

El aprendizaje de la informática con el empleo del software educativo Informática Básica

The learning of the computer science with the use of the educational software Basic Computer

Yaquelin Avila Escobar¹ (yaquelin@ult.edu.cu) (<https://orcid.org/0000-0001-9747-5966>)

Ivis Catalina Villavicencio Estepa² (ivis@ult.edu.cu) (<https://orcid.org/0000-0002-9582-0583>)

Yunior Rodríguez Rodríguez³ (yuniorr@ult.edu.cu) (<https://orcid.org/0000-0002-0729-4000>)

Resumen

La escuela media cubana está comprometida en la formación de los estudiantes de nivel medio, que en las actuales condiciones económicas y sociales exige nuestra sociedad. La investigación que se fundamenta desde la teoría permite favorecer el aprendizaje de la informática con el empleo del software educativo Informática Básica de la colección "El Navegante". Se presenta la caracterización de la muestra objeto de estudio y los indicadores para evaluar y comparar los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y final, lo cual permitió elaborar las actividades para favorecer el aprendizaje de la Informática en el séptimo grado.

Palabras claves: medios de enseñanza, software educativo, actividades docentes.

Abstract

The Cuban middle school is committed to the formation of middle level students, which in the current economic and social conditions our society demands. The research that is based on the theory allows favoring the learning of informatics with the use of the educational software Basic Informatics of the collection "El Navegante". It is presented the characterization of the sample object of study and the indicators to evaluate and compare the results obtained in the initial and final diagnosis, which allowed to elaborate the activities to favor the learning of Computer Science in the seventh grade.

Keywords: teaching media, educational software, teaching activities.

En la Secundaria Básica el proceso de enseñanza-aprendizaje se orienta hacia la búsqueda de vías que condicionen una mayor participación e independencia de los estudiantes, lo que se logra mediante la unidad de lo cognitivo, lo afectivo y lo desarrollador para cumplimentar su fin: "La formación básica e integral del estudiante cubano, sobre la base de una cultura general que garantice la defensa de

¹ Máster Nuevas Tecnologías para la Educación. Profesor Auxiliar. Profesora Auxiliar. Departamento de Informática. Universidad de Las Tunas. Cuba.

² Máster Nuevas Tecnologías para la Educación. Profesor Auxiliar. Profesora Auxiliar. Departamento de Informática. Universidad de Las Tunas. Cuba.

³ Máster Nuevas Tecnologías para la Educación. Profesor Auxiliar. Profesora Auxiliar. Departamento de Informática. Universidad de Las Tunas. Cuba.

las conquistas sociales y la continuidad de la obra de la Revolución, expresado en sus formas de sentir, de pensar y de actuar extraído del Modelo de Secundaria Básica.

De ahí la importancia que se le atribuye a la Informática y en particular a los softwares educativos, como instrumentos de mejora del aprendizaje de los estudiantes, al presuponer que interactúen de forma dirigida con los contenidos de la enseñanza a partir de su empleo como objeto de estudio y medio de enseñanza.

La informática en la Secundaria Básica se caracteriza actualmente por un tránsito hacia el uso intensivo del software educativo en las clases, es decir, se enfatiza el trabajo con el software educativo como medio de enseñanza.

A través de la observación al proceso y en los intercambios con estudiantes y profesores se constatan las siguientes insuficiencias:

Los resultados de nuestra educación son alentadores, sin embargo, la realidad evidencia que aún persisten dificultades en el trabajo con el software educativo *Informática Básica* en los estudiantes del 7mo grado, en cuanto a:

- ✓ Insuficiente empleo del software educativo *Informática Básica* para la realización de las tareas que se les orientan.
- ✓ Poco dominio en la navegación por sus diferentes módulos.
- ✓ Insuficiente motivación de los estudiantes para interactuar con el software educativo *Informática Básica*.

Por lo que se determina que existe una contradicción entre los contenidos y objetivos en la enseñanza de la Informática en la Secundaria Básica y la práctica pedagógica sobre el uso del software educativo *Informática Básica* y el empleo real de este en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El software educativo como medio de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Secundaria Básica

La introducción de la computación en la enseñanza secundaria, comenzó a través de diferentes círculos de interés, opcional y con frecuencia de dos horas semanales en el noveno grado. A partir de la introducción en el país de los tableros electrónicos *Thoshiba* y *Panasonic*, los cuales traían de forma residente el lenguaje *Msx-Basic*, lo que permitió que se comenzara a enseñar este lenguaje como objeto de estudio.

