

**EL EMPLEO DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA
INFORMÁTICA POR LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO.
THE USE OF LEARNING STRATEGIES IN THE COURSE COMPUTING FOR
STUDENTS IN SEVENTH GRADERS.**

Dr. C. Yuniesky Álvarez Mesa.

yuniesky@ucp.ma.rimed.cu

MSc. Gilberto Vicente Cao González.

Recibido: 24 de noviembre de 2012;

Aceptado para su publicación: 20 de diciembre del 2012

RESUMEN

La introducción de avances científicos y tecnológicos en la educación ofrece una fuente de perfeccionamiento y desarrollo, a la vez que genera conflictos que entorpecen su implementación eficiente. Las escuelas son el centro de esta actividad, lo que presupone una reconceptualización del proceso pedagógico. El compromiso de esta obra pedagógica está dado en ofrecer recomendaciones metodológicas para potenciar el empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática por los estudiantes del séptimo grado de la secundaria básica y contribuir a la experimentación y al diseño de modos activos de interacción con las tecnologías informáticas en el ámbito escolar.

Palabras claves: estrategias de aprendizaje, proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática, secundaria básica.

ABSTRACT

The introduction of scientific and technological advances in education provides a source of improvement and development, while generating conflicts that hinder their efficient implementation. Schools are the center of this activity, which presupposes a reconceptualization of the educational process. The commitment to this work is given to pedagogical methodological recommendations to enhance the use of learning strategies in the course computing for students in seventh grade junior high and contribute to experimentation and design of active modes of interaction with the technologies computer at school.

Keywords: learning strategies, teaching-learning process of computer, basic secondary.

INTRODUCCIÓN

En Cuba, la inserción de las tecnologías informáticas en el sector educacional ha permitido alcanzar importantes resultados en el perfeccionamiento de la actividad pedagógica en su proceso de readaptación a las exigencias de la sociedad digital. Los objetivos de trabajo del Partido Comunista de Cuba aprobados por la Primera Conferencia Nacional efectuada en La Habana el 29 de enero del año 2012 ratifican

que los retos actuales y futuros exigen articular todos los medios y fuerzas con que cuenta el país para aprovechar las ventajas del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramientas para el desarrollo del conocimiento, la economía y la actividad ideológica; exponer la imagen de Cuba y su verdad, así como combatir las acciones de subversión contra la Revolución cubana.

La escuela secundaria básica cubana evoluciona gradualmente. Ha transitado desde su concepción como el “eslabón más débil del sistema educacional” (ICCP, 2007, p. 2) y se transforma gradualmente en un laboratorio permanente para la introducción de novedosos modos de trabajo que hacen obligatoria la realización de transformaciones cualitativas en el actual modelo de la escuela y de las necesidades del país.

Las características psicopedagógicas y sociales que manifiesta la población estudiantil en estas edades, el tránsito de la escuela secundaria básica hacia el novedoso entorno digital en Cuba se está produciendo de una manera gradual y con evidentes dificultades, pese a la presencia de las tecnologías Informáticas en los centros escolares.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática se aprecia insuficiente orientación y atención a las diferencias individuales durante la clase; limitada orientación de tareas diferenciadas y del trabajo independiente, en función del diagnóstico individual de cada estudiante; deficiente orientación del trabajo independiente y del estudio bibliográfico, incluido el trabajo con el software educativo curricular; bajo aprovechamiento de la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación en el proceso evaluativo en la asignatura; insuficiente precisión de los criterios para evaluar los objetivos; y un limitado protagonismo de los estudiantes en la determinación de las tareas de aprendizaje y en el proceso evaluativo.

En consecuencia con la situación descrita en esta ponencia se propone recomendaciones metodológicas para potenciar el empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática por los estudiantes de séptimo grado.

DESARROLLO

El profesor de Informática debe estar consciente de que su tarea respecto a la utilización de los recursos informáticos no es solo conocer las prácticas de su uso, sino

su incorporación al proceso de enseñanza-aprendizaje que exige contemplar de distintas formas el referido proceso; y en la medida que se utilicen adecuadamente, se alcanzará una mayor eficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la secundaria básica se desarrolla la responsabilidad en los estudiantes por el estudio y se disciplina el carácter; y es la Informática una asignatura que proporciona las vías para el aprendizaje y el desarrollo del intelecto en el adolescente.

