

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FEM
Facultad de
Educación Media

Educación Laboral-Informática

TRABAJO DE DIPLOMA

Título del trabajo:

Ejercicios para el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura Informática de Séptimo Grado.

Autores del trabajo: Cristian Cavada Machado

Tutores del trabajo: Ms Sc. Víctor Ramón Martínez Martínez

Santa Clara
Copyright©UCLV

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FEM
Facultad de
Educación Media

Labour-Computer Education

DIPLOMA THESIS

Work title:

Exercises for the development of skills with word processors in the Seventh Grade Computing course.

Author: Cristian Cavada Machado

Thesis Director: Ms Sc. Víctor Ramón Martínez

Santa Clara
Copyright©UCLV

Este documento es Propiedad Patrimonial de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, y se encuentra depositado en los fondos de la Biblioteca Universitaria “Chiqui Gómez Lubian” subordinada a la Dirección de Información Científico Técnica de la mencionada casa de altos estudios.

Se autoriza su utilización bajo la licencia siguiente:

Atribución- No Comercial- Compartir Igual



Para cualquier información contacte con:

Dirección de Información Científico Técnica. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Carretera a Camajuaní. Km 5½. Santa Clara. Villa Clara. Cuba. CP. 54 830
Teléfonos.: +53 01 42281503-1419

Resumen

Del programa de Informática de séptimo grado, la unidad número tres es la dedicada al estudio y trabajo con los procesadores de textos teniendo esta como objetivo principal que los estudiantes sistematicen, conceptualicen y profundicen en los contenidos acerca de las características y ambiente de trabajo con procesadores de textos y su aplicación en actividades del contexto educativo. Es bien sabido que en secundaria básica solo se da la asignatura de informática en séptimo grado, a pesar de haber solo una unidad dedicada al estudio de los procesadores de textos no es la única en donde se necesita de las habilidades y conceptos que se desarrollan y aprendan en esta. A partir de la observación detallada de varios grupos de estudiantes en la secundaria básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara se puede asegurar que los estudiantes en sus tiempos de máquina no tienen la necesidad de resolver problema de otras asignaturas en los que tengan que usar las habilidad que poseen en el trabajo con los procesadores de textos, tampoco se observa el trabajo necesario para el mantenimiento y sistematización de dichas habilidades adquiridas y desarrolladas en la unidad número tres en unidades posteriores a esta. Por todo lo planteado anteriormente la presente investigación tiene como objetivo planteado una propuesta de un sistema de actividades que propicien y faciliten el desarrollo de habilidades en el trabajo con los procesadores de textos en la asignatura de Informática de séptimo grado. Mediante la utilización de métodos de nivel teórico, empíricos y matemáticos.

Summary

From the seventh grade computer program, unit number three is dedicated to the study and work with the word processors, having as main objective that students systematize, conceptualize and deepen the contents about the characteristics and working environment with processors of texts and their application in activities of the educational context. It is well known that in secondary school only the subject of computer science is given in seventh grade, although there is only one unit dedicated to the study of word processors, it is not the only one where the skills and concepts that are developed are needed. learn in this. From the detailed observation of several groups of students in the Hector Martinez secondary school in the municipality of Santa Clara, it can be assured that students in their machine days do not have the need to solve problems of other subjects in which they have to use the ability that they have in the work with the word processors, the work necessary for the maintenance and systematization of said acquired and developed skills in the unit number three in units subsequent to this is not observed either. For all the reasons stated above, the present research has as its objective a proposal of a system of activities that facilitate and facilitate the development of skills in the work with word processors in the seventh grade computer science subject. Through the use of theoretical, empirical and mathematical level methods.

Contenido

Introducción.....	1
Desarrollo	7
1. Perspectiva teórica del problema de investigación.....	7
1.1. El desarrollo de habilidades informáticas	7
1.2. Consideraciones acerca del desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura Informática de 7mo grado.	9
1.3. El enfoque problémico en la enseñanza de la informática	9
1.4. El problema como agente motivador en el aprendizaje de la informática. ..	10
1.5. Importancia de la Resolución de Problemas.	11
1.6. Estructuración didáctica de la ejercitación.....	11
2. Fundamentación y presentación de la propuesta de solución. Determinación de necesidades	12
2.1. 13	
2.2. Observación de clases.....	13
2.3. Entrevista.....	14
2.4. Encuesta	14
2.5. Fundamentación de la propuesta	15
2.6. Presentación de la propuesta	16
2.8. Validación de la propuesta	18
CONCLUSIONES.....	22
RECOMENDACIONES	24

Introducción

La era actual conocida como “Sociedad de la información” exige como necesidad inalienable el que todo ciudadano posea una cultura informática acorde con su tiempo. Como es sabido, resulta hoy día difícil encontrar un área de la actividad humana que de una manera u otra no tenga que ver con el procesamiento automatizado de la información y este fenómeno, como se evidencia crece en una dimensión exponencial.

Además de la influencia que hoy reviste la informática en la actividad social y económica de los países, la denominada “Brecha digital” está constituyendo un fenómeno que vehicula los inexorables procesos de Globalización y constituye un factor determinante que marca la diferencia entre países desarrollados y países en vía de desarrollo, al extremo de sustentar los conceptos ya no tan metafóricos de “Info-ricos” e “Info-pobres”.

Por otro lado, el actual desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) y, en las que la informática juega el papel central, es el resultado de la inminencia de “lo digital” en contraposición a lo “analógico” y la unión sinérgica de toda una serie de ciencias y tecnologías como la matemática, electrónica, inteligencia artificial, lingüística, física, etc. y por otro lado la propia informática constituye una de las hoy denominadas “tecnologías emergentes”, o NBIC (nanotecnología, biotecnología, informática y las ciencias cognitivas) que con su carácter disruptivo constituyen los pilares en que se soportan los avances de la sociedad contemporánea y marcan el sendero del futuro de la humanidad.

Por último, en el contexto del logro de una formación integral en consonancia con una concepción científica del mundo y su correspondiente repercusión en las tecnologías se pone de manifiesto, desde una perspectiva formativa, hablar de una “cultura Informática”. Esta debe ser vista como “la necesidad de poseer habilidades básicas en la utilización de la informática como apoyo a la actividad del individuo, lo cual es de utilidad en prácticamente cualquier área de aplicación...”