En el curso 2001-2002 se generalizó este proyecto para todas las secundarias básicas del país donde se retomó la enseñanza a través de problema, y el uso de los softwares educativos en las clases como una vía para lograr un mejor aprendizaje y motivación hacia los contenidos que se imparten.

Con este programa se propicia la formación informática de los alumnos, en correspondencia con el ciudadano que requiere la sociedad cubana. Se inició, por etapas de familiarización, fomentando entre los estudiantes el interés por su estudio, hasta el dominio y aplicación de estas tecnologías a la resolución de problemas.

Se tomó como referente que en el curso 2002-2003 se orienta la elaboración de la colección “ El Navegante” , compuesta de 10 hiperentornos de enseñanza-

aprendizaje para la enseñanza secundaria, los que abarcarían todos los contenidos de las diferentes asignaturas de todos los grados de este nivel. Esta colección se encuentra instalada en las secundarias básicas del país desde el curso escolar 2003-2004.

El uso del software, como medio de enseñanza contribuye al aprendizaje de los escolares, por la influencia que ejerce en el desarrollo de motivaciones e intereses en el estudio.

Para hacer más eficaz la labor de los maestros, el Ministerio de Educación elaboró varios materiales que los orientan sobre el uso del software educativo. Uno de ellos es la Guía de Software Educativo para la Escuela Cubana, documento en el cual se plasma el nombre de cada software, el grado, asignatura, los contenidos que aborda y el nivel de enseñanza al que está dirigido.

En el curso escolar 2003-2004, se orienta trabajar con las enciclopedias, *Todo de Cuba* y *Encarta*, así como con el *Catálogo automatizado del MINED*. En ese mismo año, queda instalada en todas las escuelas del país, la Colección El Navegante, surge así una nueva concepción en la clase de computación, “ La clase con Software Educativo” .

Se identifican tres vertientes:

- 1- La enseñanza de la informática (objeto de estudio).
- 2- La enseñanza de la informática como medio de enseñanza.
- 3- La informática como herramienta de trabajo.

En cuanto a la vertiente como objeto de estudio depende del currículum de cada nivel de enseñanza, para lo cual se han reconocido tres niveles: básico, medio y superior.

El nivel básico incluye enseñar la operación de la computadora, conocer las aplicaciones, entender acerca del proceso de funcionamiento, y otros aspectos elementales; es el llamado para usuarios alfabetizados.

El nivel medio, usuarios especializados, comprende la enseñanza de fundamentos de programación y un lenguaje de programación, y el aprendizaje de varios tipos de aplicaciones: procesadores de textos, graficadores, tabuladores electrónicos, sistemas de gestión de bases de datos, etc.

Los argumentos anteriores corroboran el uso de computación dentro del proceso docente, pero, como sistema de conocimientos propios de la disciplina Informática teniendo en cuenta los niveles de enseñanza. De manera que no se explotan todas las potencialidades educativas que permiten la utilización de estos medios en el desarrollo de las actividades docentes.

La segunda vertiente, está relacionada con las aplicaciones en el propio proceso docente-educativo. Existen dos direcciones fundamentales, una directa, que es la utilización como medio de enseñanza, es decir, se prevé la forma de utilización en las actividades docentes; y la indirecta, que es la utilización como herramienta de trabajo, donde las aplicaciones son concebidas en lo general, o sea, sin prever la

forma y el momento de empleo, su utilización es abierta. En estas cobran especial interés las aplicaciones instaladas como parte del paquete de Office de Microsoft.

Para cada vertiente en específico se desarrollan programas de computación (o software para la computadora) que facilitan, en combinación con esta, ejecutar la tarea o trabajo planificado. A las que se crean para la segunda vertiente, la enseñanza asistida por computadora, se les denomina software educativo.

Todo lo anterior permite afirmar que:

- Las posibilidades de esta tecnología se definen por tres vertientes: como objeto de estudio, como medio de enseñanza y como instrumento de trabajo.
- Existen más posibilidades de trabajo con un equipamiento moderno que el empleado en etapas anteriores. Quedan atrás los tableros inteligentes y son sustituidos por ordenadores que alcanzan una generación superior en la escala de las tecnologías.
- Se prioriza el uso del software educativo como medio indispensable para el aprendizaje.