La idea de sistematizar el empleo, por parte de los estudiantes y guiados por el profesor; de un conjunto de recursos y procedimientos que faciliten la actividad fundamental de aprender, a partir del aprovechamiento de las potencialidades implícitas en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática en la escuela secundaria básica; convoca al diseño y la implementación de acciones pedagógicas al respecto.

Hacia las necesidades educativas y los problemas pedagógicos que se presentan en los estudiantes de estas edades, las tendencias actuales del uso de la computadora y el software educativo en la educación, y el desarrollo tecnológico disponible en el territorio, se orientan los objetivos programáticos para la asignatura en el grado.

En la proyección del programa de estudio de Informática Educativa para el séptimo grado, se tuvo en cuenta las características de la etapa de desarrollo psicológico por la que el estudiante transita, o sea, la adolescencia, que es una etapa fundamental en los estudiantes del nivel básico y constituye un período decisivo en el desarrollo del individuo.

La asignatura Informática que reciben los estudiantes en séptimo grado, tiene potencialidades que favorecen el desarrollo de la comunicación de los adolescentes, el fortalecimiento del proceso de formación de puntos de vista y el desarrollo de nuevos conceptos en relación con la vida social. El sistema de conocimientos en la asignatura continúa de forma cronológica con el tratamiento de los contenidos informáticos tratados en los grados anteriores, y aborda como contenido esencial del curso el estudio de la aplicación Microsoft Word para el procesamiento de textos digitales.

El programa de estudio para la asignatura Informática en el séptimo grado presenta el plan temático estructurado de manera tal que sus unidades de estudio aparecen orientadas a la consolidación de los contenidos tratados con los estudiantes en los

grados anteriores y a la preparación de estos en pos de continuar el empleo de las aplicaciones informáticas ya estudiadas.

Pero desde una nueva perspectiva en el propio ámbito escolar: el uso de las tecnologías informáticas no tan solo como objeto de estudio o medio de enseñanza-aprendizaje, sino afianzándose como herramental para el trabajo productivo; e innegable fuente de placer y esparcimiento sano, más que mero entretenimiento interactivo.

La asignatura en el grado ofrece francas posibilidades para darle continuidad al tratamiento de los contenidos informáticos adquiridos por el estudiante en la educación primaria, más esto no implica necesariamente la repetición forzada e indiscriminada de los conocimientos y habilidades alcanzados por estos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque se reiteren los mismos en el plan temático de los programas de estudio por grados y niveles.

Repetir el tratamiento de los contenidos que ya los estudiantes incorporaron, retomándolos cada vez; no es la esencia de los programas de estudio concebidos para la asignatura en los distintos grados y niveles de las educaciones primaria y secundaria. En la práctica pedagógica en el trabajo con la asignatura se aprecia una tendencia creciente a fraccionar la continuidad que sugieren los programas de estudio y en ocasiones se evidencia que se retoman para su tratamiento los mismos contenidos en cada grado tal como si no se hubieran tratado anteriormente a distinta escala en el grado anterior. Un tanto sucede con los contenidos relacionados con el estudio del procesador de textos Microsoft Word.

La introducción del estudio de la aplicación Microsoft Word en el séptimo grado, según sugiere el programa de Informática; posee nuevas implicaciones teórico-prácticas para el desempeño de los estudiantes bajo la guía del profesor. No descubrir estas potencialidades implícitas en el programa de estudio hace que se desaprovechen disponibilidades de tiempo y posibles espacios en el proceso de enseñanza-aprendizaje que contribuyan a que el estudiante despliegue nuevos conocimientos y procedimientos que le ayuden a profundizar en el aprendizaje del contenido.

Al llegar al séptimo grado el estudiante ha de contar en su desempeño escolar con un arsenal de recursos y procedimientos que le permitan hacer un uso eficiente de las

tecnologías informáticas en su aprendizaje, pues en la concepción del plan de estudio para la educación primaria se conciben programas adecuados a las exigencias psicopedagógicas para cada grado, que incluyen en sus objetivos formativos los contenidos esenciales que garantizan al estudiante la incorporación del ordenador y el software educativo curricular como herramientas permanentes para afianzar los procesos cognoscitivos vinculados al grado.

