

EXPERIENCIAS EN EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD INFORMÁTICA MANIPULAR EL TECLADO EN ESCOLARES DEL PRIMER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

EXPERIENCES IN THE DEVELOPMENT OF THE INFORMATION SKILL MANIPULATE THE KEYBOARD IN ESCOLARS OF THE FIRST CYCLE OF THE PRIMARY EDUCATION

Doris María Oms Palenque¹ (doris.oms@reduc.edu.cu)

Zita Elayme Navarro Leyva² (elayme.navarro@reduc.edu.cu)

Juan Franco Luis³ (juan.franco@reduc.edu.cu)

RESUMEN

Este artículo responde a una problemática que se relaciona con el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Computación, especialmente el desarrollo de la habilidad “manipular el teclado”. En este se propone como solución a las insuficiencias que se presentan en los escolares de tercer grado, la elaboración de un proyecto educativo, el cual se sustenta en cinco etapas: diagnóstico, asignación y distribución de las tareas, plan de ejecución, ajuste de acciones y valoración de los resultados. Además, se concreta en la integración de acciones basadas en las influencias educativas de varios especialistas en función de contribuir a la solución del problema planteado. Para constatar el estado inicial y evaluar la efectividad después de ejecutar el proyecto, se aplicaron métodos del nivel teórico, empírico, estadísticos y matemáticos, entre otros. De igual modo, se aportó un proyecto educativo en el contexto de la asignatura Computación para el desarrollo de la habilidad informática “manipular el teclado” en el tercer grado de la Escuela Primaria “Mario Herrero Toscano” de la provincia Camagüey, Cuba. La novedad está dada por la influencia afectiva-motivacional, físico-terapeuta, cognitiva, logopédica y psico-pedagógica que presentan las acciones integradoras y coordinadas, en las que participan la maestra de Computación, la maestra del aula, el maestro de Educación Física, la logopeda y la psicopedagoga.

PALABRAS CLAVE: Desarrollo, habilidad manipular el teclado, teclado, proyecto.

ABSTRACT

This article answers a problem that is related with the development of the process of apprenticeship teaching of the Computation, specially to the development of the skill manipulates the keyboard, in which it is proposed as solution to the insufficiencies that it is presented in the escolares of third degree, the manufacture of an educational project, which it nourishes in five stages: Diagnosis, Assignment and distribution of the tasks, execution Plain, Action fit and valuation of the results; it limits oneself in the integration of actions based on the educational influences of several specialists in function to contribute to the solution of an outlined problem. To verify the estates initial and evaluate the effectiveness after executing the project of applied methods of the theoretical, empiric and statistical and mathematicians level, between other. Contributed an educational project in the context of

¹ MSc. Universidad de Camagüey, Cuba.

² Dr.C. Universidad de Camagüey, Cuba.

³ M.Sc. Universidad de Camaguey, Cuba.

the course, for the development of the information skill it “manipulate the keyboard” in the third degree of the “Marius Herrero Toscano”, elementary school of the province of Camaguey, in Cuba. The newness is considered the affective influence, motivacional, physicist -therapist, cognitive, logopédica and psych-pedagogic that present the inclusive actions and coordinated, communicating the school mistress of computation, the school mistress of the classroom, the teacher of physical education, the logopeda and the psicopedagoga.

KEY WORDS: Development, skill manipulates the keyboard, project.

Los avances científicos y tecnológicos alcanzados en el presente siglo por la informática y la acumulación del saber científico y de las aplicaciones tecnológicas que de él se derivan, han transformado la vida humana en los últimos tiempos, lo que aporta grandes beneficios a la sociedad y desempeña un papel clave en el desarrollo social de nuestro país. La inserción de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) dentro del sistema educacional desde edades tempranas, forma parte esencial de las profundas transformaciones que en esta esfera lleva a cabo con gran esfuerzo la Revolución cubana, con el propósito de elevar la calidad del aprendizaje.

En este sentido, las tecnologías han creado nuevos espacios de conocimientos, nuevas formas de aprendizaje, por tanto, se modifican los modos en que los sujetos acceden y se apropian del contenido. Según Gutiérrez-Martín y Tyner (2012) para revolucionar la educación, como preparación básica para la vida, no se puede pasar por alto el entorno donde se desarrolla y que lógicamente la condiciona, ni el modelo cultural y social que pretende conseguir.

Asimismo, Luque de la Rosa y Rodríguez (2012) en el estudio del uso de las tecnologías digitales en el alumnado de primaria, exponen que nuestros sistemas educativos capacitan a los estudiantes para desarrollarse como personas y ciudadanos en una sociedad que ya no existe, donde la digitalización de la información y la importancia de las redes sociales no se abordan suficientemente en nuestras aulas.

