

La softarea y sus potencialidades para el desarrollo de habilidades informáticas en la educación primaria

The Softarea and its Potential for Development of Skills in Primary Education

MSc. Norka Elvira Roca Ducasse

Profesora Asistente

Universidad de Ciencias Pedagógicas “Juan Marinello Vidaurreta”

norka@ucp.ma.rimed.cu

Lic. Aleisis Mirabal González

Profesor Asistente

Universidad de Ciencias Pedagógicas “Juan Marinello Vidaurreta”

aleisis@ucp.ma.rimed.cu

MSc. Mercedes Agustina Morales Laborí

Profesora Asistente

Universidad de Ciencias Pedagógicas “Juan Marinello Vidaurreta”

mmorales@ucp.ma.rimed.cu

Fecha de enviado: 05/02/2015

Fecha de aprobado: 25/03/2015

RESUMEN: El presente artículo propone elaborar softareas para el desarrollo de habilidades informáticas en la enseñanza primaria a partir del trabajo con diferentes softwares educativos, respondiendo así a criterios actualizados de la informática y el desarrollo alcanzado a nivel mundial en diferentes esferas sociales, con énfasis en los sistemas educacionales. En Cuba, la creación de softwares educativos ha sido una de las grandes tareas a las que se dedica el sistema educacional, con el propósito de facilitar herramientas útiles y didácticas dotadas de todo el material necesario de información para favorecer la calidad del aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: informática, software educativo, softareas.

ABSTRACT: This article intends to develop softareas for development of skills in primary education from working with different educational software, responding to current computing standards and the development achieved globally in different social spheres, with emphasis on systems educational. In Cuba, the creation of educational software has been one of the major tasks that the educational system is engaged, in order to provide useful and didactic equipped with all the necessary information materials to promote the quality of learning tools.

KEYWORDS: informatics, educational software, softareas.

En un mundo económicamente desigual, donde la brecha de desarrollo entre países se ensancha cada vez más, se impone la necesidad de aplicar y adecuar constantemente estrategias de desarrollo.

En los últimos años los mercados de capitales y valores han ido cobrando una creciente importancia por el papel que cumplen en el proceso de la globalización económica, lo que ha traído aparejado la competitividad creciente a nivel mundial, basada en la calidad de los productos, y la rapidez de la prestación de los servicios, lo que hace que la calificación de mano de obra se convierta en el principal elemento para garantizar el futuro, influenciado por nuevas tendencias universales que exigen un nuevo enfoque en la formación de los profesionales.

Las nuevas tecnologías han cobrado auge en las diferentes esferas de la sociedad. Este impetuoso desarrollo ha llevado a la humanidad a entrar al nuevo siglo, más conocido por la era de la información, en pleno desarrollo de una revolución tecnológica con un alcance ilimitado.

Las sociedades actuales enfrentan enormes retos para elevar el nivel de vida, educación y cultura. El desarrollo científico tecnológico experimenta un ritmo de crecimiento sin precedentes lo que traerá aparejado que en pocos años el caudal de conocimientos del hombre varíe sustancialmente en una era donde se impone como recurso del poder, el conocimiento, la información y por tanto requiere que el hombre aprenda a cómo usar la naturaleza y sus leyes para procesar la información, elemento clave de la supervivencia y desarrollo actual.

En Cuba la utilización de las nuevas tecnologías ha contribuido al desarrollo en todas las esferas de la vida humana y la educación no

ha quedado ajena a este fenómeno, y unos de los objetivos principales es brindarle a las nuevas generaciones el uso de la tecnología.

Los procesos de cambios educativos, sustentados en los aportes del pensamiento pedagógico cubano y del ideario educativo universal, exigen aplicar los resultados científicos obtenidos a la práctica. En estos procesos tiene un importante lugar la introducción de investigaciones dirigidas a contribuir a la solución de los problemas que se presentan en la práctica pedagógica.