Desde el punto de vista metodológico en la asignatura se concibe la resolución de problemas mediante el uso de las tecnologías informáticas en diferentes contextos socioeconómicos y con un enfoque interdisciplinario como una vía fundamental para la formación en los educandos de una concepción científica del mundo desde la posición dialéctico materialista del marxismo leninismo.

Gran parte de las tareas previstas para la asignatura se pueden lograr con la computadora, pero la manera que se usa esta tecnología es más importante que el medio en sí mismo. La informática no es solo un instrumento para resolver problemas, sino también es un modelo de razonamiento lógico.

Es imprescindible prestar especial atención a la fijación de conceptos y procedimientos informáticos específicos de cada sistema de aplicación contemplado en el programa de estudio, aclamando la atención en aquellos que trascienden la aplicación particular y son generales de la informática u otras asignaturas.

Para la determinación de estos contenidos programáticos de la asignatura Informática en los diferentes grados de la educación secundaria se tuvo en consideración elementos que constituyen las invariantes funcionales del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática como asignatura: la búsqueda e interpretación de la información, su conservación y protección, la transformación y la transmisión física de la información, el uso de la plataforma gráfica y la interactividad, la conectividad, los procedimientos informáticos, la resolución de problemas y la ética informática.

De ahí que en el programa de estudio para cada grado se prevean bloques temáticos que respondan a todos estos requerimientos, los cuales hacen necesario el tratamiento de los contenidos que por su importancia resultan esenciales en toda la educación media y ofrece posibilidades para el establecimiento de vínculos interdisciplinarios con las restantes asignaturas en cada uno de los grados, en ambos sentidos.

La asignatura informática en secundaria básica agrupa los conocimientos y habilidades necesarios para “resolver problemas relacionados con actividades laborales útiles en la escuela y de su comunidad mediante la utilización de medios y recursos informáticos” (MINED, 2004, p.12) y se concreta en “una formación informática básica del estudiante; sistematizando e incorporando nuevos contenidos y técnicas para la colecta, digitalización, conservación, procesamiento, recuperación y socialización de la información (textos, datos numéricos, sonidos, gráficos, imágenes, vídeos y animaciones)” (MINED, 2004, p.12)

Por lo que el profesor identificará aquellos contenidos donde esta relación se ponga de manifiesto a fin de explotarlos consecuentemente. Se ha determinado una estructuración de la asignatura por grados que se ha de ejecutar con flexibilidad en cada uno de ellos, en dependencia del diagnóstico realizado y su necesario seguimiento sistemático.

Como actividad docente, el fondo de tiempo para la asignatura Informática en la Educación Secundaria contempla dos frecuencias semanales en séptimo y octavo grados. Las clases con aplicaciones informáticas educativas disponen de una (1 f/s) frecuencia semanal para séptimo y octavo grado, y dos (2 f/s) frecuencias para el noveno grado. El curso escolar en esta educación tiene una duración de 42 semanas que representan 252 días lectivos.

Según el Proyecto de Escuela Secundaria Básica (Versión 07/28 de abril de 2003) el alumno “constituye el centro del proceso pedagógico, por lo que su participación y protagonismo en las actividades y sistema de relaciones de la escuela, es premisa esencial para su formación y para el cumplimiento del fin y objetivos de la secundaria básica.” (MINED, 2003, p.10)

En las orientaciones metodológicas incluidas en el programa de estudio para el grado se aprecia que el uso de las tecnologías informáticas está orientado a la formación básica del estudiante y a su preparación para ir resolviendo problemas relacionados con actividades laborales útiles a la escuela y la comunidad.

Se plantea en los objetivos formativos generales del Proyecto de Escuela Secundaria Básica que los estudiantes deben:

“...solucionar problemas propios de las diferentes asignaturas y de la vida cotidiana, con una actuación transformadora y valorativa, a partir de la identificación, formulación y

solución de problemas mediante el desarrollo del pensamiento lógico, la aplicación de conocimientos, el empleo de estrategias y técnicas de aprendizaje específicas, así como de las experiencias y hábitos; de su comunicación, es decir, expresarse, leer, comprender y escribir correctamente; actuar con un nivel de independencia y autorregulación de su conducta adecuado a su edad. (MINED, 2003, p.1)

Para el logro de estas aspiraciones primigenias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Informática se ha de potenciar la formulación de problemas con un enfoque interdisciplinar, se utilizarán a los propios estudiantes en la colecta de datos reales para su procesamiento automatizado y se estimulará la búsqueda de conocimientos en la interacción con la colección de software educativos disponibles en el centro, guiados por el profesor.