Desde otra óptica, Madrid, Mayorga y Núñez (2013) en su experiencia práctica y propuesta de formación para docentes de primaria, proporcionan una mirada más optimista del fenómeno y defienden la presencia de las TIC como recursos didácticos y herramientas para favorecer la enseñanza de los contenidos curriculares. En tal dirección, el papel del profesor es preponderante al dar el primer paso de integración de este medio en el desarrollo curricular de los centros educativos, donde la presencia de las computadoras, vídeos y la televisión educativa, ayudan extraordinariamente a que los conocimientos sean cada vez más sólidos y duraderos.

Según García-Utrera (2013, p. 7) “en ocasiones la incorporación de las TIC no se da en principio por falta de acceso y otras veces por las dificultades que le presentan al profesor, tales como la necesidad de cambiar su forma de enseñar y conocer nuevos enfoques, las habilidades tecnológicas que debe emplear, la idea de que las TIC son perjudiciales, entre otras.”

La computadora utilizada correctamente puede emplearse como un medio auxiliar, pues permite dar solución a los problemas que se le plantean al estudiante, cuando se hace uso de sus posibilidades de cálculo, almacenamiento y tratamiento de datos. Desde este punto de vista, constituye un poderoso medio para la solución de problemas de

diversas disciplinas. Para Garriga (2013), lo antes planteado reafirma la conveniencia de desarrollar habilidades en la utilización de diversos sistemas de aplicación mediante el uso de la computadora como herramienta de trabajo. De ello se desprende, la necesidad de dotar a nuestros docentes de una metodología que facilite la más rápida y eficiente apropiación por parte del alumno, de estas habilidades.

En tal sentido, se han creado softwares educativos con diversos fines y propósitos, tal es el caso de los autores Sánchez, Tovar y Ruiz (2014) con la propuesta del software interactivo para el desarrollo de habilidades matemáticas relacionadas con el razonamiento lógico, la resolución de problemas y el cálculo en el nivel primario. La aplicación tiene como objetivo principal fomentar el aprendizaje y desarrollo de las matemáticas mediante la implementación del software interactivo desarrollado, a fin de reducir la deserción escolar y los altos índices de reprobación en la asignatura a nivel primario, pues es en ese nivel escolar donde se tienen los primeros acercamientos con las matemáticas.

De este modo, se entiende el cambio como un proceso que pretende el mejoramiento de la educación, para lograr su excelencia en relación con las demandas de los escenarios globales, regionales y nacionales. Así, las transformaciones han de dirigirse a encontrar soluciones inteligentes a los problemas inmediatos, así como a los desafíos del futuro. De ahí que el cambio se aborda desde una perspectiva efectivamente desarrolladora.

Las transformaciones de la Educación Primaria iniciadas en todo el país desde el curso 2003-2004, persiguen como objetivo esencial lograr que todos los alumnos aprendan tres veces más. Ello se logra a través de dos principios: la atención individualizada a veinte alumnos y multiplicar los conocimientos a partir de la televisión, video clases, el uso de las tecnologías de la informática y las comunicaciones y el software educativo. Es por eso que pensar en la producción y utilidad pedagógica de estos medios, replantearse los roles de los educadores y alumnos, las relaciones que se establecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el de producción de estos medios, es cada vez más recurrente y necesario.

El uso de las computadoras en la escuela cubana es un hecho innegable y su empleo se hace de una manera combinada con las habilidades que adquieren los alumnos en las clases de Computación. Estas se han convertido en un importante y decisivo medio de enseñanza-aprendizaje para que los educandos puedan aprender más, formarse mejor y desarrollarse a partir de su identificación y la aplicación para la formación de conocimientos, experiencias, habilidades y hábitos como componentes de su cultura, a la vez que incorporan métodos de estudio y modos de actuación acordes a los niveles de independencia asociados a las edades.

En el contexto pedagógico, la formación de habilidades informáticas en el nivel primario constituye un elemento de gran importancia para el dominio de las tecnologías informáticas, lo que supone para el maestro la responsabilidad de concebir y ejecutar un proceso docente-educativo que garantice su sistematización. Este ha constituido tema de investigación de numerosos autores, entre los que se destaca: Livazovic (2011) y Paniagua (2013), Gutierrez (2015), quienes han aportado significativas sistematizaciones teóricas sobre la temática.

En el caso del tercer grado de la enseñanza primaria, el alumno debe ser capaz de resolver problemas prácticos relacionados con las asignaturas del Plan de estudio en el que hace uso de la computadora. Particularmente en la Unidad 3 del Programa de estudio para la Computación, se destinan 7 horas/clases para comenzar el desarrollo de la habilidad de trabajo con el teclado a través de un procesador de textos, con la cual se pretende que el alumno elabore textos sencillos donde se incorporen e integren contenidos de la asignatura, como son: modificar, marcar o sombrear palabras, párrafos, eliminarlos, desplazarse por un documento con las teclas del cursor, entre otras operaciones.

