palabras.

___ Tildar palabras.

___ Teclear letras.

___ Completar palabras utilizando las teclas de movimiento del cursor.

___ Utilizar teclas Shift y Caps lock para teclear mayúsculas.

Gracias por su colaboración

Anexo: 3

Prueba Pedagógica Inicial.

Objetivo: Comprobar el nivel de aprendizaje de los escolares en cuanto al desarrollo de las habilidades en el teclado antes de aplicar la propuesta.

1- De las siguientes vías marca con una x las que te permita acceder al procesador de texto Microsoft Word.

___ Inicio / Programa / Accesorios / Paint.

___ Inicio / Microsoft Office / Microsoft Word.

___ Inicio / Programa / Microsoft Office / Microsoft Word.

2- Completa las siguientes palabras utilizando el teclado.

Ca__po So__bra Lá__para Sie__bra

3- Cambia las letras por mayúscula activando la tecla Shift.

mhdsf zclop rtyuv

4- Divide en sílabas las siguientes palabras utilizando las teclas de movimiento del cursor.

Guagua, Sombrero, mesa, excursión.

Gua	gua	

Prueba Pedagógica final.

[illegible]

4. Observa las siguientes palabras. Todas llevan la letra h.

huevos helado harina huellas hiedra

a) En cada una de las siguientes oraciones falta una de esas palabras; tecléalas.

1.- La gallina pone _____ todas los días.

2.- Me gusta el _____ de fresa.

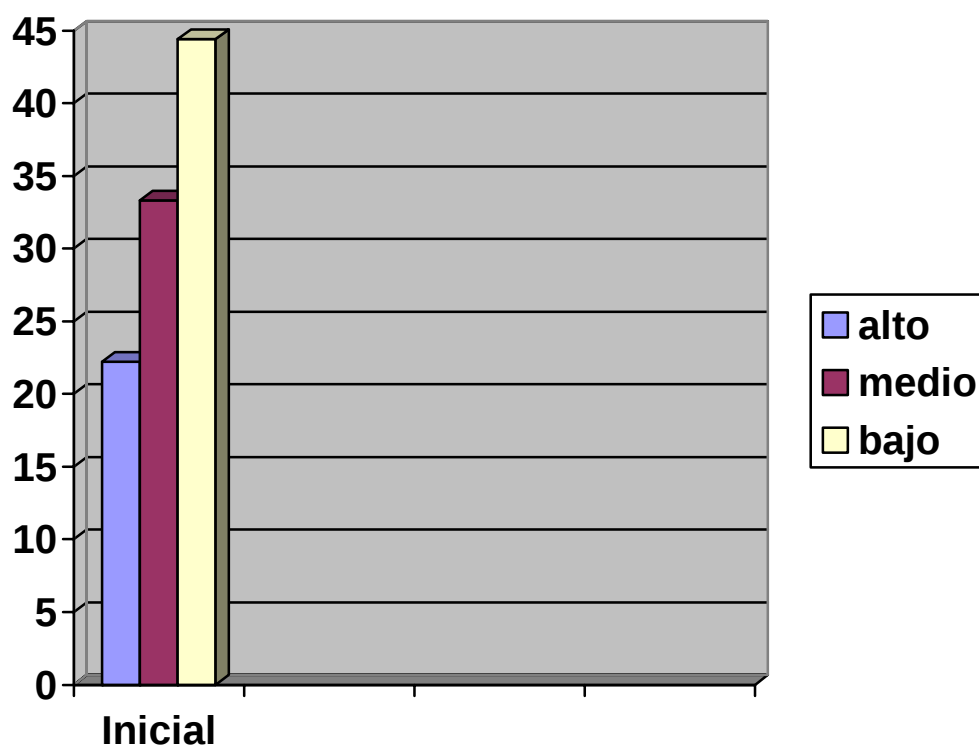
3.- Las galletas se hacen con _____ de trigo.

4.- En la arena dejas tus _____.

5.- Esa enredadera sobre el muro del patio es una _____.