En este grado inicial de la educación secundaria es imprescindible que el estudiante incorpore las tecnologías informáticas como primordial mediadoras en los procesos de colecta, digitalización, conservación, procesamiento, recuperación y socialización de la información necesaria para consolidar sus aprendizajes. Para la educación secundaria las tecnologías informáticas han de constituirse en un complemento esencial para todas las actividades de aprendizaje.

La concepción de una caracterización integral y objetiva en el estudio del empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática por los estudiantes del séptimo grado presupone la determinación de dimensiones e indicadores que reflejen lo más fielmente posible las particularidades que lo identifican, vistas en las distintas esferas del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta disciplina en el contexto escolar.

Para el estudio, análisis y caracterización de la variable empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática se asume la relación variable- dimensión- indicador. Los autores consideran que el empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura informática se manifiesta como la aplicación intencional y autónoma de procedimientos y recursos incorporados por los aprendices en el entorno informático escolar de forma recurrente, orientados a alcanzar con efectividad las metas propuestas desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Informática Educativa.

La profundización de los conocimientos acerca de las estrategias de aprendizaje contribuyó a una mejor comprensión de las particularidades que le son inherentes y

sentó las bases para las precisiones teóricas en las cuales se sustentan la propuesta de dimensiones e indicadores que se presentan a continuación:

I. Dimensión contextual

Se refiere al reconocimiento de las potencialidades que ofrece el entorno físico, virtual o de situación, en el que se considera la actividad informática escolar, e incorpora los escenarios en que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de la informática en la escuela secundaria básica, específicamente en el séptimo grado; como una visión anticipada de ciertos hechos derivados del estado actual proyectada hacia el futuro, de manera tendencial (y que es posible modificarla hacia lo deseable y factible, proyectando las acciones hacia el presente con la instrumentación de las estrategias apropiadas).

Los entornos físicos de las acciones estratégicas o entornos estratégicos, no son más que una demarcación especial dentro de un escenario estratégico que manifiesta la relación entre los factores y condiciones externas e internas del objeto estudiado.

1.1) Indicador: valoración por los profesores y estudiantes de las particularidades y potencialidades en el proceso de apropiación de estrategias de aprendizaje.

1.2) Indicador: expresión de independencia de los estudiantes en sus valoraciones y actuaciones para la apropiación de estrategias de aprendizaje.

1.3) Indicador: manifestación de un clima emocional positivo para la apropiación de estrategias de aprendizaje.

1.4) Indicador: motivación para la apropiación de estrategias de aprendizaje en el uso de las tecnologías informáticas.

II. Dimensión metódica (o conductual)

Se relaciona con la disposición o predisposición que adopta el estudiante durante el proceso de apropiación de estrategias de aprendizaje en el uso de las tecnologías informáticas a partir del conocimiento que posee este acerca de las tareas, y se vincula con el comportamiento que denota el estudiante en correspondencia con su motivación hacia la actividad. Se manifiesta, esencialmente; en la expresión emocional y el desempeño volitivo del estudiante y en la valoración que hace de la actividad informática en el grado.

2.1) Indicador: determinación de los objetivos y metas de aprendizaje en correspondencia con las potencialidades de los estudiantes.

2.2) Indicador: selección de las estrategias de aprendizajes para el cumplimiento de los objetivos y metas.

2.3) Indicador: aplicación de procedimientos y recursos en correspondencia con la estrategia seleccionada.

2.4) Indicador: control de los procedimientos y recursos empleados para el logro de los objetivos y metas de aprendizaje.

III. Dimensión procedimental (o recursiva)

Está vinculada, en lo fundamental; al conocimiento del estudiante acerca de sus propios procesos cognitivos implicados en las tareas a resolver, a la magnitud de las metas, y de las estrategias de aprendizaje que puede y debe desplegar para regular eficiente y eficazmente su ejecución durante el desempeño. Está condicionada por la determinación de sus propios objetivos y metas de aprendizaje a partir de la planificación, selección y/o formulación, conducción y control de las acciones para alcanzar las metas propuestas.