Tales operaciones son asumidas por la enseñanza de la Computación como un fundamento imprescindible para el desarrollo de la habilidad, a partir del papel de la actividad práctica (interactiva) en la resolución de problemas, cuya sistematización mediante la ejercitación conlleve a su desarrollo. No obstante, de todas las potencialidades que brinda el procesador de texto para producir textos en formato digital, el banco de problemas de la escuela primaria “Mario Herrero Toscano” del municipio Camagüey, devela la existencia de dificultades en el desarrollo de la habilidad “manipular el teclado” en el tercer grado. Para llegar a esta conclusión se tuvo en cuenta la información que aportan los informes conclusivos de las visitas de inspección y ayuda metodológica realizadas al centro.

El análisis exploratorio de esta problemática, mediante observaciones a clases para controlar las operaciones que realiza el alumno al manipular el teclado, así como el análisis documental para determinar los antecedentes y regularidades que sustentan el problema, además de permitir el estudio de los aspectos teóricos y metodológicos que fundamentan su solución y la experiencia docente de la autora, conducen a identificar lo prematuro que resulta esta habilidad para el grado. De ahí la importancia que reviste su investigación, lo que requiere profundizar en las causas que la originan para lograr que los alumnos puedan manipular adecuadamente el teclado como contribución al aprendizaje integral de la enseñanza primaria y particularmente del tercer grado.

En este sentido, los informes que acompañan a la problemática del banco de problemas del citado centro escolar, resumen como regularidades las siguientes:

- Ñ Las actividades propuestas en las clases de Computación priorizan la apropiación de conocimientos informáticos, pero no así el desarrollo de la habilidad informática básica del grado “manipular el teclado” a partir del tiempo que se le dedica a la interacción del alumno con la computadora.
- Ñ Los alumnos no reconocen la distribución de las teclas según su agrupamiento.
- Ñ Los alumnos no identifican las teclas para ejecutar determinadas funciones elementales en la edición de textos, por ejemplo: combinación y secuencia de teclas.
- Ñ Insuficiente dominio de la acción desplazarse con las teclas de movimiento.
- Ñ Frecuentes equivocaciones al seleccionar una tecla, oprimen (Del) en lugar de (Enter).
- Ñ Poco dominio de la secuencia de pasos para ejecutar una combinación donde se utilizan más de dos teclas.

Sobre la base de estas regularidades, la autora reconoce la necesidad que tiene el alumno de hacer uso del procesador de textos Microsoft Word, para producir documentos en formato digital, como parte del contenido de estudio del grado.

Este es el reto esencial para el cambio y la creciente transformación social. Es por ello que el objetivo de este artículo se centra en el desarrollo de la habilidad informática “manipular el teclado” en los escolares de tercer grado. Se trata de una habilidad que se forma de manera elemental en el primer ciclo de la Educación Primaria. Para su estudio, por las características de las actividades computarizadas que el niño realiza en esta etapa de aprendizaje (Companioni, 2003) se orientan para su formación el siguiente orden de operaciones:

- Identificar en que parte del teclado está situada la tecla.
- Seleccionar / Pulsar tecla (teclas alfanuméricas, barra espaciadora, Enter, Del y Backspace).
- Seleccionar combinación de teclas (mayúscula: Shift + tecla).
- Seleccionar secuencia de teclas (acentuación: tecla1, tecla2).
- Utilizar las teclas de movimiento del cursor.

Dichas operaciones están acompañadas del reconocimiento de las características del teclado, mediante acciones como:

- Observar.
- Comparar.
- Determinar características esenciales (comunes y no comunes, necesarias y suficientes).

Desde el punto de vista psicológico y pedagógico, el desarrollo de habilidades informáticas se fundamenta teóricamente en los aportes de diferentes especialistas cubanos y extranjeros, cuyos trabajos se inscriben en la Escuela Histórico-Cultural (Zilberstein y Silvestre, 2002). En esta teoría se parte de la premisa general de que el conocimiento es posible gracias a la actividad y la comunicación.

Es importante precisar dos etapas en la adquisición de una habilidad. La etapa de formación y la de su desarrollo. Cuando se comienza el desarrollo de la habilidad, todo el sistema de operaciones que ella abarca es dirigido en forma consciente para garantizar la corrección en la ejecución, así como el orden adecuado de las operaciones. Es preciso hacer énfasis en que el maestro esté consciente de la importancia que tiene garantizar la formación adecuada de una habilidad antes de comenzar su ejercitación, lo cual va a evitar la afiliación de elementos o aspectos incorrectos e innecesarios que después son muy difíciles de erradicar.

Elaboración del proyecto educativo

La construcción del proyecto educativo tiene en su centro al ser humano y expresa la materialización del protagonismo de los maestros en la transformación del colectivo y cambios de la escuela. Esto permite a la escuela cumplir su función socializadora, pues al involucrar a los alumnos en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje, los

saca de su posición pasiva como receptores del conocimiento para considerarlos como actores protagónicos.