La informatización de la sociedad conlleva, a revolucionar y transformar el pensamiento convencional y al mismo tiempo a una preparación consciente, que permita solucionar problemas, en aras de la satisfacción social, y genere una mayor capacidad de investigación y desarrollo científico.

Tal posición está en plena correspondencia con las aspiraciones del estado cubano, el cual está realizando grandes esfuerzos en esta dirección. Muestra de ello son la creación de la Universidad de las Ciencias Informáticas, el Programa de Informatización de la Sociedad Cubana, los Joven Clubs y la progresiva automatización de procesos industriales y servicios como la educación, la medicina, el deporte, etc.

Las condiciones histórico – sociales actuales de la educación cubana, exige un proceso de perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación, que tiene como fin elevar la calidad del sistema educativo, sustentado en los principios del ideario martiano, la concepción de Fidel Castro Ruz, la Filosofía marxista – leninista y las mejores tradiciones pedagógicas cubanas e internacionales.

En el 7mo grado se hace una sistematización y consolidación de los contenidos recibidos en lo concerniente al sistema operativo, los procesadores de texto y el sistema de presentaciones con diapositivas y a la vez se profundiza en estos contenidos a través de una diversificación de sus objetivos y un énfasis en la asimilación de los conceptos afines.

En este grado, los softwares educativos son abordados desde 2 perspectivas: como medio de enseñanza y como ejemplos de sistemas de aplicaciones específicas desarrolladas para el sector educacional en las que se ponen de manifiesto los conceptos de hipertexto, multimedia e hipermedia, así como mecanismos de navegación, búsqueda automatizada, extracción de información, entre otros.

La aplicación de estos conocimientos y habilidades tienen como finalidad el que el estudiante, además de adquirir una formación informática acorde con el momento en que vive, sea capaz de aplicarlos en situaciones estrechamente vinculadas con las restantes asignaturas del nivel, lo cual se

deberá poner de manifiesto a través del empleo de los ejemplos, actividades que se adopten y las temáticas de los trabajos prácticos que se indiquen.

La unidad 3 del programa actual de 7mo grado es Procesando documentos la cual tiene como objetivo que el estudiante sistematice, conceptualice y profundice en los contenidos acerca de las características y ambiente de trabajo con procesadores de textos y su aplicación en actividades del contexto educativo, para esto el estudiante debe desarrollar y dominar un sistema de habilidades.

En la Secundaria Básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara no se observa que los estudiantes hayan desarrollado por completo estas habilidades para el correcto dominio del contenido de esta unidad. Esto es debido a que se denota poca motivación por parte de los estudiantes, el nivel de auto preparación de los estudiantes para el desarrollo de las actividades docentes es bajo y la utilización de medios didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje es limitada.

Esta situación, contradictoria con el estado deseado constituye una problemática y tomando en consideración la diversidad de los profesores que actualmente imparten la asignatura Informática en la secundaria básica se decide plantear como **problema científico** de la presente investigación:

¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura de Informática de 7mo grado en la Secundaria Básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara?

Se toma como **objeto de investigación** el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática de 7mo grado.

El **objetivo general** es proponer ejercicios que faciliten el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática de 7mo grado en la Secundaria Básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara

Para guiar el curso de la investigación se propone el siguiente sistema de interrogantes científicas:

1. ¿Qué fundamentos teórico metodológicos sustentan el desarrollo de las habilidades con los procesadores de textos en 7mo grado?

2. ¿Qué necesidades y potencialidades presenta el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en el 7mo grado de la ESBU Héctor Martínez?
3. ¿Qué características deben tener los ejercicios elaborados dirigidos al desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en el 7mo grado?
4. ¿Qué criterios emiten los especialistas acerca de la calidad y pertinencia de la propuesta elaborada?
5. ¿Qué efectividad tiene la aplicación los ejercicios encaminados a facilitar el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática de séptimo grado?

Para dar respuesta a estas interrogantes se proponen las siguientes tareas de investigación:

1. Análisis de los fundamentos teóricos metodológicos sustentan el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura Informática en la Secundaria Básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara
2. Determinación de las necesidades que presenta el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en el 7mo grado de la ESBU Héctor Martínez
3. Elaboración de ejercicios que faciliten el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en el 7mo grado.
4. Valoración de la calidad y pertinencia de los ejercicios para desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática de 7mo grado.
5. Validación de la efectividad de los ejercicios dirigidos a facilitar el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática de 7mo grado.

En el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Métodos del nivel teórico:

- **Histórico lógico**, al analizar cómo ha sido abordado el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos y el papel de la ejercitación en ese proceso.
- **Inductivo deductivo**, al arribar a conclusiones a partir de la información recogida por diversas vías y al estudiar diferentes enfoques para determinar los fundamentos de la propuesta.
- **Analítico sintético**, al establecer regularidades en cuanto a las exigencias de los documentos normativos y determinar los rasgos que caracterizan el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos.

Del nivel empírico:

- **Análisis de documentos**, para determinar regularidades en los diferentes documentos normativos que regulan el trabajo en la secundaria básica, con énfasis en las recomendaciones para el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos.
- **Observación a clases**, para constatar el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos y analizar el desempeño de los alumnos.
- **Entrevista**, se aplica de forma individual y grupal a directivos, coordinadores de sede y profesores a tiempo parcial, para caracterizar el estado del proceso de enseñanza aprendizaje de los procesadores de texto.
- **Encuesta**, se aplica a estudiantes para valorar el nivel de satisfacción con el desarrollo de los ejercicios dirigidos a facilitar el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto.

Del nivel **matemático-estadístico** se hace uso del análisis porcentual para el procesamiento de la información recogida.

Población y muestra

Se toma como población los 92 estudiantes que se encontraban en el 7mo grado de la SB “Héctor Martínez” y como muestra se seleccionan los 30 estudiantes del grupo 1, por ser el grupo donde impartió la docencia el investigador.

Novedad y aporte práctico

La novedad científica del presente trabajo radica en que los ejercicios elaborados se conciben sobre la base de las necesidades diagnosticadas y teniendo en cuenta los requerimientos didácticos para la estructuración metodológica de la utilización del enfoque problémico precisando además en la determinación de las características esenciales que deben poseer estos para el desarrollo de habilidades en el trabajo con los procesadores de texto y el aporte práctico lo constituyen los ejercicios elaborados que se ajustan a una de las tipologías de ejercicios que promueve el pensamiento lógico del estudiante, ya que dado el problema requiere de la búsqueda de un procedimiento para su solución así como su inserción organizada en la dosificación de la unidad.