La investigación constituye una vía de construcción del conocimiento científico mediante la utilización de métodos, técnicas y procedimientos científicos para la obtención de resultados. Estos como conocimiento teórico, práctico, teórico-práctico o productos materiales, se establecen en función del logro de objetivos específicos y la solución de un problema determinado. Lo anteriormente expuesto implica no solo el inicio de una nueva investigación, sino la introducción de los resultados científicos existentes que puedan dar respuesta a la problemática en sí. De lo que se infiere que la introducción de resultados científicos es un aspecto de singular importancia para la investigación educacional.

Varios profesionales del sector educacional en Cuba se han dedicado sus investigaciones al estudio del tema ya que a través del mismo se puede transformar la realidad educativa, entre ellos se puede destacar a las investigadoras Ana Edelis Santa Ana (2007), Yamilé García Ríos (2007) Servando A. Inclán Sánchez, (2007), Eva Escalona Serrano (2008), Iraida Rivera Guerra (2010), Leydania Hernández González (2010). Entre los aportes que estos investigadores realizaron al tema están la propuesta de estrategia para la capacitación de los directivos de los centros de referencias, modelo para

evaluar los resultados científicos presentados, modelo de gestión para la introducción de resultados científicos en los centros de referencias y metodología para evaluar el efecto de la introducción de resultados científicos, entre otros. Eulalia Rodríguez Acea (2009), Amado Vera Cardentey, (2010), hicieron referencia a este tema en la Educación Técnica Profesional en la que se inserta la carrera de Técnico Medio de Informática, la cual constituye el objeto de análisis de la investigación que se realiza.

A pesar de los aportes realizados aún existen carencias en la situación actual de la introducción de resultados científicos en los institutos politécnicos de informática. Lo expresado conduce a la autora de este trabajo a formularse el objetivo de fundamentar que el proceso de introducción de resultados científicos es un problema social de la ciencia y la tecnología en la Educación Técnica y Profesional.

El desarrollo de la Informática Educativa en Cuba, la utilización de las computadoras en la enseñanza, en las investigaciones científicas, en la generación docente ha constituido un objetivo priorizado de la política nacional informática desde los primeros años de la Revolución. Ello permitió la preparación del personal que pudiera asimilar las tecnologías que desde el propio año 1959 se empezaron a introducir en el país, ya en la década del 70 se abrió paso al diseño y fabricación de equipos de cómputos.

En el Informe central del III Congreso del Partido Comunista de Cuba (PCC), celebrado en el mes de febrero del año 1986, el Comandante en Jefe Fidel Castro se refirió a la necesidad de adecuar el desarrollo científico técnico a las necesidades de la economía, al fomento de las ciencias y tecnologías nucleares de uso pacífico, de la biotecnología, de la electrónica y las técnicas de informática.

Como resultado de esta indicación se aprobó un programa para la introducción de la enseñanza de la informática en todos los centros de la educación media y superior de la República de Cuba.

Las técnicas de informática en la enseñanza se introducen en tres modalidades que conforman un sistema, ellas son:

Objeto de estudio. Mucho se habla en el mundo actual de *“alfabetización computacional”*. Se ha convertido en una expresión mágica que es aplicable a casi todo lo que se nos ocurra en términos de iniciar a alguien en el uso de la Informática. Otro factor a considerar en el uso de las computadoras como objeto de estudio es la formación de especialistas en informática. Dado esto por la necesidad de contar con personal especializado para poder enfrentar los cambios que se suceden continuamente en la tecnología, particularmente los cambios de tecnologías en el área de la informática educativa, que tiene sus bases en el aporte de los especialistas de informática y educación

Medio de enseñanza. La computadora brinda la posibilidad de interactuar entre el usuario y la máquina, elemento este que de no existir sería muy poco probable que este medio pudiera ofrecer algo diferente o mejor que otros medios de enseñanza. Tanto la palabra escrita, la portabilidad, la imagen, el color, la animación, el sonido y el video, son combinados de forma amena en la computadora posibilitando que la misma sea posible utilizar en la educación, siempre logrando que el material sea lo más interactivo posible.