La escuela primaria presenta características generales que aparecen en el modelo teórico elaborado. Estas son consideradas a partir de un conjunto de rasgos y cualidades que de forma gradual deben lograrse en los alumnos y que están recogidos en los objetivos del nivel primario, así como los logros que alcancen los mismos en cada uno de los momentos en que se divide su desarrollo.

En correspondencia con lo anterior, el proyecto educativo representa la concreción de la concepción del modelo educativo de la escuela primaria actual (Rico, 2008), desde el concepto integrador de directivos, maestros, jefes de ciclos, las organizaciones políticas, alumnos y familiares. Por consiguiente, se elabora un proyecto educativo que beneficie, mediante procesos de capacitación a maestros y alumnos como agentes que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los proyectos educativos se definen como:

Una propuesta educativa innovadora, construida e implementada con la participación de la comunidad educativa, donde se anticipan e integran determinadas tareas, recursos y tiempos, con vistas a alcanzar resultados y objetivos que contribuyan a los procesos de cambio educativo, potenciando una educación desarrolladora, contextualizada según las necesidades de cada escuela, y en correspondencia con el encargo de la sociedad cubana a la educación. (CEUCPEJV, 2010, p. 20)

La autora se adscribe a esta definición de proyecto educativo para aplicarlo al sistema de enseñanza primaria y sintetiza los aspectos esenciales dados por el Centro de Estudios Educativos del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona” y adaptado a la Escuela Primaria “Mario Herrero Toscano”.

La esencia de la construcción del proyecto educativo es que pretende mejorar aspectos que están dañados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ello se concreta en:

- El diseño curricular que define las asignaturas, las prácticas, los cursos complementarios y aspectos docentes esenciales de la organización escolar.
- El diseño de actividades educativas que forman parte de las tareas asignadas a cada uno de los especialistas involucrados asegura la formación integral de los alumnos.
- El diseño de los estilos y métodos que precisan el sistema de relaciones en dependencia del contenido de las actividades planificadas.
- La modelación de la vida de la escuela de forma variada y amena, que satisfaga de manera diversificada los intereses de los alumnos y asegure, a la vez, su formación integral.

En la modelación del proyecto educativo se determinan las características de la localidad, se estudian y concretan de forma colectiva los principios que rigen el cambio educativo, así como los fines, objetivos y características del currículo para el tipo de escuela, por lo que es necesario tener en cuenta las particularidades propias de las estas. Por otra parte, conformar el proyecto educativo propiciará la formación de actitudes favorables de los factores implicados en el cambio, una disposición y

ambiente general receptivo a las innovaciones que se incluyen y a la creación de condiciones materiales y organizativas.

Por tanto, se necesita analizar, discutir, reflexionar e intercambiar ideas en torno a las transformaciones que se piden en la escuela, expresadas en sus fines, objetivos y funciones esenciales, para intercambiar criterios, identificar las funciones que cada miembro del colectivo debe asumir y establecer el compromiso de trabajo para su logro. De igual modo, es indispensable facilitar la participación de los agentes socializadores en la solución de los problemas y en la toma de decisiones, así como crear un clima de confianza, cooperación, discusión franca y abierta para que surjan las ideas enriquecedoras.

El proceso de elaboración del proyecto educativo parte de:

- Talleres de reflexión entre el colectivo pedagógico, donde se valoran los resultados del diagnóstico y se tienen en cuenta los objetivos formativos de la enseñanza según el modelo educativo.
- Talleres de reflexión entre alumnos y maestros, para el intercambio de opiniones y propuestas de objetivos, tareas, acciones o actividades educativas colectivas o diferenciadas.
- Divulgación en el centro del contenido del pre-proyecto educativo de mejoramiento, recogida de valoraciones y sugerencias.
- Valoración colectiva en el Consejo de Dirección y colectivo de ciclo del grupo que participa en el proyecto y representantes de los padres, de ahí se derivarán recomendaciones y la búsqueda de regularidades a ejecutarse en el grado.
- Comunicación al grupo de trabajo en el proyecto de las recomendaciones dadas por el colectivo de ciclo y la reunión del claustro para perfeccionar el proyecto.

Ejecución y control sistemático del proyecto educativo

La ejecución se realiza en el tercer grado objeto de análisis, bajo la dirección del maestro que atiende el proceso de enseñanza-aprendizaje en coordinación con el jefe de ciclo, alumnos, maestros, directivo del centro y de las organizaciones pioneriles, padres y factores sociales de la localidad. Algunas actividades se concretan en el proceso de enseñanza-aprendizaje del grado.

Además, la ejecución del proyecto de mejoramiento educativo no se limita al centro escolar, ya que sus efectos educativos inciden en el desarrollo de la personalidad integral del alumno y se identifican los nuevos elementos que comienzan a presentarse durante su implementación. En tanto, permite que se estimulen, se impliquen y se comprometan alumnos y maestros, por lo que se precisa establecer la interacción grupal y promover la expresión auténtica de los participantes.