Desarrollo

1. Perspectiva teórica del problema de investigación

1.1. El desarrollo de habilidades informáticas

La actividad es un concepto esencial para la pedagogía. El término actividad, ha sido definido desde diferentes puntos de vista: filosófico, pedagógico y psicológico. Desde un contexto psicológico más actualizado se define la actividad como: "... aquellos procesos mediante los cuales el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma" (González M. 1995, p. 91).

Las acciones son procesos que el hombre realiza guiado por una representación anticipada del resultado que espera alcanzar. Las operaciones son vías, procedimientos, métodos, formas, mediante las cuales la acción transcurre con dependencia de las condiciones en que se debe alcanzar el objetivo.

Una de las formas mediante la cual el hombre asimila la actividad es a través de las habilidades. Sobre el desarrollo de la habilidad, existen varios criterios, pero todos tienen como rasgo común, que las habilidades son el resultado de un proceso de aprendizaje, que tiene que transitar por determinados niveles de sistematización, elemento esencial en la dirección del proceso para la asimilación del contenido.

La habilidad constituye la posibilidad para el sujeto de poder realizar determinadas acciones y de esta forma llevar a cabo las actividades correspondientes, es decir, la posibilidad de "poder hacer".

Fuentes define las habilidades como: "... el contenido de las acciones que el sujeto realiza, integrada por un conjunto de operaciones, que tienen un objetivo y que se asimilan en el propio proceso". (1999, p. 242)

En esta definición quedan delimitados los componentes ejecutores e inductores de la habilidad que son: el sujeto que realiza la acción, el objeto que recibe la acción del sujeto, el objetivo aspiración consciente del sujeto y un sistema de operaciones, los cuales constituyen su estructura.

F. Jorge (1999), considera dos grandes grupos: las habilidades informáticas generales, que constituyen invariantes de habilidades en el aprendizaje de la Informática en su sentido amplio; y las habilidades informáticas específicas, que su tratamiento es propio y particular en el aprendizaje de una determinada aplicación.

N. González, y V. Hondal (2006), a partir de la clasificación de las habilidades informáticas dada por C. Expósito (2001), proponen dos grandes grupos: habilidades de manipulación, que incluyen las relacionadas con el trabajo con periféricos (hardware) y habilidades de operacionalización, que comprenden aquellas que están directamente relacionadas con trabajo lógico (software).

El autor se acoge a la definición dada por F. Jorge (1999) dado que este divide las habilidades informáticas en generales las cuales constituyen invariantes en el aprendizaje de la informática en general y las habilidades específicas que son propias y particulares de una determinada aplicación como por ejemplo los procesadores de texto.

De manera general pudieran clasificarse las habilidades informáticas en cuanto a:

- Nivel de generalidad de su aplicación: generales y específicas.
- Nivel de aplicación (relativas al hardware o al software): manipulación y operacionalización.

Por la peculiaridad de la resolución de problemas como una habilidad informática, esta puede ser considerada como una habilidad general y, al mismo tiempo, por su relación con software (los procedimientos y recursos de la aplicación de que se dispone para resolverlo), sería una habilidad de operacionalización que culminaría en una habilidad de manipulación.

Las acciones en las habilidades informáticas –al igual que en las habilidades intelectuales generales–, se dan en el orden: “identificación-realización”, es decir, siempre la identificación antecede a las operaciones con los objetos – esto en términos heurísticos pudiera plantearse como una regla –.

Vía teórica (lógica):

- ¿Qué hacer? (determinar la acción a realizar)

- ¿Para qué hacerlo? (buscar la utilidad práctica)
- ¿Cómo hacerlo? (conocer los pasos a seguir)

Vía práctica:

- ¿Puedo aplicar lo aprendido? (ejercitar, resolver un problema)

1.2. Consideraciones acerca del desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura Informática de 7mo grado.

La Unidad 3: Procesando Documentos del programa de 7mo grado tiene como objetivo que el estudiante sistematice, conceptualice y profundice en los contenidos acerca de las características y ambiente de trabajo con procesadores de textos y su aplicación en actividades del contexto educativo.

Para el tratamiento de los contenidos de esta unidad es preciso que se tome como base y punto de partida las nociones y habilidades sobre procesadores de texto y la elaboración de documentos digitales de este tipo de aplicación, que fueron adquiridos por los estudiantes en la Educación Primaria, así como los contenidos trabajados en las unidades precedentes.

A partir de las exigencias del programa con respecto al tratamiento de saberes informáticos, encaminado a expresar los términos y las formas de proceder de manera genérica, es evidente que la edición de textos constituye una invariante, dadas las posibilidades de trabajo que ofrecen, con una interfaz de usuario generalmente análoga, el resto de las aplicaciones con que se trabajará en las unidades siguientes del programa. Se identifican como invariantes, asociadas a esta habilidad: la redacción de texto, la enfatización de la información, el formateo y alineación del texto, el tratamiento de bloques la búsqueda y reemplazo de la información y la corrección de ortografía.

1.3. El enfoque problémico en la enseñanza de la informática

A partir del criterio del Dr. Carlos Expósito que lo considera “un enfoque didáctico general que tienen como objetivo central la resolución de problemas. Se caracteriza por una enseñanza que hace el énfasis principal en la creación de situaciones problémicas, es decir, mediante problemas crear la necesidad del nuevo conocimiento informático que debe ser objeto de estudio. Debe su

nombre al método general de la enseñanza problémica, aunque aquí no se trata de una aplicación estricta de dicho método. Es un enfoque que combinado adecuadamente con otros enfoques propicia una enseñanza desarrolladora.

Se procede según la sucesión de indicaciones siguiente:

- Se parte de un problema como medio para crear una situación problémica, es decir, se logra una motivación efectiva para la búsqueda del nuevo conocimiento.
- Se obtiene el nuevo conocimiento informático (conceptos y/o procedimientos), según la vía lógica elegida.
- Se realizan acciones de fijación inmediata, teniendo en cuenta las características esenciales del concepto o acciones esenciales del procedimiento.
- Se aplica el nuevo conocimiento, o parte de él, en la solución del problema utilizado como punto de partida para la motivación.