Herramienta de trabajo o automatización de la gestión. Se pueden usar para lograr hacerle llegar al estudiante formas, métodos y prácticas usuales que permiten mejorar el entorno de aprendizaje y por tanto contribuir a la

adquisición de habilidades necesarias en la formación de dicho estudiante.

En el enfoque metodológico para el desarrollo del programa de Informática debe prevalecer la utilización de métodos problémicos, debiendo llevar a cabo acciones para promover en los alumnos la necesidad de aplicar los contenidos a nuevas situaciones. Esto presupone que en el proceso de planificación, organización, desarrollo, control y evaluación de los contenidos del programa el profesor tome en consideración que se establezca una estrecha relación entre los contenidos de Informática que se imparten y los contenidos del currículo escolar.

Las habilidades informáticas básicas en los alumnos de sexto grado

Para la correcta organización de la clase de Computación deben tenerse en cuenta sus características particulares; ya que no es una clase tradicional, sobre todo cuando en ella interviene, de forma integrada al proceso, la computadora.

El maestro debe planificar quiénes, cómo, cuándo y para qué se va a utilizar la computadora, cuál va a ser la relación alumno-máquina (individual o por equipo); cómo atender las diferencias individuales y el trabajo independiente de cada alumno o equipo. (Algunos elementos de metodología de la enseñanza, 2001, p. 22)

Lo anteriormente expuesto corrobora la necesidad de diseñar un proceso de enseñanza aprendizaje utilizando de manera eficiente los medios tecnológicos por lo que se requiere de desarrollar en los alumnos habilidades informáticas que les permitan interactuar con dichas tecnologías.

Dentro de los aspectos que se deben valorar para insertar la computadora en el currículo de estudio de las diferentes educaciones se tienen:

- Considerar la Computación como Ciencia Básica, prestando atención al papel que ella juega en la formación básica del especialista y considerando en ello lo que hemos analizado alrededor de las expectativas que la propia sociedad nos depara en el uso de la Informática.
- Priorizar el aprendizaje, es decir, tener en cuenta que el papel activo y consciente del alumno constituye una regularidad del propio proceso que deseamos desarrollar.
- Significar el papel que juega la Informática en el contexto del desarrollo económico y social del mundo actual. Ahora bien, trabajar en ello, no se puede realizar de forma anárquica ni formal, hay que tener en cuenta criterios y desarrollar algunas tareas.
- Factores psicopedagógicos que avalan el uso de la computadora como medio de enseñanza, objeto de estudio o herramientas de trabajo:
- Mediante su uso los alumnos sienten motivación, necesidad y satisfacción por lo que aprenden.
- Constituye una nueva, atractiva y rica fuente de conocimientos donde se puede lograr generalizar, profundizar, interactuar (retroalimentando y evaluando) y procesar grandes volúmenes de información.
- Las actividades pueden llegar en forma racionalizada, lo que facilita el desarrollo de hábitos y habilidades docentes.
- Permite la racionalización del tiempo disponible para impartir gran cantidad de conocimientos, facilitando el trabajo diferenciado y el independiente, introduciendo al alumno en el trabajo con los medios computarizados.
- Desarrolla los procesos psíquicos (memoria, atención, imaginación, pensamiento).

- Permite que el alumno logre una actitud positiva ante los fracasos, identifique qué hacer al respecto, intente diferentes alternativas y piense en una nueva vía de solución, desarrollando la capacidad de autogestión.
- Ayuda a la formación vocacional a la vez que crea un espacio para el entretenimiento sano e instructivo.
- Los maestros pueden acceder a la información teniendo en cuenta las características y necesidades de su grupo.
- Permite dar tratamiento a fenómenos y procesos difíciles de estudiar en condiciones reales.
- Facilita la interdisciplinariedad.
- Los contenidos que se brindan pueden ser escogidos por el maestro según el programa, dándole tratamiento a los mismos como material de apoyo a la docencia, material de consulta o como trabajo investigativo (Algunos elementos de metodología de la enseñanza de la Informática, 2001).