Para poder llevar a cabo la educación en la Secundaria Básica cubana, se exige de un aprendizaje desarrollador, por lo que consideramos necesario asumir la definición de aprendizaje. Según expresa Álvarez de Zayas (2005, p. 41), en su obra *La Escuela en la Vida*,

El aprendizaje es la actividad que desarrolla el estudiante para aprender, para asimilar la materia de estudio. El aprendizaje es el resultado y el proceso, que dirige el profesor en la enseñanza, que tiene en la materia de estudio lo que se aprende y enseña.

En correspondencia con lo anterior en el aprendizaje se requiere la utilización de modernos medios y técnicas que den la posibilidad al alumno de realizar un conjunto de acciones planificadas y dirigidas hacia un determinado objetivo y no permanecer como un receptor pasivo de lo que se expone.

Álvarez de Zayas (2005, p. 111) define el medio de enseñanza como

el componente operacional del proceso docente educativo que manifiesta el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales: la palabra de los sujetos que participan en el proceso, el pizarrón, el retroproyector, otros medios audiovisuales, el equipamiento de laboratorios, etcétera.

En la definición misma de medio de enseñanza se hace evidente que este es vehículo mediante el cual se manifiesta el método. La forma, el método y el medio son los componentes relacionales del proceso docente-educativo.

Según Fernández (2005, p. 3), “entendemos por medio de enseñanza al componente portador de contenido que materializa las acciones del maestro y el alumno para el logro de los objetivos”.

Área (2002, p. 9), da una definición sobre medio informático, en su trabajo titulado, “Los Medios de Enseñanza. Conceptualización y Tipología”, al plantear “Este conjunto de recursos, representativos de las denominadas “nuevas tecnologías”, se

caracterizan porque posibilitan internamente desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información” .

Por su parte, Rivero (2005, p. 1) sobre la computadora como medio al plantea:

Las máquinas computadoras representan un nivel nuevo y cualitativamente superior dentro de la escala de los medios de enseñanza. Ellas aportan una cualidad nueva: la interactividad, que las diferencia de todo lo antes empleado como medio y que debe ser considerado como el principal indicador de la necesidad de su uso.

Labañino (s.f.) sobre software educativo plantea: “Son programas educativos para designar los programas para computadoras creados con la finalidad de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje” .

Cada uno de estos programas tiene propósitos específicos, dirigidos a contribuir con el desarrollo de alguno (a veces con más de uno) de los aspectos del proceso docente. Unos pretenden enseñar al alumno un contenido nuevo, otros simulan el desarrollo de un proceso físico, los hay que intentan contribuir al desarrollo de alguna habilidad, intelectual o motora; otros sólo pretenden evaluar los conocimientos del estudiante sobre un determinado contenido.

En este sentido, tanto el software educativo como la computadora son dos elementos que constituyen una unidad como medio de enseñanza. No habrá medio de enseñanza solo con la computadora o solo con el programa.

El software educativo, en el orden didáctico y pedagógico presenta características como medio de enseñanza.

- Contribuyen al desarrollo de una actividad constante del alumno, de *la motivación*, de la voluntad, de la constancia, de la autoconfianza, de la capacidad de elección, de decisión, de respuesta, de *la memoria*, de la imaginación.
- Permiten la *independencia*, selectividad e interacción en el trabajo del estudiante.
- Permiten la optimización del tiempo con respecto a métodos y sistemas tradicionales.
- Permiten la graduación de la complejidad del trabajo.
- Propician el trabajo sistematizado y controlado.

Es necesario detallar lo referente a las características particulares que ofrece la colección de software de la Secundaria Básica. Para ello, se asumen los referentes teóricos aportados por Labañino (s.f.) en su trabajo sobre la Colección El Navegante.

Al respecto, Expósito (2003, p. 6)

La Colección el Navegante constituye un hiperentorno de aprendizaje, que no es más que un sistema informático basado en tecnología hipertexto que contiene una mezcla o elementos representativos de diversas tipologías de software educativo. La colección “ El Navegante” se presenta con un

carácter curricular extensivo, esto significa que el software constituye un soporte informático pleno para el proceso docente para cada una de las asignaturas y grados para las que el programa va dirigido, esto se puede expresar de la siguiente forma: todos los contenidos del software son contenidos previstos en el programa de la asignatura.

La colección “El Navegante” está compuesta por 10 software educativos, inspirados en una concepción integradora de los contenidos del nivel secundario. En cada uno de los softwares aparecen seis módulos: temas, ejercicios, juegos, biblioteca, resultados y esquina del profesor.