El autor considera que el enfoque problémico es de vital importancia para la enseñanza de la informática más específicamente para el desarrollo de habilidades ya que mediante este se obtiene el conocimiento teórico (conceptos, procedimientos) y luego se ponen en práctica para darle solución a un problema lo que ayuda a la fijación de dicho conocimiento y a la ejercitación de los estudiantes.

1.4.El problema como agente motivador en el aprendizaje de la informática.

Se asume como problema la definición dada por Carlos Expósito Ricardo en 2001:

“Un ejercicio expresado mediante una formulación lingüística que contiene los elementos estructurales siguientes:

1. Datos o informaciones conocidas y necesarias.

2. Resultados o informaciones desconocidas. Y que tiene como propósito u objetivo esencial la búsqueda de un modelo o algoritmo para resolverlo.

- Todo problema contiene al menos una contradicción entre: algo conocido y algo desconocido.
- En Computación son importantes aquellos problemas cuya resolución se puede describir mediante un algoritmo. Es decir, para su enseñanza, es esencial que dicho algoritmo exista y por tanto se pueda buscar (descubrir).
- Para la Metodología de la Enseñanza de la Informática es de suma importancia los diferentes procesos de búsqueda de la solución que puedan existir, y que puedan inferirse como métodos generales para la resolución de problemas en general. Desde el punto de vista metodológico, este es un aspecto muy importante en la enseñanza de la Computación. “

Lo planteado anteriormente se puede fundamentar a partir de la contribución que la resolución de problemas, hace en los alumnos, en el desarrollo de capacidades intelectuales generales, como: **análisis, síntesis, generalización, comparación, interpretación.**

1.5. Importancia de la Resolución de Problemas.

En la práctica, es la forma más común, como se señaló al inicio, que utilizan los profesores para la fijación de conceptos, procedimientos o algoritmos básicos.

Esta situación típica tiene como propósito fundamental el de contribuir, de forma significativa, al desarrollo de habilidades para resolver problemas mediante computadoras.

Para el profesor, en particular, los procesos generales para la resolución de problemas, constituyen una Base de Orientación para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Computación.

1.6. Estructuración didáctica de la ejercitación

En el contexto de la enseñanza de una disciplina específica se puede caracterizar el concepto de ejercicio según el criterio de Carlos Expósito, como:

"La actividad que exige del alumno la realización de acciones y operaciones específicas para la fijación de un determinado conocimiento habilidad o hábito."

Por tanto, mediante la ejercitación, se fija:

- Un concepto.
- Un algoritmo o procedimiento
- Un método.
- Una habilidad

El problema es el ejercicio más común en las clases de ejercitación en computación.

Por otra parte, cuando el problema se utiliza en el contexto de una unidad, el ejercicio tiene como objetivo principal el desarrollo de habilidades específicas, y cuando se analiza en el contexto de un curso; el desarrollo de la habilidad para resolver problemas con computadoras.

De lo anterior se pueden precisar dos ideas esenciales:

1. La ejercitación es la actividad predominante en el proceso de fijación del conocimiento.
2. El objetivo principal de la ejercitación es el desarrollo de habilidades y hábitos.

Justamente, ya se ha planteado la resolución de problemas como una forma regular de la enseñanza de la Computación, no solo por ser la forma más común de ejercitación en esta disciplina, sino también por sus potencialidades educativas.

2. Fundamentación y presentación de la propuesta de solución.

Determinación de necesidades

Para describir el estado actual del desarrollo de las habilidades informáticas con los procesadores de texto en 7mo grado en la Secundaria Básica Héctor Martínez del municipio de Santa Clara se emplearon diversos métodos empíricos cuyos resultados se detallan a continuación.

Para la determinación de necesidades se determinan los siguientes **indicadores**.

1. Nivel de desarrollo de las habilidades con los procesadores de textos
2. La correspondencia del sistema de tareas con el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos
3. Desempeño de los alumnos ante la solución de las tareas.

2.1. Análisis de documentos

Durante el análisis de documentos (Anexo 1) se revisó el modelo de la secundaria básica y el programa de la asignatura Informática de 7mo grado para analizar objetivos y contenidos de la asignatura en general y en particular los referentes a la Unidad III “Procesando documentos”, para determinar aquellos contenidos que se deben tratar y sobre los cuales puede dirigirse el aprendizaje en función del desarrollo de habilidades con los procesadores de textos tanto en esta unidad como en las siguientes.

2.2. Observación de clases

Se observaron 3 clases (Anexo 2) con el objetivo de constatar el desarrollo de habilidades con los procesadores de textos, la utilización de la ejercitación en este proceso y analizar el desempeño de los estudiantes y el dominio de las habilidades fundamentales del tema.

El método más utilizado en el desarrollo de las clases es la elaboración conjunta, que adolece de tareas en las que los alumnos necesiten hacer análisis para determinar los procedimientos a utilizar. La participación de estos es muy limitada lo que incide negativamente en el posterior proceso de fijación de los conocimientos.

Las principales carencias encontradas en cuanto al conocimiento de los estudiantes, precisadas a partir de la observación de clases, apuntan hacia la falta de elementos que le permitan al estudiante dominar las habilidades con los procesadores de texto, la reiteración en el uso de las mismas garantiza que el estudiante se apropia de los aspectos fundamentales.

Entre las causas encontradas están fundamentalmente la falta de una planificación de la estructuración metodológica de la elaboración de

procedimientos por parte de los profesores y de la utilización de ejercicios que faciliten la asimilación y fijación de habilidades con los procesadores de texto, aunque se aprecia el esfuerzo para elaborar tareas que aseguran el desarrollo de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes lo que facilita la impartición de los contenidos.

2.3. Entrevista

Se aplicó una entrevista al profesor de la asignatura y a la metodóloga (Anexo 3) para valorar su preparación metodológica en función de la utilización de los enfoques didácticos en la enseñanza de la asignatura.