3.1) Indicador: caracterización de las condiciones del entorno informático escolar para la apropiación de estrategias de aprendizaje.

3.2) Indicador: determinación de las influencias del entorno informático escolar para la apropiación de estrategias de aprendizaje.

3.3) Indicador: aprovechamiento de las relaciones interpersonales que se manifiestan en el contexto informático escolar.

3.4) Indicador: generación de ayudas para la apropiación de estrategias de aprendizaje.

Teniendo presente las dimensiones y los indicadores se proponen recomendaciones metodológicas orientadas a potenciar el empleo de estrategias de aprendizaje por los estudiantes de séptimo grado en la asignatura Informática.

En la Unidad No. 1 “Sistema Operativo”, del programa de estudio de Informática en séptimo grado; específicamente en la temática 1.1 “La informática avanza” se recomienda el tratamiento a los contenidos “La informática en la vida contemporánea. La informática en Cuba”. Para favorecer el empleo de procedimientos y recursos de

aprendizaje al tratar estas temáticas se sugieren efectuar tareas que se vinculen directamente con el empleo del software educativo curricular Informática Básica.

El objetivo de esta actividad está dado en valorar la importancia que tiene la informática en la vida contemporánea, así como los avances en el sector educacional, de modo que se comprenda la existencia de dos grandes campos de desarrollo el del software y el del hardware así como las profesiones asociadas a cada uno de ellos.

El desarrollo de la actividad introductoria al tema en clases con el software educativo curricular Informática Básica exige:

Primero: entrar al módulo Contenido del software educativo curricular Informática Básica y acceder al tema 1 La informática en la vida contemporánea.

Segundo: buscar el significado de las palabras calientes que aparecen en la página 1.

Sugerencias específicas: Para acceder al tema 1 se debe hacer clic en el módulo contenido, doble clic en el tema La informática avanza, leer los contenidos que allí aparecen sobre el tema a investigar y hacer clic sobre las palabras calientes.

Para efectuar actividades de ejercitación clases con el software educativo curricular Informática Básica se recomienda:

Primero: entrar al módulo ejercicios y responder la siguiente selección de ejercicios: 2, 4, 12, 13, 14, 15 y 39.

Segundo: comprobar y analizar los avances que se obtienen y las dificultades.

Sugerencias específicas: Acceder a la pantalla Selección de ejercicios y en la modalidad Asignados seleccionar del tema “Introducción a la informática”, los ejercicios que se orientan y realizarlos. Al culminar, se debe revisar en el módulo Resultados las calificaciones que se obtuvieron.

En la actividad complementaria en el trabajo con el software educativo curricular Informática Básica se propone:

Primero: buscar en el módulo Contenido cómo se aplica la Informática Educativa en Cuba. Extraer los aspectos más importantes hacia un documento digital (.txt o .doc).

Segundo: elaborar un resumen donde se exprese la importancia de los avances de la informática en el sector educacional en Cuba.

Sugerencias específicas: Para extraer la información necesaria hacia un documento se debe marcar la información haciendo clic y arrastrar el cursor sobre ella hasta que

quede sombreada, así el texto quedará seleccionado. Acceder al procesador de texto Microsoft Word a través del menú Inicio y hacer uso de la tecla Windows. Pegar el texto seleccionado y copiado en el documento creado. Guardar el documento.

Para la evaluación de estas actividades se calificará la exposición por equipos del resumen elaborado y la respuesta a la pregunta realizada en la introducción, posteriormente se evaluará el resultado de los ejercicios realizados por cada estudiante recogido en la traza del software educativo. Al finalizar esta tarea el estudiante debe tener dominio, expresar clara y coherentemente las ideas sobre la importancia que tiene la informática en la vida contemporánea, así como valorar los avances de la misma en el sector educacional.

También debe hacer uso de los procedimientos de aprendizaje como la toma de notas y apuntes, la selección, copiado, movido y pegado de bloques textuales, la inserción de comentarios o anotaciones al margen del documento y la elaboración de resúmenes.