En la práctica, con el empleo de los Software Educativos como medios de enseñanzas se pueden alcanzar niveles superiores en el aprendizaje. Se pueden poner en práctica actividades, no solo desde el punto de vista docente, sino también como actividades extra docentes que contribuyen al empleo intencionado del software educativo.

La actividad constituye una vía para el análisis y debate de los posibles requerimientos para el manejo de la información de la colección instalada. Sirve para el intercambio de experiencias. Este intercambio tiene la finalidad de poder utilizar los conocimientos básicos de aquellos profesores que son especialistas en una asignatura, para de forma orientadora exponerlos en a los demás docentes del grado.

Por todo lo expuesto anteriormente se puede concluir que:

- En la práctica con el empleo del software como medios de enseñanza se pueden alcanzar niveles superiores en el aprendizaje, se pueden poner en práctica actividades, no solo desde el punto de vista docente, sino también como actividades extradocente que contribuyen al empleo intencionado del software educativo.
- Los hiperentornos constituyen medios valiosos para el aprendizaje ya que mediante ellos se pueden combinar las posibilidades que ofrecen el uso del sonido, las imágenes y los videos para el desarrollo del intelecto en los estudiantes.

Principales regularidades:

- No siempre se tiene en cuenta el software Informática Básica en el desarrollo de las actividades docentes para el aprendizaje.
- La navegación por sus diferentes módulos es lenta y presentan dificultades los estudiantes para interactuar con ellos.
- La motivación de los estudiantes es insuficiente al interactuar con el software y resolver las actividades que se les orientan en esta asignatura.

Actividades dirigidas a favorecer el uso del software educativo Informática Básica de la Colección El Navegante

En nuestra práctica escolar está comprobado que existen barreras que frenan el desarrollo de las actividades docentes dirigidas a la búsqueda, selección,

procesamiento interactivo y conservación de la información usando los medios informáticos fundamentalmente en la colección de los softwares instalados. Estas parten principalmente de no hacer una correcta planificación de las tareas a desarrollar en el momento de enfrentarse a su solución, así como en la creación de medios de enseñanzas que pueden guiar el proceso para resolver un trabajo investigativo u otra actividad para trabajar con esos medios en el proceso de aprendizaje.

La navegación en los softwares educativos es una habilidad que debe estar presente a la hora de reforzar el aprendizaje en cualquier disciplina del plan de estudio. Más si se trata de la asignatura Informática Básica, que es la rectora de este trabajo.

En esta investigación se elaboraron actividades que al ser aplicadas favorecen en gran medida el empleo del software Informática Básica, de la colección “ El Navegante” de la Secundaria Básica Carlos Baliño López; mediante ellas se profundiza en los contenidos que se imparten en la vertiente, como medio de enseñanza.

En la elaboración de la estructura de las actividades se tuvo en cuenta los elementos dados por Róger (2018) y se adaptaron al contexto de la asignatura Informática Básica.

La estructura es la siguiente: título, objetivo, participantes, sugerencias metodológicas, evaluación, materiales de apoyo y conclusiones.

Actividad No. 1

Título: “ Mi computadora y sus periféricos” .

Objetivo: Identificar la estructura de una computadora digital.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

Si observas las computadoras del laboratorio de tu escuela, verás dispositivos electrónicos que la componen, para profundizar y aprender más de este tema, realiza las siguientes actividades.

1. Elabora una presentación en Power Point, que contengan 10 diapositivas y en cada una de ellas muestre las imágenes de los periféricos.
2. Emplea el hipertexto y copia en un documento Word un resumen de las especificaciones de cada una de ellas.
3. Copia en tu libreta el nombre de los periféricos de la computadora y su función.

Para resolver esta problemática deberás acudir las siguientes vías o accesos:

1. Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/ Tema1: La informática avanza/ Epígrafe 1.3 Estructura funcional de una computadora.
2. Inicio/ Programas/ Microsoft Office/ Microsoft Office PowerPoint 2003.

Sugerencias Metodológicas:

- Orientar la actividad durante la clase.
- La clase tendrá una duración de 45 minutos para realizarlo y a través del tiempo de máquina durante la semana.
- Se orientará que los estudiantes realicen una copia de la actividad correspondiente en su carpeta de estudio.
- Los estudiantes anotarán en la libreta la actividad tres y su respuesta.

Evaluación

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Calidad del trabajo final.
- Participación de cada uno de los miembros en su elaboración.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.
- Exposición del trabajo.

Materiales de apoyo: software Informática Básica.