La educación informática en el Programa de Informática Educativa del MINED se concibe como un proceso donde se transita por las fases siguientes:

1. Familiarización.
2. Aprender a interactuar con las computadoras.
3. Aplicar estas tecnologías a la resolución de problemas.

El desarrollo de habilidades constituye un importante elemento para la formación multilateral y armónica de las nuevas generaciones. El hombre puede realizar cualquier actividad solamente si sabe hacerlo, si tiene la habilidad para realizarla. Este aspecto adquiere relevante importancia en la disciplina Computación dado el carácter práctico de ésta.

Existen diferentes definiciones acerca del término habilidad.

... es aquel elemento del contenido de la enseñanza que contiene un sistema de acciones y operaciones que poseen un objetivo y que expresa, en un lenguaje didáctico, la actuación del profesional en relación con el objeto de trabajo para resolver los problemas consustanciales a dicho objeto. La habilidad es la acción o sistema de operaciones que responden a un objetivo. (Álvarez de Zayas, 1989, p. 15)

Las habilidades informáticas se pueden adquirir de tipos generales o específicos. La formación de habilidades es un elemento importante a tener en cuenta en la enseñanza de la informática. Esto, está fundamentado en la rápida evolución de la Informática y la cantidad de conocimientos que se acumula en un tiempo relativamente corto. Para marchar paralelamente a esta evolución es necesario que los alumnos adquieran los contenidos y desarrollen las habilidades que en cada contexto son generales, que le serán necesarias para obtener de forma independiente los nuevos conocimientos que van surgiendo, a partir de la interacción con los softwares educativos, y es por ello que la softarea tiene gran relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la informática.

Lo anteriormente expuesto corrobora la necesidad de diseñar un proceso de enseñanza aprendizaje utilizando de manera eficiente los medios tecnológicos por lo que se requiere de desarrollar en los alumnos habilidades informáticas que les permitan interactuar con dichas tecnologías.

El software educativo

El software educativo tiene que ser algo más que un simple material computarizado, el cual tenga una base pedagógica, didáctica y

psicológica. Además debe ser seleccionado adecuadamente en base a lo que se quiera lograr. Eso nos obliga a pensar en el control de la calidad del mismo teniendo en cuenta las posibilidades y dificultades que se presentan, por lo que el maestro debe hacer una adecuada selección con el que vaya a trabajar.

Es importante hacer un análisis exhaustivo de ¿qué es un software educativo?, según el criterio de algunos autores:

son programas de computación que tienen como fin apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a elevar su calidad y a una mejor atención al tratamiento de las diferencias individualidades, sobre la base de una adecuada proyección de la estrategia pedagógica a seguir tanto en el proceso de implementación como en su explotación. (Labañino, 2003, s/p.)

Los softwares educativos cumplen con los principios didácticos esenciales de la enseñanza programada de fundamentación conductista, pero inspirados en los postulados del cognoscitivismo y el constructivismo contemporáneo superan las limitaciones de aquel pues la interactividad se hace mayor y más reflexiva; la retroalimentación inmediata, con una fundamentación más argumentada tanto si se trata de una respuesta positiva como de otra errónea, una mayor concentración de la atención dado el empleo combinado e integrado de sonido e imagen en movimiento, además la activación que se logra por el tratamiento pedagógico del contenido de aprendizaje de los procesos del pensamiento como el análisis, la síntesis, la abstracción, la inducción y la deducción, entre otras.

El uso del software educativo en las clases permite la realización de tareas que complementan la formación integral de los alumnos y su preparación para la vida futura. Las

tareas con softwares educativos se denominan softareas las que se definen como:

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

El concepto anterior deja bien explícito que para el maestro el diseño y ejecución de las tareas docentes con software educativo deben tener la función de formación y desarrollo de habilidades.

El sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo con el objetivo específico de una asignatura determinada, al que se hace referencia en la definición de la softarea, deberá:

- Lograr niveles de asimilación superiores en los alumnos.
- Proporcionar a los alumnos procedimientos o procesos (paso a paso) que le permitan el logro de los objetivos propuestos (estructura interna de la habilidad).
- Brindar algoritmos, secuencias de acciones, que induzcan a los alumnos, a pensar, a solucionar problemas.
- Actuar de forma independiente en trabajos investigativos.
- Participar en trabajos individuales o grupales, en los que se tengan en cuenta, la responsabilidad individual.

Es importante asignar actividades compartidas que posibiliten la colaboración, confraternidad, la comunicación, el intercambio de criterios que posibilite el debate reflexivo

entre los alumnos, el esfuerzo intelectual, la ayuda mutua, la solidaridad, etc.

También se precisará el tiempo de ejecución de la tarea. Esto constituye un elemento de vital importancia para el cumplimiento de la misma. En este proceso el maestro deberá tener presente:

- Los objetivos y la complejidad de la tarea.
- Las características de los alumnos, para cumplirla en el tiempo previsto.
- La participación y responsabilidades de cada uno, en las diferentes actividades.
- Los mecanismos necesarios para la ejecución de la tarea, en el tiempo indicado, con responsabilidad y disposición positiva.
- El bienestar emocional que deberá sentir el alumno, en la realización de cada actividad. Las tareas a realizar o la formulación de la tarea, presentará las preguntas, ejercicios o actividades que se realizarán, de acuerdo con los objetivos previstos y el diagnóstico realizado a cada educando.

Deberá brindar la base orientadora necesaria y tener presente en la asignación de los ejercicios, la complejidad de los mismos, las adecuaciones que deberán realizarse, así como reflexionar acerca de la clasificación de las actividades de acuerdo con los tres niveles fundamentales de asimilación, planteados por diversos pedagogos:

- Reproducción.
- Aplicación.
- Creación.

Se señalan cuatro niveles en la asimilación de los conocimientos, porque destacan un primer nivel de familiarización, además de estos tres anteriormente señalados, y plantean que existe una relación muy estrecha entre los mismos, que cada uno contiene al que le precede, en el

sentido de que para lograr uno de ellos, es necesario haber logrado el anterior.

La propuesta de softareas se caracteriza por un carácter integrador, dinámico flexible, y desarrollador de los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Integrador: por permitir la integración de todos los elementos en el desarrollo de habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dinámico: por el modo en que declaran las relaciones existentes y concibe el desarrollo de habilidades como parte medular en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde en cada paso del proceso se realizan reflexiones sobre la pertinencia del mismo, su alcance y lugar en el sistema.

Flexible: al permitir que la concreción de cada actividad adopte las modificaciones necesarias, acorde con la magnitud que en la escuela tenga los problemas de aprendizaje, en los contenidos relacionados con el desarrollo de habilidades.

Desarrollador: por estimular la motivación para aprender, la activación y regulación del aprendizaje a partir del desarrollo cognitivo alcanzado, el desarrollo del pensamiento flexible. Responde a la necesidad de perfeccionar el desarrollo de habilidades informáticas mediante las softareas en los alumnos.

Durante el desarrollo de las actividades debe crearse una atmósfera positiva, que propicie una comunicación franca y abierta entre el maestro y el alumno. Es importante también que en todo el proceso se utilicen frases motivadoras, dirigidas a elevar la autoestima que es un factor que influye en la formación de la personalidad en los alumnos. Este trabajo requiere de tacto y profesionalidad, así como una correcta preparación por parte del maestro o especialista que dirija la actividad.

La softarea cuenta con una estructura que aunque sencilla, logra recoger algunos datos de interés para un posible usuario:

- Título o Identificador
- Asignatura(s)
- Grado o nivel
- Objetivo, Introducción, Formulación de la tarea-sugerencias
- Recursos de información necesarios
- Explicación de la forma de evaluación.