Para la búsqueda y localización de información en un software educativo de la colección curricular se propone escoger tres temas de interés propio y realizar una búsqueda con el buscador predeterminado del software educativo por el aprendiz, que vaya de lo general a lo específico, que registre el número de resultados y compare, y que revierta su búsqueda más específica.

El objetivo de la actividad es realizar la búsqueda independiente de información digital con una duración aproximada de 30 minutos (a lo sumo). Los procedimientos para la actividad requieren ser efectuados individualmente, en un computador con la colección de softwares correspondiente instalada.

Los docentes deben tener un papel de orientadores en el proceso, una de las tareas más importantes es mejorar los procesos de búsqueda de información de los estudiantes y proveer criterios de selección que permitan obtener el mayor provecho a los documentos digitales.

Los recursos y medios a emplear son el ordenador y el software educativo curricular Informática Básica. La evaluación se hará de cada una de las búsquedas que se realicen, siguiendo los consejos y estrategias vistas se deberán producir resultados pertinentes y cada vez más precisos, el tiempo utilizado en una búsqueda se debería reducir también paulatinamente.

El título de la primera tarea a efectuar está relacionado con las características fundamentales de los sistemas operativos, y el objetivo debe estar orientado a distinguir las características principales de un sistema operativo con interfaz gráfica de usuario, de manera que mediante la manipulación de sus objetos se puedan ejecutar aplicaciones, buscar, organizar y socializar la información digital contenida en los archivos que dispone y las carpetas que se pueda crear; así como solicitar la ayuda necesaria al propio sistema interactivamente.

Introducción a las actividades. El Sistema Operativo queda ubicado en el lugar que le corresponde, pues controla, de forma automatizada, el buen funcionamiento entre el software y del hardware. Por eso se deben estudiar sus múltiples aplicaciones. ¿Qué características presenta un sistema operativo de interfaz gráfica de usuario de manera que mediante la manipulación de sus objetos pueda ejecutar aplicaciones?

Primera actividad: Entrar al módulo contenido y leer en el tema 2, qué es un sistema operativo y las funciones que realiza. Elaborar en la libreta un cuadro resumen con los aspectos anteriores, buscar el significado de memorias, impresoras, unidades de disco, teclado, ratón y archivo.

Sugerencias: Accede al tema 2 debes hacer clic en el módulo contenido, lee los contenidos que allí aparecen sobre el tema 2.1 hasta el tema 2.4 y elaborar en tu libreta un resumen con los aspectos indicados, haz clic sobre las palabras memorias, impresoras, unidades de disco, teclado, ratón y archivo que aparecen en rojo.

Recursos a emplear: Ordenador y software educativo curricular Informática Básica.

Segunda actividad: Entra al módulo ejercicios y responde los siguientes ejercicios (1, 2, 5 y 7 y el 3, 4 y 6 de forma separada) Realiza los que te oriente el profesor y comprueba los resultados para saber donde tienes dificultades.

Sugerencias: Accede a la pantalla selecciona el módulo de ejercicios y en la modalidad asignados, selecciona del tema 2 los ejercicios que se te orientan, realízalos. Al terminar debes revisar en el módulo resultado las evaluaciones que obtuviste.

Entre los recursos de aprendizaje que se sugieren para la ejecución de las tareas propuestas están la realización de dibujos, mapas, llaves, señales, esquemas lógicos, red semántica, árbol de significados, líneas de tiempo, cuadros sinópticos, tablas cronológicas, tablas comparativas y tablas sincrónicas a partir de las potencialidades

que ofrece el procesador de textos Microsoft Word.

La segunda tarea a efectuar se relaciona con la aplicación de los procesadores de texto. El objetivo de la tarea está dado en aplicar las herramientas estudiadas en el procesador de texto Microsoft Word para el procesamiento de la información digital, vinculado a la obra social de la educación; en la confección de artículos de utilidad social.

Introducción a la actividad: El hombre siempre se ha preocupado por dejar constancia gráfica del mundo que le rodea; desde las pictografías en las paredes de las cavernas del hombre primitivo hasta la computadora, de esta manera se contribuye a la comprensión de que el avance de la tecnología es una consecuencia histórica del desarrollo de la ciencia originada por necesidades de índole social.