Se constata que no existe la preparación ni la claridad suficiente por parte de la mayoría de los docentes que imparten la asignatura en cuanto a la utilización de los variados enfoques didácticos y de la estructuración metodológica de las formas regulares de la enseñanza de la Informática por lo que se hace difícil la correcta planificación de los encuentros según las exigencias para la preparación de los mismos. Los docentes conocen dichos enfoques, pero no se sienten preparados para su implementación en la planificación de los encuentros. Todo esto influye de manera considerable en los resultados de los estudiantes en la asignatura

2.4. Encuesta

Se aplicó una encuesta a 30 estudiantes (Anexo 4) que ya recibieron el tema para valorar el nivel de satisfacción que tienen por el desarrollo de las clases de la asignatura, así como valorar desde su punto de vista el desarrollo de los mismos.

A partir de los resultados de la aplicación de los métodos descritos anteriormente se arriba a las siguientes regularidades que caracterizan el proceso de enseñanza aprendizaje de habilidades con los procesadores de textos en séptimo grado en la ESBU Héctor Martínez.

- Falta de elementos durante las clases que le permitan al estudiante dominar las habilidades con los procesadores de texto.

- En las preparaciones metodológicas no se trata adecuadamente el trabajo con la ejercitación que debe aplicarse a partir de los contenidos impartidos
- Los alumnos muestran insuficiencias en el desarrollo varias habilidades lo que se constata en las clases de ejercitación observadas
- Los ejercicios elaborados por los profesores no se ajustan a las exigencias del programa y no permiten un desarrollo adecuado de las habilidades informáticas.

2.5. Fundamentación de la propuesta

Para elaborar una propuesta de ejercicios que responda a esta tipología se debe tener en cuenta las acciones de fijación que cada uno de estos tipos propician. Ocegüera (2009) hace un análisis al respecto que ha sido contextualizado a las especificidades de los sistemas de aplicación, con énfasis en las acciones necesarias para la ejecución de los procedimientos asociados al desarrollo de habilidades.

Los ejercicios del tipo (1), Dado el procedimiento, analizar elementos o partes de este, están dirigidos a la fijación de las acciones necesarias para realizar el análisis de un problema o procedimiento y plantear los pasos necesarios para su solución.

Con los ejercicios del tipo (2), Dado el procedimiento, hacer una formulación del problema que resuelve los alumnos además de fijar la terminología propia de la aplicación, ejercita la redacción y exposición.

Los ejercicios del tipo (3), Dado el problema y los pasos del procedimiento de solución de forma desordenada, ordenarlas correctamente, están dirigidos principalmente a contribuir al desarrollo del pensamiento algorítmico, y a fijar las acciones necesarias para dar solución a problemas utilizando las diferentes opciones de dicha aplicación.

Los ejercicios del tipo (4), Dado el problema y los pasos del procedimiento de solución, identificar las opciones correspondientes de la aplicación que facilitan su ejecución, están dirigidos a contribuir al desarrollo del pensamiento

algorítmico y a la fijación de las acciones necesarias para utilizar las opciones de la aplicación que se estudia.

Los ejercicios del tipo (5), Dado el problema, elaborar el procedimiento de solución y probarlo en la aplicación que se trabaja, están dirigidos al desarrollo del pensamiento algorítmico y heurístico de los alumnos y a la aplicación de los elementos de la aplicación que se estudia. Con este tipo de ejercicio se consolidan las diferentes acciones que integran la habilidad.

Los ejercicios del tipo (6), Dada una opción de la aplicación o procedimiento, explicar su efecto cuando se ejecuta, están dirigidos al dominio de la terminología específica de la aplicación que se trabaja y a la sistematización de los conceptos fundamentales asociados a esta.

2.6. Presentación de la propuesta

Para la elaboración de los ejercicios se necesita, como punto de partida, la precisión de la estructura interna de habilidades con los procesadores de textos. Para esta precisión se toman en consideración las reflexiones realizadas en el marco teórico, arribándose a la siguiente conclusión: Para desarrollar habilidades con los procesadores de textos, independientemente de la aplicación con que se trabaje, se necesita ejecutar un conjunto de acciones, entre las cuales se precisan:

1. Cargar documentos pre existentes elaborado con un procesador de textos.
2. Redactar información, mediante el teclado, con el empleo de elementos básicos de la ortografía de la lengua: Uso de mayúsculas, tildes y signos de puntuación.
3. Editar textos: Uso de mecanismos de escritura, borrado, selección y desplazamiento por el texto.
4. Editar textos: Modificar el tipo de fuente y su tamaño.
5. Editar textos: Uso de mecanismos de enfatización del texto o estilo: negrita, subrayado, itálica, color y sombreado.

6. Editar textos: Alineación de texto (A la izquierda, a la derecha, centrado y justificado).
7. Editar textos: Uso de viñetas y listas ordenadas.
8. Editar textos: Tratamiento de bloques (copiar, borrar, mover).
9. Buscar palabras o frases en el texto.
10. Reemplazar palabras o frases en el texto.
11. Forzar el cambio de página.
12. Usar el corrector ortográfico consecuentemente.
13. Usar el diccionario de sinónimos consecuentemente.
14. Insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto.
15. Crear tablas sencillas.
16. Pre visualizar el documento.
17. Guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador.

Se elaboró un conjunto de ejercicios (Anexo 5) que se identifican con la tipología definida por Ocegüera (2009) y responden a las acciones indicadas.

2.7. Valoración de la propuesta por el criterio de especialistas

Con el objetivo de valorar la novedad, pertinencia y calidad de los ejercicios elaborados en función del desarrollo de habilidades con los procesadores de texto, se aplicó una encuesta a varios especialistas (Ver Anexo 6)

El criterio de selección de estos especialistas estuvo determinado fundamentalmente por poseer 5 años o más años de experiencia en la enseñanza de la informática. Se entrevistaron un total de 7 especialistas, de ellos 4 poseen el título de Master, 1 de Licenciado en Educación, 1 de Ingeniero y 1 es docente en formación cursando el quinto año de la Licenciatura en Educación. Los especialistas consultados se agrupan en dos comunidades científicas: la sede "Félix Varela"

El 100 % de los especialistas consultados coinciden en el criterio de que la propuesta de ejercicios resulta necesaria para el desarrollo de habilidades y que su concepción comprende una visión científica acerca del papel de los ejercicios en la clase para favorecer el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto.

Coinciden además en que los ejercicios elaborados se ajustan a los objetivos y contenidos del tema: Procesadores de Texto de la asignatura Informática, así como al sistema de acciones de las habilidades tomado en consideración para estas.