En tal sentido, el control es sistemático, a partir de la observación, diálogos, autoevaluaciones, registro de informaciones, entrevistas y en todo momento de actuaciones individuales y grupales de los alumnos.

Evaluación de la eficacia del proyecto educativo

Se realiza al culminar cada período escolar en la reunión de coordinación del proyecto, en esta se analizan los resultados de los cortes periódicos según las etapas previstas y una evaluación final que puede constituir el punto de partida del diagnóstico para una nueva ejecución. Por tanto, esta evaluación tiene carácter formativo y permite la retroalimentación del proyecto de mejoramiento educativo e implica un aspecto esencial para su perfeccionamiento, lo que lo convierte en una fuente de información para la evaluación de los alumnos.

En este sentido, la evaluación del proyecto educativo tiene tres momentos fundamentales:

- Autoevaluación del alumno.
- Evaluación del alumno por su grupo.
- Evaluación del colectivo pedagógico al alumno y al grupo.

A partir de la investigación realizada sobre las características de los proyectos educativos, la autora resume sobre la importancia de este para la formación de las habilidades informáticas. Ello permite profundizar en el dominio teórico y metodológico del proceso, así como contribuir al desarrollo de una formación integral con base científica desde una perspectiva humanista, que fomente en los alumnos los valores, sentimientos y actitudes propias de la sociedad a que se aspira. Con esto se pretende lograr un cambio en la realidad educativa y su impacto en la práctica.

Estructura del proyecto

El proyecto educativo para desarrollar la habilidad “manipular el teclado” en los escolares de tercer grado (Oms, 2015), posee un carácter participativo, porque integra los factores influyentes que participan en la educación de los escolares, los que desde su posición realizan las actividades que contribuyen al desarrollo de la habilidad informática. Por tanto, el nivel de participación se determina de acuerdo al grado de influencia con respecto al sub-problema que les corresponde resolver. Es así que la logopeda, la psicopedagoga, el maestro de Educación Física, la bibliotecaria y la maestra de Computación, inciden de forma parcial a la solución del problema planteado.

En este sentido, los integrantes seleccionados que conforman el grupo son:

- Coordinadora del Proyecto: maestra de Computación.
- Tributantes:
- Psicopedagoga.
- Logopeda.
- Maestro de Educación Física.
- Bibliotecaria.

Objetivo del proyecto: El desarrollo de la habilidad informática “manipular el teclado” en los escolares de tercer grado de la Escuela Primaria “Mario Herrero Toscano” de la provincia Camagüey, mediante la realización de un sistema de tareas ejecutadas por los especialistas que intervienen en su formación y coordinadas por la maestra de Computación.

Etapas en el desarrollo del proyecto educativo

1. Diagnóstico.
2. Asignación y distribución de las tareas.
3. Plan de ejecución de las tareas.
4. Ajuste de acciones.
5. Valoración de los resultados.

Diagnóstico

En la etapa diagnóstica, se deben examinar las siguientes variables:

1. Cognitiva:
 - El conocimiento sobre la selección de teclas o combinaciones de teclas a la hora de teclear palabras o realizar acciones en el procesador de texto MS. Word.
 - El conocimiento del desplazamiento con las teclas de movimiento.
 - El conocimiento de la secuencia de pasos para ejecutar una combinación donde se utilizan más de dos teclas.
2. Afectiva-motivacional.
 - Disposición y motivación para la realización de actividades con ayuda de la computadora.
 - Afectaciones que presentan en los procesos del pensamiento.
3. Física.
 - Desarrollo alcanzado en la motricidad fina.
 - Desarrollo de la coordinación viso-motora.

Asignación y distribución de las tareas

La premisa fundamental para la ejecución de las tareas por parte de los especialistas consiste en que estos valoran las condiciones para su realización de acuerdo a su propia actividad y dentro de los espacios destinados a la atención individualizada y colectiva de las niñas y los niños.

Tarea 1

Ejecuta: Logopeda

Participan: alumnos con retraso en el lenguaje

Objetivo: Desarrollar el lenguaje a partir de las operaciones de la habilidad “manipular el teclado”.

Actividad 1

La actividad comienza con la lectura fluida por parte de la logopeda de las acciones que contiene la habilidad "manipular el teclado". Luego se orienta a buscar las palabras en el diccionario:

- Identificar
- Seleccionar
- Utilizar

Se ubica el significado de las palabras a partir del contexto de la computación.

A partir de las necesidades logopédicas de los escolares, se trabaja la memorización de las acciones de la habilidad:

1. Identificar en que parte del teclado está situada la tecla.
2. Seleccionar / Pulsar tecla (teclas alfanuméricas, barra espaciadora, Enter, Del y Backspace).
3. Seleccionar combinación de teclas (mayúscula: Shift + tecla).
4. Seleccionar secuencia de teclas (acentuación: tecla1, tecla2).
5. Utilizar las teclas de movimiento del cursor.