Softarea 1. Junto a mi fusil, mi son

Asignatura: El mundo en que vivimos

Cuarto Grado

Software Educativo: "Himnos y Marchas"

Escuela: Máximo Gómez Báez

Municipio: Matanzas.

Objetivo: Interactuar con el software educativo "Himnos y Marchas" desarrollando habilidades informáticas a partir de su uso.

Introducción: La canción cubana surge en sectores criollos de contradicción clasista con la oligarquía dominante española, pero que con alguna que otra pequeña diferencia, hablaban el mismo lenguaje sonoro de la metrópoli europea. La canción como complejo genérico se ha clasificado en tres vertientes: romántica, política y humorística.

Clasificamos en canción política a aquellas que sus temas son patrióticos, presentes desde la toma de conciencia de nuestra nacionalidad hasta la actualidad. En esta enmarcamos los himnos, las marchas y las canciones patrióticas que han acompañado la tradición de lucha de nuestro pueblo, empezando desde sus inicios con "*La Bayamesa*" de Céspedes y Fornaris, El Himno de Bayamo o Himno Nacional, hasta la marcha del Pueblo Combatiente. Te invitamos a escuchar detenidamente la canción "*Junto a mi fusil, mi son*" del software educativo "*Himnos y Marchas*" y responder las actividades que te proponemos a continuación.

Actividades

1. Elabore un documento con el procesador de texto Microsoft Word donde expongas de qué trata la canción escuchada, quien es su autor, a que género musical pertenece y qué vinculo tiene con la asignatura El mundo en que vivimos; a la respuesta aplíquelo el siguiente formato (Fuente: Monotype Corsiva, Color de fuente: Rojo, Estilo: subrayado, y tamaño: 26).
2. Dibuja un fusil en la aplicación Paint, cópiala y pégala en el documento Word.
3. Guarda el documento en la carpeta de tu grupo con tu nombre, que está en la carpeta "*Mis Documentos*".

Sugerencias:

- Para escuchar la canción abrir el software, dirígete al menú inicio de Windows, la opción todos los programas, luego seleccione la Colección Multisaber y escoja el software Himnos y Marchas.
- Seguidamente ir a invitación a escuchar, canciones patrióticas, "*Junto a mi fusil mi son*" y seguidamente ir a escuchar.
- Para abrir la aplicación Paint, dirígete al menú Inicio de Windows, seleccione la opción Todos los programas, luego marque Accesorios y finalmente escoja la opción Paint.

Recursos: El software educativo "*Himnos y Marchas*", la aplicación Paint, y el procesador de texto Microsoft Word

Evaluación:

- Se revisará el documento partiendo de la colaboración de los alumnos y se hará de forma colectiva entre ellos con la dirección del docente prestando a su vez ayuda al que lo requiere.

Conclusiones:

Al concluir las actividades el alumno estará más preparado en la navegación por el software educativo, la búsqueda de información, la definición de conceptos y el intercambio entre el software y la aplicación Word. El docente revisará los trabajos independientes y ofrecerá niveles de ayuda a los que presenten dificultades. Los alumnos expondrán sus criterios de cómo lograron realizar su trabajo.

Softarea 2. Himno de los pioneros

Asignatura: El mundo en que vivimos

Cuarto Grado

Software Educativo: “*Himnos y Marchas*”

Escuela: Máximo Gómez Báez

Municipio: Matanzas.

Objetivo: Interactuar con el software educativo “*Himnos y Marchas*” desarrollando habilidades informáticas a partir de su uso.

Introducción: Las pregunta estará dirigida a la identificación de autores y obras, al establecimiento de la relación sonido texto, a la memorización de la letra de las canciones y al establecimiento de la relación obra-autor, fundamentalmente y se corresponden con los niveles de familiarización y reproducción del conocimiento.