Para investigar puedes utilizar también otras vías que pueden estar a tu alcance y que no forman parte de la Colección El Navegante, como por ejemplo el libro de texto de la asignatura.

Conclusiones

Al finalizar la investigación los estudiantes podrán expresarse clara y coherentemente sobre la estructura de la computadora, referente a sus periféricos.

Actividad No. 2

Título: ¿Cómo medir la capacidad de dispositivo?

Objetivo: Interactuar con el software Informática Básica de la Colección El Navegante para profundizar en los conocimientos referidos al almacenamiento digital de la información.

En la vida diaria nos encontramos con diferentes unidades de medidas que se utilizan para comprar alimentos, para obtener diferentes materiales de la construcción se planteará la siguiente interrogante, ¿se necesitará una unidad de medida para nuestros soportes y dispositivos digitales? Para darle respuesta a esa interrogante debes acceder al siguiente camino:

Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/ Tema1: La informática avanza/ Epígrafe 1.4 Almacenamiento digital de la información.

Inicio/ Programas/ Microsoft Office/Microsoft Office PowerPoint 2003.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

1. ¿Qué es el Mega Byte?

2. ¿Todos los discos, aunque se muestren de una misma forma tendrán una misma capacidad de almacenamiento? Fundamente tu respuesta haciendo un resumen en un documento Word.
3. Elabore una presentación de Power Point donde describas las semejanzas y diferencias entre un CD ROM y un CD DVD.
4. Copia en tu libreta la tabla que aparece en la página 18 de este Software.

Sugerencias Metodológicas

- Ofrecer una guía de actividades orientadas en el aula para el desarrollo tiempo de máquina de la semana.
- Se orientará a los estudiantes una copia de la actividad número tres y dejarla en su carpeta de estudio.
- La duración de la actividad será de 45 minutos.

Evaluación

- Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:
- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Calidad del trabajo final.
- Participación de cada uno de los miembros en su elaboración.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.
- Exposición del trabajo.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica

Para investigar puedes utilizar también otras vías que pueden estar a tu alcance y que no forman parte de la Colección El Navegante, como, por ejemplo:

Libro de la asignatura, Periódicos, Revistas.

Todas serán de mucha utilidad, pero recuerda que fundamentalmente debes apoyarte de los recursos informáticos que ponemos a tu disposición.

Conclusiones

Al finalizar la investigación los estudiantes podrán expresarse clara y coherentemente sobre cómo medir la capacidad de los dispositivos de almacenamiento digital.

Actividad No. 3

Título: El almacenamiento de la información digital.

Objetivo: Interactuar con el software Informática Básica de la Colección El Navegante para que profundicen cómo la computadora almacena la información.

Participantes: estudiantes de séptimo grado y el profesor de Informática.

1. El ser humano en la vida diaria necesita guardar mucha información desde los primitivos que esculpían en las rocas hasta nuestros días, ya sea en libros, manuscrito, documentos, etc. ¿Se podrá guardar información en las computadoras?

Para darle solución a esa interrogante debes acudir al software Informática Básica de la Colección El Navegante siguiendo el siguiente camino:

Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/ Tema1: La informática avanza/ Epígrafe 1.4 El almacenamiento digital de la información.

- a) Menciona qué es un archivo y cópialo en tu libreta.
 - b) Cuántos tipos de archivos existen y cuál es su función.
2. Navega en el módulo ejercicios del software Informática Básica, Tema 2 Sistema Operativo y resuelve los ejercicios 19; 20; 21 y 22.

Sugerencias Metodológicas

- Orientar la actividad durante la clase.
- La duración de la actividad será de 45 minutos.
- Los estudiantes que copien los ejercicios y las respuestas de la actividad número dos en sus libretas.

Evaluación

- Participación de cada uno de los miembros en su elaboración.
- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Libro de la asignatura.

Libreta de notas de la asignatura.

Conclusiones

Con esta actividad los estudiantes serán capaces de conocer y podrán expresarse clara y coherentemente sobre cómo la computadora almacena la información digital.

Actividad No. 4

Título: ¿Cómo la computadora organiza la información?

Objetivo: Interactuar con el software educativo Informática Básica de la Colección El Navegante incorporando al estudiante los conocimientos que aporta el sistema operativo de la computadora en la organización de la información digital.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

En nuestra vida cotidiana el hombre ha necesitado guardar mucha información y organizarla por el motivo de que nuestro cerebro tiende a perderla con el paso del tiempo, para que esto no sucediera el hombre desde sus inicios creó medios e

instrumentos que le permitieran hacerlo más fácil, uno de estos fue la computadora, una herramienta capaz de almacenar y organizar mucha información.