Con esta actividad se estimula a los escolares que logren con mayor precisión leer y memorizar las operaciones de la habilidad.



Tarea 2

Ejecuta: Psicopedagogo

Participan: los escolares con dificultades en la atención

Observador: El maestro de Computación

Objetivo: Estimular la memoria visual a través de la observación del teclado.

Actividad 1

Para comenzar la actividad se entrega a cada escolar una plantilla que contenga las teclas en el teclado sin declararse las letras. Posteriormente se les enseña a los escolares una lámina con el teclado donde estén ubicadas las letras. Se le dará 10 minutos para que memoricen la ubicación de las letras. A continuación, los escolares serán capaces de llenar según recuerden las letras que corresponden a cada una de las teclas.

Se apoya a los escolares que lo necesiten a partir de la orientación espacial. Gana el escolar que ubique con mayor rapidez las letras en el teclado.

Tarea 3

Ejecuta: Profesor de Educación Física

Participan: todo el grupo de tercer grado

Observador: El maestro de Computación

Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas para manipular el teclado desde el trabajo con la coordinación y la flexibilidad.

Actividad 1:

Nombre: A buscar el 10

Objetivo: Desarrollar la precisión en los escolares a partir de la coordinación entre el lanzamiento y la diana.

Se forman equipos en hileras detrás de la línea denominada de lanzamiento, frente a cada equipo y a una distancia determinada por el maestro. Se coloca una diana de 50 x 50 cm a la altura de la vista de los alumnos. En el centro de la diana se dibuja un círculo de 20 cm de diámetro con el número 10 en el centro. Cada equipo escoge un alumno que funge como anotador y se coloca al lado del blanco. El primer alumno de cada equipo sostendrá una pelota en sus manos.

Desarrollo: A la señal del maestro, el primer alumno de cada equipo lanza la pelota por encima del hombro para tratar de hacer blanco en el número 10 y se incorpora al final de su hilera. El anotador siempre que la pelota de en el blanco anota un punto para su equipo, además, recoge la pelota y la hace rodar hasta el siguiente compañero para continuar el juego. El anotador es el último en lanzar. En cada repetición del juego se cambia el anotador. Gana el equipo que más puntos acumule. El lanzamiento debe ejecutarse desde la línea designada para esto.

Indicaciones para la realización de la tarea:

Se debe recordar que el mejoramiento en el nivel de desarrollo de las capacidades físicas de los alumnos es uno de los objetivos fundamentales en este grado, por lo que el maestro debe aprovechar todas las posibilidades que tienen los contenidos previstos. Al realizar los lanzamientos de rebote, el maestro debe velar porque estos se ejecuten con una mano (derecha o izquierda) y se le de tratamiento a la orientación espacial. En el lanzamiento por encima del hombro es fundamental que los pies estén colocados en forma de paso y el brazo salga desde atrás con fuerza.

Tarea 4

Ejecuta: Bibliotecaria

Participan: todo el grupo de tercer grado

Objetivo: Leer textos poéticos y narrativos que despierten el amor hacia la biblioteca y los libros para mejorar la lectura.

Actividad 1:

Nombre: Describiendo personajes

Para comenzar la actividad se realiza una adivinanza.

... Un 28 de enero nació

en la calle de Paula

el niño que ilumina las mañanas

en nuestra isla cubana... ¿Quién es?

Desarrollo: Se les muestra láminas que representen personajes de algunos cuentos que pertenecen a la obra *La Edad de Oro*. La bibliotecaria realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan en la lámina? La lámina muestra escenas de la poesía "Los zapaticos de rosa".

A continuación, realiza las siguientes interrogantes: ¿Quién era Pilar? ¿A quién le regaló Pilar sus zapaticos de rosa?

Se le pide que algunos niños describan cómo se imaginan que era Pilar, su físico, sus características personales, sus sentimientos. Para concluir, la bibliotecaria resume la actividad y hace énfasis en los valores que se transmiten a partir de la enseñanza que ofrece la poesía trabajada y pide a los escolares que escriban con la utilización del teclado los resultados de las preguntas.

Indicaciones para la realización de la tarea:

Para la realización de esta tarea la bibliotecaria intenciona temas de interés que los alumnos trabajarán en la escuela y el grado, para ello utiliza las diferentes fuentes de información, así como los softwares educativos contenidos en la Colección Multisaber. Igualmente, se emplean técnicas participativas que se adapten a las actividades y sistemas de preguntas.

Tarea 5

Ejecuta: maestra de Computación

Participan: alumnos por subgrupo

Objetivo: Escribir textos mediante el uso del teclado, en el que se muestre interés por la actividad que realiza.

Actividad 1:

Nombre: Jugando con el gato

Objetivo: Sistematizar la habilidad para manipular el teclado según las potencialidades que ofrece el procesador de texto MS-Word.