Actividades:

1. Elabore un documento con el procesador de texto Microsoft Word donde hables sobre dicha canción y diga quién es su autor, qué figura es la de seguir por los pioneros. Póngale como título: “*Los pioneros cubanos*”.
2. Guarda el documento en la carpeta de tu grupo con tu nombre, que está en la carpeta “*Mis Documentos*”.
3. Dibuja una guitarra en la aplicación Paint, cópiala y pégala en el documento Word.

Sugerencias:

- Para escuchar la canción abrir el software, dirígete al menú inicio de Windows, la opción todos los programas, luego seleccione la Colección Multisaber y escoja el software Himnos y Marchas.
- Seguidamente ir a invitación a escuchar, marchas, “*Himnos de los pioneros*” y seguidamente ir a escuchar.
- Para abrir la aplicación Paint, dirígete al menú Inicio de Windows, selecciones la opción Todos los programas, luego marque Accesorios y finalmente escoja la opción Paint.

Recursos: El software educativo “*Himnos y Marchas*”, la aplicación Paint, y el procesador de texto Microsoft Word

Evaluación:

- Se revisará el documento elaborado la próxima semana en clases de Computación. El maestro revisará los trabajos independientes y ofrecerá niveles de ayuda a los que presenten dificultades.

Conclusiones:

Al concluir las actividades el alumno estará más preparado en la navegación por el software educativo, la búsqueda de información, la definición de conceptos y el intercambio entre el software y la aplicación Word. Los alumnos expondrán sus criterios de cómo lograron realizar su trabajo.

Softarea 3. De la Revolución

Asignatura: El mundo en que vivimos

Cuarto Grado

Software Educativo: “*Himnos y Marchas*”

Escuela: Máximo Gómez Báez

Municipio: Matanzas.

Objetivo: Interactuar con el software educativo “*Himnos y Marchas*” desarrollando habilidades informáticas a partir de su uso.

Introducción: Desde los primeros hombres hasta la actualidad siempre ha existido los conflictos y las riñas para lograr sobrevivir, o para tratar de cumplir determinados intereses políticos y económicos. Desde el triunfo de la Revolución nuestro país se convirtió en un país libre y soberano y libre de analfabetismo.

Te invitamos a escuchar detenidamente la canción “*De la Revolución*” del software educativo “*Himnos y Marchas*” y responder las actividades que te proponemos a continuación.

Actividades

1. Elabore un documento con el procesador de texto Microsoft Word donde expongas de qué trata la canción, a la respuesta aplíquelo el siguiente formato (Fuente: Monotype Corsiva, Color de fuente: Rojo, Estilo: subrayado, y tamaño: 20).
2. Escribe en el documento quién es el líder de nuestra Revolución, resaltando el texto en color amarillo.
3. Dibuja una bandera en la aplicación Paint, cópiala y pégala en el documento Word.
4. Guarda el documento en la carpeta de tu grupo con tu nombre, que está en la carpeta “*Mis Documentos*”.

Sugerencias:

- Para abrir la aplicación Paint, dirígete al menú Inicio de Windows, seleccione la opción Todos los programas, luego marque Accesorios y finalmente escoja la opción Paint.

Recursos: El software educativo “*Himnos y Marchas*”, la aplicación Paint, y el procesador de texto Microsoft Word

Evaluación:

- Se revisará el documento partiendo de la colaboración de los alumnos y se hará de forma colectiva entre ellos con la dirección del docente prestando a su vez ayuda al que lo requiere.

Conclusiones

Las softareas elaboradas con el empleo del software educativo “*Nuestra Historia*”, como alternativa, logran una motivación mayor en estos alumnos, se desarrollan habilidades informáticas vinculando ambos contenidos para lograr así un mayor resultado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias:

- Álvarez de Zayas, C. (1989). *Fundamentos Teóricos de la Dirección del Proceso Docente Educativo en la Educación Superior*. La Habana.
- Algunos elementos de metodología de la enseñanza de la Informática*. (2001). La Habana: Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Arencibia Sosa, V. (s.a). *bibliotecadigital.utce.edu.sv*
- Labañino Rizzo, C. (2003). *Colección El Navegante*. La Habana: MINED.