¿Cómo la computadora es capaz de organizar la información?

Para resolver esta interrogante debes acudir al siguiente camino.

Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/ Tema2: Sistema Operativo/ Epígrafe 2.6 Algo más del concepto de archivo y carpeta/ ¿Cómo la computadora organiza la información?

1. Realiza un resumen en tu libreta de cómo la computadora organiza la información y las operaciones que podemos realizar con ellas.
2. Accede al módulo Biblioteca y ejecuta el procedimiento 13 de Windows ¿Cómo crear archivos y carpetas?
 - a) Resume el mismo en su libreta.
3. Realiza los ejercicios 25; 28; 30 que se encuentran en el módulo ejercicios. Tema 2: Sistema Operativo.

Sugerencias Metodológicas

- Orientación de la actividad en el turno de clase.
- La clase tendrá una duración de 45 minutos para realizarlo y a través del tiempo de máquina durante la semana.
- Los estudiantes copiarán los ejercicios y las respuestas de la actividad número dos en sus libretas.

Evaluación

- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Libro de la asignatura.

Libreta de notas de la asignatura.

Conclusiones

Al concluir esta actividad los estudiantes conocerán la importancia que aporta el sistema operativo de la computadora en la organización de la información digital.

Actividad No. 5

Título: El explorador del sistema operativo Microsoft Windows.

Objetivo: Interactuar con el software educativo Informática Básica de la Colección El Navegante favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes en los conocimientos que aporta el sistema operativo de la computadora con el explorador de Windows.

Participantes: estudiantes de séptimo grado y el profesor de Informática.

Además de Mi PC Windows te ofrece otra alternativa muy interesante para la organización de la información y la ejecución de aplicaciones: el Explorador de Windows, esta es una de las herramientas más importantes del sistema operativo Windows ya que, reúne y permite administrar todos los objetos (elementos de hardware, discos, carpetas, archivos, etc.) contenidos en la computadora. Basado en la afirmación anterior responda las siguientes actividades, para esto deben acudir al siguiente camino.

Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/ Tema2: Sistema Operativo/ El Explorador de Windows.

1. Accede al módulo Biblioteca y busca el significado de Explorador de Windows y cópialo en tu libreta.
2. Elabora una diapositiva utilizando una imagen del Explorador de Windows sobre la estructura de esta importante ventana, señalando sus partes y componentes.
3. Realiza el ejercicio 37 que se encuentra en el módulo Ejercicios, Tema 2: Sistema Operativo.

Sugerencias Metodológicas

- La clase tendrá una duración de 45 minutos para realizarlo y a través del tiempo de máquina durante la semana.
- Se orientará a los estudiantes una copia de la actividad número dos y dejarla en su carpeta de estudio.
- Los estudiantes deberán copiar en su libreta el ejercicio y la respuesta correcta de la actividad número dos.

Evaluación

- Participación de cada uno de los miembros en su elaboración.
- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Libro de la asignatura.

Libreta de la asignatura.

Conclusiones

Al concluir esta actividad los estudiantes serán capaces de conocer la importancia que aporta el explorador de Windows para el sistema operativo de la computadora.

Actividad No. 6

Título: El procesador de Texto Word.

Objetivo: Interactuar con el software Informática Básica de la Colección El Navegante para profundizar los conocimientos sobre el procesador de texto Word.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

En la actualidad buscar y procesar información sobre un determinado tema, elaborar informes, cartas, faxes, carteles, resúmenes, fichas, tarjetas postales, correos electrónicos, entre otras muchas, son tareas cotidianas y en todas está presente el uso de los procesadores de textos.

Basado en la afirmación anterior responde las siguientes actividades, para ello debes acceder al software Informática Básica de la Colección El Navegante por el siguiente camino.

Inicio/ Programas/ Colección El Navegante/ Informática Básica/ Contenido/Tema 3: Los procesadores de textos.

1. Resume en tu libreta qué importancia tienen los procesadores de textos.
2. Navega por el módulo Tema 3: Los procesadores de textos, epígrafe 3.3 y elabore una presentación en Power Point donde en la primera diapositiva escribas el concepto del procesador de texto Word, en la segunda diapositiva copia una imagen que muestre los principales elementos de su ventana.
3. Accede al módulo Biblioteca, procedimientos de Windows, Procedimiento 1 Word ¿Cómo crear un documento? Y resume en su libreta los pasos a seguir para crear un documento.
4. Realiza los ejercicios 6, 7, 8 que se encuentran en el módulo ejercicio, Tema 3: Los procesadores de textos.