La principal sugerencia brindada por los especialistas estuvo dada en la revisión de la redacción, de los sistemas de acciones y operaciones definidas para algunas de los ejercicios. Se sugirió además la reelaboración de varias de las problemáticas planteadas en los ejercicios, con el objetivo de mejorar su redacción.

En sentido general los especialistas consultados concuerdan en que la utilización de los ejercicios para el desarrollo de habilidades con los procesadores de texto en la asignatura Informática resulta pertinente, útil y novedosa

2.8. Validación de la propuesta

Los ejercicios se implementaron en el primer semestre del curso 2018-2019, en la ESBU Héctor Martínez, utilizando como muestra al grupo 7mo I en las clases correspondientes al desarrollo de habilidades utilizando el enfoque problémico con el empleo del Microsoft Word como procesador de textos de la unidad 3 del programa de Informática, con una frecuencia de 2 horas por semana.

Al concluir la aplicación de los ejercicios programados, para evaluar la efectividad de la propuesta se empleó como método de investigación en la etapa de validación la prueba pedagógica (Anexo 7), con el objetivo de comprobar el comportamiento del aprendizaje de los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades utilizando el enfoque problémico con el empleo del Microsoft Word como procesador de textos de la unidad 3 del programa de Informática

Un estudiante de séptimo grado desarrolla habilidades utilizando el enfoque problémico con el empleo del Microsoft Word como procesador de textos de la unidad 3 del programa de Informática, cuando es capaz de:

- Cargar documentos pre existentes
- Redactar información, mediante el teclado
- Usar mecanismos de escritura, borrado, selección y desplazamiento por el texto.
- Modificar el tipo de fuente y su tamaño.
- Usar mecanismos de enfatización del texto o estilo: negrita, subrayado, itálica, color y sombreado.
- Editar textos: Alineación de texto (A la izquierda, a la derecha, centrado y justificado).
- Usar de viñetas y listas ordenadas.
- Tratamiento de bloques (copiar, borrar, mover).
- Buscar palabras o frases en el texto
- Reemplazar palabras o frases en el texto.
- Forzar el cambio de página.
- Usar el corrector ortográfico consecuentemente.
- Usar el diccionario de sinónimos consecuentemente
- Insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto.
- Crear tablas sencillas.
- Pre visualizar el documento
- Guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador

Una vez definidas estas acciones se asumen las escalas cualitativas de Excelente, Muy Bien, Bien, Regular e Insuficiente para evaluar el

comportamiento del aprendizaje del estudiante con el empleo de los ejercicios propuestos.

Después de aplicada la prueba pedagógica en la etapa de validación se pudo constatar que: (Anexo 8.)

El 22,3 % de los estudiantes son evaluados de Excelentes, pues son capaces de desarrollar todos los ejercicios de forma independiente y con óptima calidad, demostrando gran dominio de los contenidos tratados en la unidad 3 del programa de Informática de séptimo grado.

El 32,5 % de los estudiantes son evaluados de Muy Bien, pues demuestran un buen dominio del contenido en cuanto a conocer las ventajas del procesador de texto, describir los conceptos básicos de los mismos, cargar documentos, redactar información, modificar el tipo de fuente, enfatización del texto o estilo, alineación de texto, usar de viñetas y listas ordenadas, tratamiento de bloques, usar el corrector ortográfico crear tablas sencillas, insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto, pre visualizar el documento y guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador.

El 35,4 % de los estudiantes son evaluados de Bien, pues conocen las ventajas del Microsoft Word, son capaces de describir los conceptos básicos de los procesadores de texto, son capaces de identificar y resolver problemas utilizando esta aplicación, saben crear tablas sencillas, insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto, pre visualizar el documento y guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador.

El 7,7% de los estudiantes son evaluados de Regular, pues conocen las ventajas de Microsoft Word, los conceptos básicos de los procesadores de texto, son capaces de identificar y resolver problemas utilizando esta aplicación, saben crear tablas sencillas, insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto, pre visualizar el documento y guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador.

El 2,6% de los estudiantes son evaluados de Insuficiente, pues aunque dominan las ventajas de Microsoft Word, los conceptos básicos de los procesadores de texto, aunque no siempre son capaces de identificar y resolver problemas utilizando esta aplicación, saben crear tablas sencillas pero no saben insertar imágenes (desde un archivo externo, prediseñadas, formas y esquemas) y ajustar su posición con respecto al texto, pre visualizar el documento y guardar un documento creado o modificado con el mismo identificador o con un nuevo identificador.

De los resultados obtenidos se infiere la validez y efectividad de los ejercicios propuestos.

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teórico metodológicos que sustentan el desarrollo habilidades con los procesadores de textos en la unidad 3 de la asignatura Informática en séptimo grado parten de las particularidades de las habilidades como forma de desarrollo de la actividad cognoscitiva, tomando en consideración las acciones que intervienen como medio en su formación, poniendo en el centro de atención a la ejercitación, que debe ser conducida por el sistema de habilidades a desarrollar para lograr su asimilación.
2. El desarrollo de habilidades con los procesadores de textos en la asignatura Informática en séptimo grado en la ESBU Héctor Martínez del municipio de Santa Clara se caracteriza por un tratamiento mediante indicaciones muy generales que no precisan las acciones necesarias para facilitar su desarrollo, sin tomar en consideración la estructuración metodológica para la utilización del enfoque problémico así como muy limitada utilización de la ejercitación. Los alumnos muestran insuficiencias en el desarrollo de las mismas, aunque los profesores se esfuerzan por elaborar tareas que le faciliten la impartición de los contenidos y muestran disposición para trabajar en función de perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. La propuesta de ejercicios elaborada se realiza sobre la base de las necesidades de desarrollar habilidades en los estudiantes de 7mo grado de la ESBU Héctor Martínez del municipio de Santa Clara con los procesadores de textos en la asignatura Informática la cual se elaboró atendiendo a una tipología definida y respondiendo al sistema de acciones que caracteriza el desarrollo de cada habilidad.
4. Los ejercicios elaborados fueron favorablemente valorados por los especialistas considerándolos como necesarios, novedosos, pertinentes y aplicables, ya que presentan una estructura adecuada, con excelente calidad y contenido, por lo que contribuyen a la motivación de los estudiantes, estos son coherentes y favorecen al desarrollo de habilidades

con procesadores de texto en los estudiantes de séptimo grado en la ESBU Héctor Martínez del municipio de Santa Clara.