La maestra de Computación motiva la actividad con la invitación a buscar a través del botón inicio, el software de la Colección Multisaber *Nuestro Idioma I* del Primer ciclo. En el módulo "Biblioteca" aparecen las lecturas. En este caso buscan las del nivel 1, donde se intenciona la búsqueda del cuento *El gato con botas* para trabajar la importancia del

cuidado y protección de los animales. Leen el cuento y responden de forma oral las siguientes preguntas:

¿Qué personajes intervienen en el cuento?

¿Por qué el molinero repartió su herencia?

¿Cuál de los tres hijos fue el menos favorecido?

¿Por qué Juan pensó que su herencia era innecesaria?

Desarrollo: Los alumnos buscan dentro de la carpeta Mis documentos, la que pertenece al grupo 3ro A, donde hay un fichero llamado *El gato con botas*, que contiene una hoja de trabajo en el procesador de texto MS-Word, con los siguientes ejercicios:

1. Completa las siguientes frases según el argumento del cuento:

El molinero vivía con sus _____.

Al mayor de sus hijos le dio un _____.

Al mediano por ser fuerte, trabajador y con suerte le dio una _____.

Al pequeño Juan le dio como herencia un _____.

El gato deseaba _____ y _____ para hacer rico a su dueño.

2. Escribe adjetivos que correspondan a las características de cada personaje:

Juan:

El gato:

Hermano menor:

Hermano mayor:

a) Establece la concordancia que existe entre los sustantivos y adjetivos seleccionados por ti.

3. Demuestra tu habilidad con el teclado. Cámbiale el final al cuento a través de un texto.

Se muestran actividades que ejecuta la maestra de Computación, las tareas propuestas se realizan en los espacios definidos en las acciones del proyecto, aunque se pueden realizar tareas en tiempo de máquina para potenciar el uso del teclado, estas no tienen que responder a un contenido específico.

Resultados alcanzados con la aplicación del proyecto educativo

Como se ha podido apreciar en el contenido del presente artículo, la aplicación de este proyecto educativo propicia la obtención de numerosos resultados, entre los positivos se pueden citar los siguientes:

- Asequibilidad a la Colección Multisaber para el tratamiento de la escritura en la asignatura Lengua Española.
- Lo atractivo que resulta la asignatura Computación y los softwares utilizados.
- Permite hacer juicios y reflexiones de la realidad.

- El contenido que brindan las tareas propuestas es muy interesante, con textos de fácil comprensión.
- Los softwares que utilizan presentan buenas imágenes y vídeos interesantes.
- Las actividades potencian la atención a la diversidad y especialmente a niños con factores de riesgo.
- Propicia la adquisición de los conocimientos objeto de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta los diferentes niveles de asimilación.
- Propicia el vínculo inter-materia.
- Estimula la búsqueda de información en otras fuentes, al propiciar el desarrollo del pensamiento reflexivo y de independencia cognoscitiva.

Como resultados negativos se destacan los siguientes:

- Muy poco tiempo de máquina.
- Pocos recursos que garanticen los medios de enseñanza (pelotas), en el caso de las actividades propuestas para el profesor de Educación Física.
- Deficiente relación alumno-máquina por la disponibilidad técnica existente en el centro.
- Insuficientes ejemplares en la biblioteca relacionados con el currículo de estudio.

Aspectos interesantes son:

- El aprendizaje mediante el uso de la computadora.
- El tratamiento de los especialistas implicados ante las situaciones de aprendizaje.
- El debate y la exposición de diferentes criterios a cerca de las actividades planteadas. El proceso de medición del resultado del diagnóstico final se concretó en la realización de un texto después del visionado de un software educativo “Así es mi País”, el cual pertenece al Módulo Biblioteca / Videos / Camagüey.

Uno de los aportes presentes en este artículo es que la caracterización de la muestra seleccionada para los fines investigativos permitió delimitar un grupo de factores determinantes que deben ser tratados por los especialistas, pues se constituyen en obstáculos para lograr desarrollar la habilidad informática “manipular el teclado”, la que se diagnostica de manera general en un nivel muy bajo en los alumnos de tercer grado de la Escuela Primaria “Mario Herrero Toscano” de la provincia Camagüey.

La particularidad de la propuesta está dada en la proyección afectiva-motivacional, físico-terapeuta, cognitiva, logopédica y psico-pedagógica mediante acciones integradoras y coordinadas, en las que participan la maestra de Computación, la maestra del aula, el profesor de Educación Física, la logopeda y la psicopedagoga. Estos se proponen como fin, el desarrollo de la habilidad informática “manipular el teclado”.

En consonancia con lo anterior, los proyectos educativos constituyen importantes instrumentos para condicionar y efectuar un cambio educativo significativo. Por ello es fundamental delimitar las cualidades y principios generales que presiden su rigor científico, sustentado en los aportes de la sociología, filosofía, psicología y la pedagogía, en especial la cubana, y logren cohesionar los agentes formativos involucrados para cumplir el objetivo general.