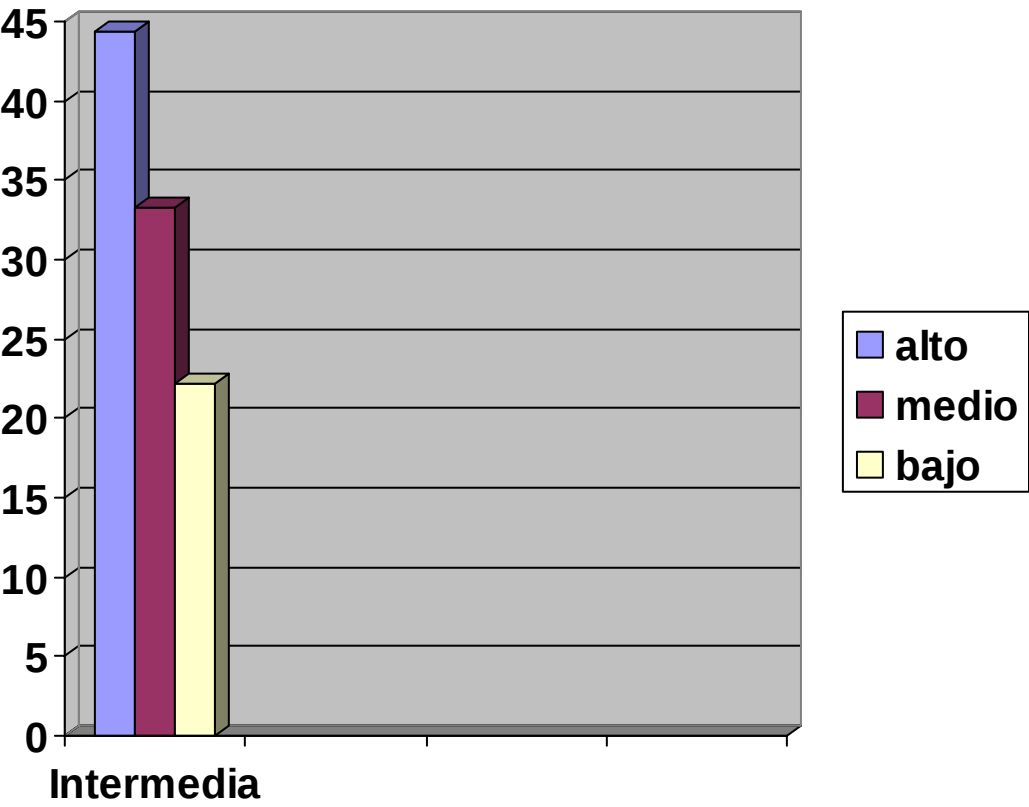
Anexo 5

Gráfico: etapa inicial



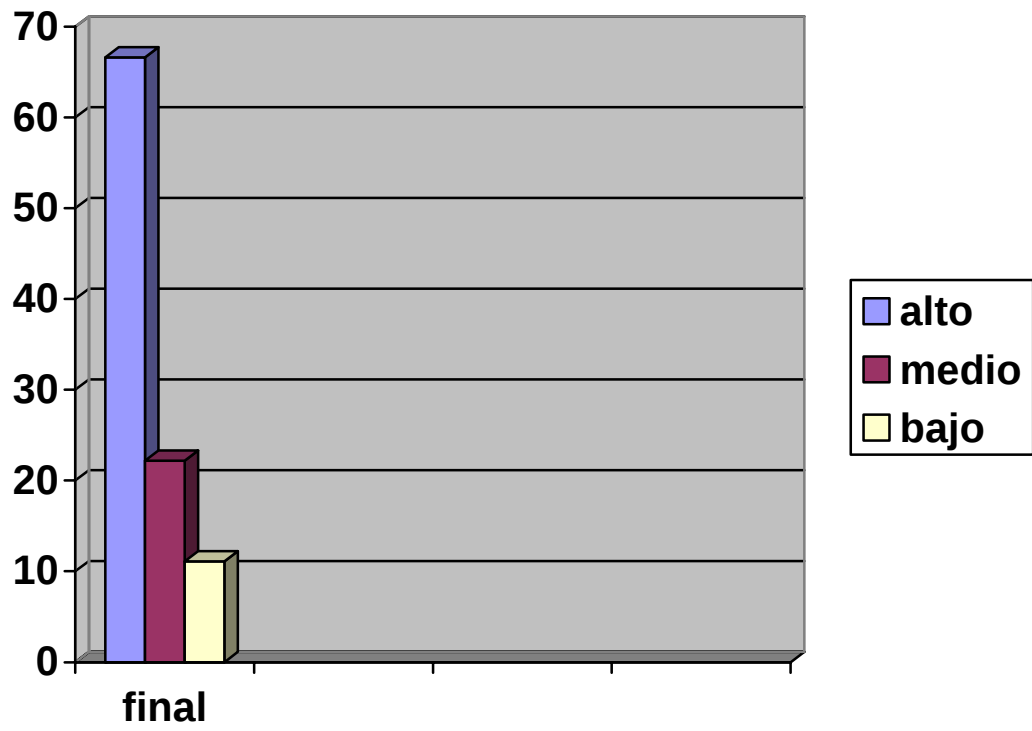
Anexo 6

Gráfico: etapa intermedia



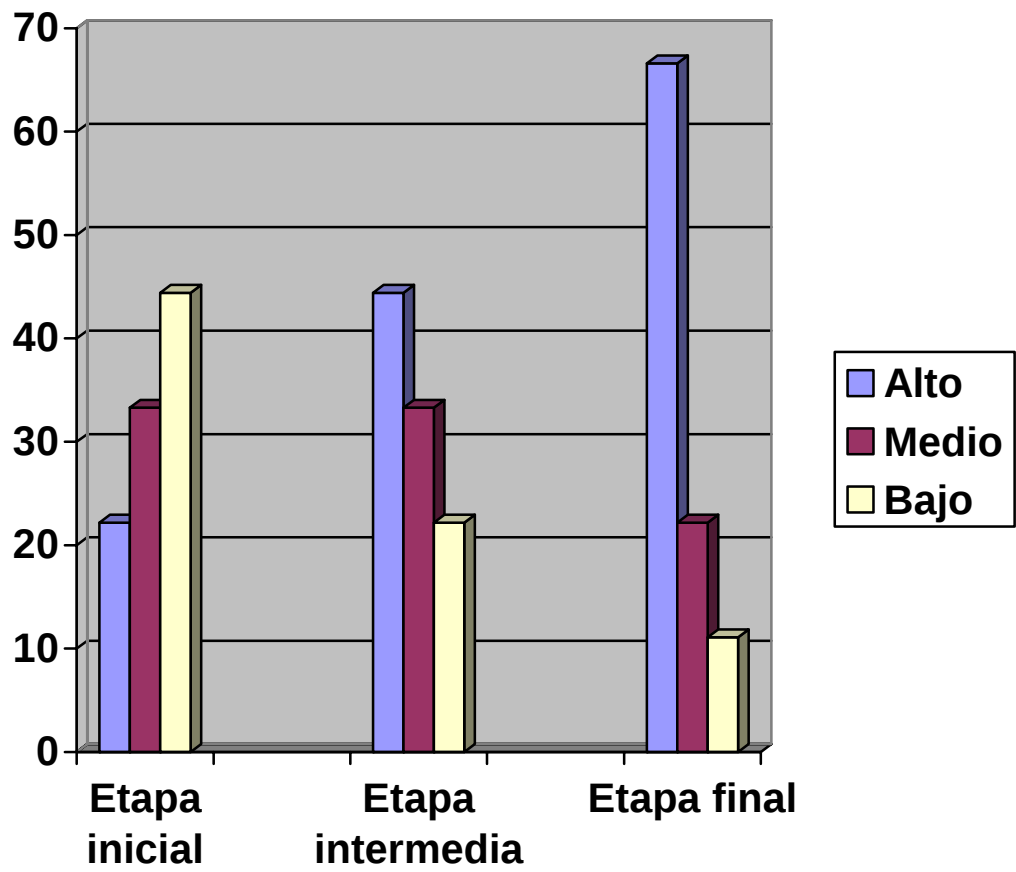
Anexo 7

Gráfico: tapa final.



Anexo 8

Gráfico: Análisis comparativo de las tres etapas.



Índice

A decorative flourish consisting of several stylized, symmetrical scroll-like elements and floral motifs, rendered in a dark red color, positioned below the word 'Índice'.

Anexos

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling lines and small circular motifs, positioned below the word "Anexos".

Introducción

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling, leaf-like patterns extending horizontally from the base of the title.

Bibliografía

A decorative flourish consisting of a series of stylized, symmetrical scroll-like elements and small circular motifs, rendered in a dark red color, positioned above the end of the word 'Bibliografía'.

Resumen

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling lines and small leaf-like motifs, positioned horizontally below the word 'Resumen'.

Conclusiones





Recomendaciones

Capítulo 1

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling leaf-like patterns extending horizontally from the base of the chapter title.

2 *Capítulo*

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling leaf-like patterns extending horizontally from the base of the word 'Capítulo'.

Pensamiento

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling, leaf-like patterns extending horizontally from the base of the word "Pensamiento".

Dedicatoria

A decorative flourish consisting of symmetrical, swirling lines and small floral motifs, positioned below the word "Dedicatoria".



Agradecimientos