5. La validación de los ejercicios demostró en su aplicación práctica que han existido notables avances respecto a la motivación, concentración, interés e independencia para lograr una mayor calidad en la solución de los mismos, por lo que la propuesta contribuyó notablemente al desarrollo de habilidades con procesadores de texto en los estudiantes de séptimo grado en la ESBU Héctor Martínez del municipio de Santa Clara.

RECOMENDACIONES

- Ampliar y perfeccionar la propuesta de ejercicios.
- Someter la propuesta de ejercicios a la evaluación de especialistas.
- Aplicar los ejercicios en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Bibliografía

- Amat D. del Rincón, J. y. (1994). *Investigación Educativa. Fundamentos y metodologías*. Editorial Labor S.A.
- autores, C. (2000). *Introducción a la Informática Educativa*. Ciudad de la Habana: CUJAE.
- autores, C. d. (2000). *Elementos de Informática Básica*. Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Ávila, F. (2001). *La educación en la sociedad de la información*. Obtenido de monografías.com
- Bartolomé, A. (1994). *Nuevas tecnologías y enseñanza*. Graó, Barcelona.
- Castellanos, B. (1996). *La investigación en el campo de la educación: retos y alternativas*. CEE.
- Educación, M. d. (1996). *Programa de Informática Educativa para el período 1996-2000*. Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.
- Educación, M. d. (Ciudad de La Habana). *Lineamientos estratégicos para la informatización*. 1997: Pueblo y Educación.
- Expósito Ricardo, C. (2001). *Algunos elementos de Metodología de la*. Ciudad de la: Editorial Pueblo y Educación.
- García Hernández, L. y. (1988). *Bases de Datos*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Homero, F. (1999). *Fundamentos didácticos para un proceso de* . Santiago de Cuba: Centro de estudios de Educación Superior Manuel F. Grant.
- Jesús, A. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(7).
- N., L. A. (1979). *La actividad en la Psicología*. La Habana: Libros para la educación.
- Nocedo de León, I. y. (2001). *Metodología de la Investigación Educativa Segunda Parte*. Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.
- Pérez Rodríguez, G. y. (1996). *Metodología de la Investigación Educativa, Primera Parte*. . Ciudad de la Habana: Pueblo y Educación.
- Sarriegui, J. M. (1998). *Aprenda Microsoft Access 97 como si*. San Sebastián.
- Spirin, L. y. (1975). *Métodos de investigación pedagógica*. La Habana: Pueblo y Educación.

Torres, L. P. (2001). *Didáctica de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. La Habana: Pueblo y Educación.

Viviana, G. M. (1995). *Psicología para educadores*. Ciudad de La : Pueblo y Educación.

ANEXOS

Anexo 1: Guía para el análisis de documentos

Objetivo: Analizar objetivos y contenidos referentes a la Unidad III “Procesando Documentos”, para determinar aquellos contenidos y habilidades que deben tratar y sobre los cuales puede dirigirse el aprendizaje a el desarrollo de habilidades.

Documentos a analizar:

- Modelo de la secundaria básica
- Programa de la asignatura Informática para séptimo grado

Aspectos a analizar:

1. Exigencias en la formación del egresado de secundaria básica.
2. Objetivos y contenidos del programa de Informática
3. Existencia del sistema de habilidades que debe desarrollar el estudiante al trabajar con el Procesador de textos en la unidad 3 Procesando Documentos.
4. Indicaciones específicas para el desarrollo de habilidades con el procesador de textos, con énfasis en la unidad 3.
5. Sugerencias sobre tipos de ejercicios a utilizar en función de las habilidades con el procesador de textos, con énfasis en la unidad 3.

Anexo 2: Guía para la observación a clases

Objetivo: Constatar el desarrollo de habilidades con el Procesador de Textos, la utilización de la ejercitación en este proceso y analizar el desempeño de los estudiantes y el dominio de las habilidades fundamentales del tema.

Aspectos a observar:

1. Precisión de las habilidades fundamentales a tratar en la clase.
2. Métodos utilizados en la presentación de habilidades con el procesador de textos.
3. Participación de los alumnos en el proceso de desarrollo de las habilidades específicas.
4. Tipos de tareas y ejercicios utilizados en la fijación de las habilidades con el procesador de textos.
5. Dominio de las habilidades demostradas por los alumnos.

Anexo 3: Entrevista al profesor y la metodóloga de Informática.

Objetivo: Conocer aspectos relacionados con el desarrollo de habilidades necesarias para el trabajo con el procesador de textos mediante la resolución de problemas y consideraciones sobre los materiales disponibles.

Aspectos a tratar en la entrevista.

1. Eficiencia en las soluciones de los ejercicios dadas por los estudiantes. Valorar motivos.
2. Conocimientos informáticos que posee el estudiante, necesarios para proporcionar un adecuado análisis de los ejercicios.
3. Consideraciones acerca de los materiales didácticos con que cuenta para desarrollar las clases de informática.

Guía para la entrevista

1. ¿Cuentan con los materiales necesarios para la preparación de la asignatura?
2. ¿Se sienten preparados para desarrollar los ejercicios?
3. ¿Les es posible la planificación de ejercicios cumpliendo con las exigencias para este tipo de clase?
4. ¿Han participado en actividades de preparación metodológica que los ayuden a enfrentar la preparación de los ejercicios?
5. ¿La bibliografía orientada en los programas está asequible al nivel de estudiantes y profesores?
6. ¿Se orienta el estudio independiente a los estudiantes por la bibliografía anexa?
7. ¿Cómo conciben el análisis metodológico de los ejercicios que se van a aplicar en las clases?
8. ¿Se preparan los ejercicios a partir del planteamiento de problemas como está orientado en los programas y de las habilidades a desarrollar?
9. ¿Cómo son los resultados de los estudiantes en esta unidad 3?

Anexo 4: Encuesta a alumnos

Objetivos: Conocer si los estudiantes han desarrollados las habilidades pertinentes para el trabajo con el procesador de textos.