Podrías diseñar con el equipo, un cuadro resumen con el empleo del procesador de texto Microsoft Word que sea de utilidad social para profundizar en el conocimiento sobre computación.

Desarrollo

Actividad No. 1: Acceder en el módulo contenido al tema #3: Los procesadores de texto, el significado de la palabra carácter, dispositivos, redes, y animaciones. Elabora un cuadro resumen en un documento de Microsoft Word con las funciones básicas de las tablas que se han estandarizados para la mayoría de los procesadores de textos que existen en la actualidad.

Sugerencias: Debes acceder al tema “Los procesadores de texto”, leer los contenidos que allí aparecen, hacer clic sobre las palabras carácter, dispositivos, redes, y animaciones que aparecen en rojo, accede al procesador de texto Word por el menú INICIO y elaborar en un documento la tabla orientada.

Recursos: Software educativo curricular Informática Básica y Microsoft Word.

Actividad No. 2: Entra al módulo ejercicios y responde del ejercicio 8 al 14, del 24 al 34 y comprueba los avances que has alcanzado y donde tienes dificultades aún.

Sugerencias: Acceder al módulo ejercicio del tema 3, en la modalidad asignados realiza los que se te orienten. Al terminar debes revisar en el módulo los resultados de las evaluaciones que obtuviste.

Recursos: Software educativo curricular Informática Básica

Actividad No. 3: En la próxima clase de Informática se elaborarán diferentes textos de utilidad social propuestos por los integrantes del grupo para contribuir con el trabajo educativo de la escuela, es necesario que dentro de los procesadores de texto que ya has estudiado, realizar una tabla en un documento de Microsoft Word con el análisis que requiere el artículo que tu equipo proponga. Puedes utilizar imágenes que aparecen en las bibliotecas de los softwares educativos.

Sugerencias: Para esta actividad debes acceder al Microsoft Word por el menú INICIO y elaborar un documento con los datos recopilados. Para observar las imágenes deseadas debes acceder al módulo biblioteca y entrar por el área de imágenes de los software.

Recursos: Microsoft Word y Software educativo curricular Informática Básica.

Evaluación: Se evaluará el resultado de los ejercicios realizados por cada estudiante recogido en la traza del software educativo. Se dará una calificación por equipo al presentar la propuesta de artículos diseñado para el trabajo educativo de la escuela a elaborar en el laboratorio de computación a partir de la creatividad, calidad del diseño y del análisis necesario. El equipo más destacado se estimulará en el matutino de la escuela.

Conclusiones de la tarea: Al finalizar la tarea deberán tener los conocimientos necesarios para la realización de un texto de utilidad social en la producción digital, al hacer uso de los recursos gráficos: insertar imágenes, diferentes rótulos, realizar gráficos simples y esquemas para la edición de carteles, boletines, diplomas, portadas y plegables.

CONCLUSIONES

El programa de Informática Educativa de séptimo grado ofrece posibilidades para dar continuidad al tratamiento de los contenidos informáticos adquiridos por el estudiante en la educación primaria, en correspondencia con las potencialidades que manifiestan los estudiantes de la educación secundaria básica en el orden psicopedagógico, social y otros.

Las recomendaciones metodológicas para el empleo de estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática del séptimo grado constituye un argumento pedagógico que

brinda apoyos en la aplicación intencional y autónoma de procedimientos y recursos incorporados por los aprendices al entorno informático escolar para alcanzar con efectividad las metas propuestas desde el proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática Educativa; se caracterizan por ser de un conocimiento científico que ofrece soluciones a los problemas o situaciones sugeridas en la práctica escolar, se derivan de los resultados del diagnóstico, contienen orientaciones y están encaminadas al perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la Informática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- PCC (2012). Primera Conferencia Nacional del PCC. Tabloide objetivos de trabajo del Partido Comunista de Cuba aprobados por la Primera Conferencia Nacional. La Habana: Editora Política.
- ICCP (2007). Propuesta sintetizada del modelo actuante de la escuela secundaria básica. Material impreso, La Habana: s/a.
- MINED. (2004). Programas. Séptimo grado. Secundaria Básica. . La Habana : Editorial Pueblo y Educación.
- MINED. (2003). Proyecto de Escuela Secundaria Básica. Versión 07/28 de abril de 2003. La Habana, Cuba.