Sugerencias Metodológicas

- La clase tendrá una duración de 45 minutos para realizarlo y a través del tiempo de máquina durante la semana.
- Les orientará a los estudiantes una copia de la actividad número dos y dejarla en su carpeta de estudio.
- Los estudiantes deberán copiar en su libreta los ejercicios y las respuestas correctas de la actividad número uno y tres.

Evaluación

- Participación de cada uno de los miembros en su elaboración.
- Análisis realizado al responder cada una de las preguntas.
- Utilización adecuada de todos los recursos disponibles.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Libro de la asignatura.

Libreta de la asignatura.

Conclusiones

Al concluir esta actividad los estudiantes serán capaces de tener un amplio conocimiento sobre el procesador de texto Word.

Actividad No. 7

Título: Encuentro de conocimientos” Jugando Aprendemos” .

Objetivo: Interactuar con el módulo juegos del software Informática Básica de la Colección El Navegante para desarrollar un encuentro de conocimientos.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

Acciones.

- El profesor de informática y técnico de computación realizó una actividad demostrativa en el módulo juegos donde resolvieron algunos ejercicios.
- Se seleccionaron los ejercicios para el encuentro. Se determinó el tiempo a los estudiantes
- El profesor de la asignatura informática controló el proceso de evaluación y premiación de los mejores trabajos.
- Se destacaron los resultados de los estudiantes a través de los matutinos y la asamblea de grupo.

Sugerencias metodológicas

- Fueron organizados encuentros para desarrollar como parte de la recreación en computación, utilizando turnos de tiempo de máquina.
- Se aplicó a los 15 estudiantes de la muestra. Se extendió a otros grupos.
- Los ejercicios se realizaron utilizando los juegos: Descubre la imagen, Juego de parchís y Acróstico, aunque en la preferencia de los alumnos siempre estuvo el primero.

Evaluación

- Se tuvo en cuenta los datos obtenidos en el módulo resultado.

Materiales de apoyo: Software Informática Básica, Libro de texto de la asignatura.

Conclusiones

A través de la actividad competitiva se logró motivar a los estudiantes para interactuar con el módulo de juegos.

Actividad No. 8

Título: “ La Informática avanza” .

Objetivo: Diseñar y poner en práctica ejercicios elaborados para la navegación en los diferentes módulos del software Informática Básica.

Participantes: estudiantes seleccionados.

Sugerencias metodológicas

- Durante su desarrollo se orienta trabajar en la confección de presentaciones multimedia y páginas Web, así la realización de ejercicios y resúmenes de contenidos.

- Los integrantes del círculo de interés se convierten en alumnos ayudantes para el trabajo con el software de la asignatura, apoyando a los estudiantes con dificultades en el aprendizaje. Los trabajos son expuestos y defendidos por los estudiantes participantes en los eventos desde el nivel de escuela hasta el nivel municipal.
- El círculo de interés funciona con un período quincenal en encuentros de dos horas, siguiendo un programa elaborado para este fin. Es atendido por el autor.
- Se elabora un programa acorde a las necesidades planteadas en un período de tiempo dividido en tres fases.

Fase I. Planteamiento de la tarea sobre la creación del círculo, con la propuesta del programa que ofrece el autor.

Fase II. Desarrollo de los encuentros. Con un período quincenal, durante los turnos de tiempo de máquinas opcionales. Se hicieron propuestas para los trabajos que fueron presentados con la herramienta PowerPoint 2003.

Fase III. Celebración de los eventos (a nivel de grupo, grado y escuela).

Evaluación

- Fue evaluado con la categoría de relevante en los eventos a diferentes niveles.

Materiales de apoyo

Enciclopedia Encarta, enciclopedia Todo de Cuba, libros de texto de la asignatura, revistas, reflexiones del Comandante en Jefe, software Informática Básica de la Colección El Navegante, aplicaciones computacionales, alegatos de nuestros Cinco Héroes, entre otros.

Conclusiones

Con este círculo de interés y las actividades que se realizan todos los estudiantes podrán conocer más sobre el software Informática Básica de la Colección El Navegante y navegar con mejor facilidad por sus diferentes módulos.

Actividad No.9

Título: Concurso de conocimientos. ¿Quién es más rápido?