De ahí que la aplicación del proyecto educativo ha permitido mejorar los resultados educativos, formativos e instructivos de los alumnos de tercer grado de la Escuela Primaria “Mario Herrero Toscano”, desde su participación activa en las diferentes actividades planificadas. En estas los alumnos mostraron una mejoría considerable en el desarrollo de la habilidad “manipular el teclado” y otros aspectos, como son: las relaciones interpersonales y la responsabilidad. Ello demuestra la efectividad de la aplicación del proyecto educativo.

Al hacer el análisis de los resultados alcanzados, resulta revelador el seguimiento de los especialistas implicados a los alumnos muestreados en el proyecto educativo, como garantía previa a la realización de la actividad docente. De igual modo, son significativas la planificación y organización de los elementos fundamentales para garantizar su desarrollo eficiente, a partir de las Orientaciones Metodológicas del grado según el proyecto educativo.

De igual modo, se tomó en cuenta el Modelo de Escuela Primaria y la planificación de las actividades a partir del diagnóstico del grupo unidad de estudio, lo cual propició una estrategia certera de las actividades a realizar, partiendo del objetivo de investigación. En tal dirección, las actividades se iniciaron desde el comienzo del primer período y los resultados se evidenciaron con la participación de alumnos a diferentes concursos.

La realización de las tareas del proyecto para el desarrollo de actividades a partir del tratamiento a la habilidad “manipular el teclado”, se concretó en la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Computación en los escolares de tercer grado. Por las características del proyecto se consideró profundizar en lo referente a lo docente. Además, se valoró la posibilidad de la integración de los contenidos del currículo de estudio del grado, donde fue pertinente contar con el horario, recursos humanos y materiales existentes en la escuela.

La calidad de las actividades que conforman el proyecto educativo se asocia fundamentalmente por la comprensión y disposición ante ello, con valores positivos. Esto incide directamente en el éxito del proyecto, dadas las manifestaciones de motivación para acometer dichas actividades, cuestión que se justifica por la preferencia de los alumnos, que en contadas ocasiones se niegan a la participación activa.

REFERENCIAS

Centro de Estudios Educativos del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, CEUCPEJV (2010). *Los proyectos educativos: Una estrategia para transformar la escuela*. Folleto. La Habana.

- Companioni, R. (2003). *Propuesta metodológica para la formación de habilidades informáticas básicas en los alumnos del primer ciclo de la escuela primaria* (tesis de maestría inédita). Instituto Superior Pedagógico “José Martí”, Camagüey, Cuba.
- García-Utrera, L (2013). Herramientas tecnológicas para aprender Historia en Primaria. *EDUTEC*, Número 46, diciembre, 2013. p.7
- Garriga, L. R. P. (2013). La informática en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 9(36).
- Gutierrez, E. del C. (2015). Los recursos informáticos en la formación inicial del maestro primario. *Opuntia Brava*, 7(1). Recuperado de opuntiabrava.ult.edu.cu
- Gutiérrez-Martín, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar 38: Alfabetización mediática en contextos múltiples*, 19. Media Education, Media Literacy and Digital Competence. Recuperado de <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>
- Livazovic, G. (2011). Occasional papers in education and lifelong learning. *International Journal*, 4.
- Luque de la Rosa, A. y Rodríguez, D. (2012). Estudio del uso de las tecnologías digitales en el alumnado de primaria en Almería. *EDUTEC*, 44. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec41/estudio_uso_tecnologias_alumnado_primaria_almeria.html
- Madrid, D., Mayorga, M. J. y Núñez, F. (2013). Aplicación del m-learning en el aula de primaria: experiencia práctica y propuesta de formación para docentes. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 45. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec45/aplicacion_mlearning_primaria_experiencia_formacion_docentes.html
- Oms, D. (2015). *Proyecto de mejoramiento educativo para desarrollar la habilidad informática básica “manipular el teclado” en los escolares de tercer grado* (tesis de maestría inédita). Universidad de Camagüey, Cuba.
- Paniagua, H. (2013). Impacto de las tecnologías de la Información y la comunicación. *Pediatría Integral*, 17(10).
- Rico, P. (2008). *Exigencia del Modelo de la escuela primaria para la dirección por el maestro de los procesos de educación, enseñanza y aprendizaje*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Sánchez, E. G., Tovar, M. E. R. y Ruiz, J. G. R. (2014). Software interactivo para desarrollo de habilidades matemáticas a nivel primario. *ReCIBE. Revista electrónica de Computación, Informática Biomédica y Electrónica*, 3(Número Especial).
- Zilberstein, J. y Silvestre, M. (2002). Procedimientos didácticos para un aprendizaje desarrollador en la escuela primaria. En *Didáctica de la escuela primaria*. La Habana: Pueblo y Educación.