Objetivo: Desarrollar actividades prácticas que permita instrumentar la realización de concursos de conocimientos asociando al trabajo con los módulos del software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

Sugerencias metodológicas

- Se aplica utilizando un turno para el trabajo con el software, con una duración de 45 minutos.

- Se facilita a los participantes una guía de actividades previa al desarrollo del concurso, para su preparación en los contenidos del software.
- Se prepara un grupo de tarjetas con el ejercicio a realizar y el tiempo asignado.
- Después de efectuada la preparación previa al concurso, se seleccionan los estudiantes y se sienta uno por cada máquina para desarrollar las actividades, contenidas en una tarjeta que puede estar oculta debajo del teclado.

Evaluación

- Se obtiene por los datos registrados en el módulo resultados siguiendo la traza del estudiante.

Materiales de apoyo

Libro de texto de la asignatura, notas de videoclases, software Informática Básica.

Conclusiones

Luego de haber realizado la actividad los estudiantes serán capaces de tener un buen conocimiento en el trabajo con los módulos del software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Actividad No. 10

Título: Festival del saber “ Demuestra tus habilidades” .

Objetivo: Desarrollar actividades competitivas utilizando los módulos del software Informática Básica.

Participantes: estudiantes de séptimo grado.

Sugerencias Metodológicas

- Proponer la actividad en el grupo y discutir los aseguramientos necesarios.
- Seleccionar los ejercicios por niveles que se aplicarán durante la actividad.
- Entregar una relación de ejercicios por niveles a cada participante para su preparación independiente.
- Seleccionar los primeros lugares y estimularlos ante el colectivo de estudiantes durante la realización de los matutinos.
- Divulgar los resultados al resto del colectivo de profesores y estudiantes.
- Desarrollar la actividad utilizando el horario de tiempo de máquina destinado a la recreación escolar.
- Seleccionar la tipología de los ejercicios a emplear durante el desarrollo de los festivales del saber.

Evaluación

- Luego de efectuado el encuentro de 45 minutos de duración, el profesor revisa los resultados alcanzados por medio de la traza.
- Se evalúa de forma cualitativa, teniendo en cuenta los pasos a seguir en cada ejercicio.

Materiales de apoyo: software Informática Básica, libreta de notas de la asignatura y videoclases.

Conclusiones

Luego de haber realizado la actividad los estudiantes lograrán una mejor habilidad a la hora de trabajar con los diferentes módulos del software Informática Básica de la Colección El Navegante.

Se sistematizó la realización del análisis sobre el uso del software educativo en las clases como una vía para lograr un mejor aprendizaje, y específicamente el de Informática Básica de la Colección El Navegante.

Se caracteriza la muestra objeto de la investigación, se determinan los indicadores que permiten diagnosticar el estado inicial del uso del software educativo Informática Básica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Informática en el séptimo grado y se corrobora que es insuficiente el empleo y la interacción con software para el desarrollo de las actividades que se orientan ya que están lo suficientemente motivados para acceder a los distintos módulos que aparecen.

Se elaboran las actividades, las cuales favorecerán el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de la Informática en los estudiantes en cuanto al uso del software educativo, Informática Básica de la Colección el Navegante como un medio de enseñanza y como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática en el séptimo grado.

Referencias

- Álvarez de Zayas, C. (2005). La Escuela en la Vida. En *Pedagogía a tu Alcance. Colección Futuro*, pp. 41-111. Santiago de Cuba: INSTED.
- Área, M. (2002). Los medios y materiales de enseñanza: Fundamentos conceptuales, p. 9. Universidad de Laguna.
<https://www.google.com/amp/s/slideplayer.es/amp/2343331>
- Expósito, R. C. y otros (2003). Colección de Software “ El Navegante” . Reflexiones metodológicas para su uso en la escuela cubana, En soporte digital, p. 6.
<https://m.monografias.com/Educacion/index.shtml>
- Fernández, B. (2005). Los Medios y la Tecnología Educativa. En *Pedagogía a tu Alcance. Colección Futuro*, p. 3. Santiago de Cuba: INSTED.
- Labañino, C. (s.f.). *Conferencia de tecnologías en video cassetes*. Curso 4, Tema 3. Actividad 3. Maestría en Ciencias de la Educación. Monografías.com
- Rivero, E. A. J. (2005). El uso de las computadoras como medio de enseñanza. En *Pedagogía a tu alcance, Colección Futuro*, p. 1. Santiago de Cuba: INSTED.