Estimado estudiante:

Necesitamos tu colaboración en una investigación que se propone perfeccionar la enseñanza de la asignatura de Informática por lo que debes responder con sinceridad las siguientes preguntas:

Cuestionario:

1. ¿Te sientes motivado con los contenidos que has recibido en la unidad 3 sobre procesadores de texto?
____ Si ____ No
2. ¿Entendiste dichos contenidos? ____ Si ____ No
3. ¿Contabas con la base de conocimientos necesaria para enfrentar la asignatura?
____ Si ____ No
4. ¿El profesor te orientó los ejercicios suficientes para desarrollar habilidades frente al procesador de texto?
____ Si ____ No
5. ¿Los entendiste?
____ Si ____ No
6. ¿Necesitaste además la explicación del profesor de la asignatura?
____ Si ____ No
10. ¿Cuáles son las habilidades donde presentas más dificultades para desarrollarlas en el trabajo con el procesador de texto?
____ Si ____ No
8. ¿Resuelves ejercicios frecuentemente en clases?
____ Si ____ No
9. ¿Cómo fueron tus resultados en las evaluaciones de la asignatura?
____ Excelentes ____ Buenos ____ Regulares ____ Malos

Anexo 5: Propuesta de ejercicios.

Ejercicio 1

1- El profesor ha guardado un documento en el escritorio que contiene un resumen del contenido a evaluar la siguiente semana en la asignatura de Historia. Haciendo uso de sus conocimientos de informática sobre la aplicación Microsoft Word identifique con una cruz los pasos para cargar dicho documento en uno previamente abierto.

- Oprimir la combinación de teclas Control (Ctrl) + A
- Seleccionar en el menú Archivo la opción "Guardar".
- Oprimir la combinación de teclas Control (Ctrl) + G
- Seleccionar en el menu Archivo la opción "Abrir".
- Seleccionar en el menu Archivo la opción "Guardar como".
- Buscar la ubicación del archivo.

Ordene de forma correcta los pasos seleccionados.

Ejercicio 2

Se necesita guardar un documento para su posterior uso en las clases de informática. A continuación ordene los pasos a seguir para guardar un documento creado con el procesador de texto Microsoft Word.

- Ir al menú Archivo
- Seleccionar la ubicación en la que se desea guardar el documento
- Seleccionar la opción Guardar

-Luego de ordenar los pasos anteriores realice el guardado de un documento de Microsoft Word.

-Diga si cree que es importante guardar los documentos ¿Por qué?

Ejercicio 3

Usando el procesador de texto Microsoft Word escriba un texto en el cual de su opinión sobre la importancia que tiene el cuidado y conservación del medio ambiente. El texto deberá tener las condiciones siguientes:

Tipo de letra: Arial

Tamaño de letra: 15

Alineación: A la izquierda

Interlineado: 1

Formato del texto: Negrita

Ejercicio 4

Se ha copiado en el escritorio una carpeta que contiene una gran variedad de imágenes. De ellas se quiere insertar en un documento de Microsoft Word las que se relacionen con los símbolos patrios para su posterior uso en clases de Educación Cívica.

Diga los pasos necesarios para insertar imágenes en un documento de Microsoft Word.

Siguiendo los pasos anteriores inserte dichas imágenes en un nuevo documento de Microsoft Word que tendrá que crear en el escritorio.

Ejercicio 5

Los pasos para insertar una tabla en un documento de Microsoft Word son:

Seleccionar en el menú "Insertar" la opción "Tabla".

Seleccionar la opción "Insertar Tabla".

Definir la cantidad de filas y columnas que tendrá la tabla.

Elabore un problema en el cual tenga que realizar los pasos anteriores para darle solución.

Ejercicio 6

Diga lo que ocurre al presionar la combinación de teclas siguientes en un documento del procesador de texto de Microsoft Word.

Al seleccionar un texto, frase o palabra presionar Control (Ctrl) + C

AL seleccionar un texto, frase o palabra presionar Control (Ctrl) + X

AL seleccionar un texto, frase o palabra presionar Control (Ctrl) + V

AL seleccionar un texto, frase o palabra presionar la tecla Delete (Supr)

Control (Ctrl) + G

Control (Ctrl) + A

Control (Ctrl) + N

Ejercicio 7

Los pasos para copiar una palabra, frase o texto en el procesador de textos Microsoft Word son:

Focalizar o seleccionar el texto, palabra o frase a copiar haciendo uso del ratón o del teclado

Presionar la combinación de teclas Control (Ctrl) + C o haciendo clic derecho y seleccionar la opción Copiar.

Realice una copia del siguiente texto y haciendo uso del corrector ortográfico del procesador de texto Microsoft Word corrija los errores ortográficos. Señale en el texto copiado las correcciones hechas.

La informática, también llamada computación en América, es una ciencia que estudia métodos, técnicas, procesos, con el fin de almacenar, procesar y transmitir información y datos en formato digital. La informática se ha desarrollado rápidamente a partir de la segunda mitad del siglo XX, con la aparición de tecnologías tales como el circuito integrado, el Internet, y el teléfono móvil. Se define como la rama de la tecnología que estudia el tratamiento automático de la información.

Ejercicio 8

Lea el siguiente texto

Para los niños es este periódico, y para las niñas, por supuesto. Sin las niñas no se puede vivir, como no puede vivir la tierra sin luz. El niño ha de trabajar, de andar, de estudiar, de ser fuerte, de ser hermoso: el niño puede hacerse hermoso aunque sea feo; un niño bueno, inteligente y aseado es siempre hermoso. Pero nunca es un niño más bello que cuando trae en sus manecitas de hombre fuerte una flor para su amiga, o cuando lleva del brazo a su hermana, para que nadie se la ofenda: el niño crece entonces, y parece un gigante: el niño nace para caballero, y la niña nace para madre.

Ayudándose del texto anterior copie estas palabras y frases de forma que complete correctamente el texto siguiente

Palabras y frases:

y para las niñas

estudiar

hermoso

Pero nunca

gigante

inteligente y aseado

el niño crece entonces

Para los niños es este periódico, _____, por supuesto. Sin las niñas no se puede vivir, como no puede vivir la tierra sin luz. El niño ha de trabajar, de andar, de _____, de ser fuerte, de ser hermoso: el niño puede hacerse _____ aunque sea feo; un niño bueno, _____ es siempre hermoso. _____ es un niño más bello que cuando trae en sus manecitas de hombre fuerte una flor para su amiga, o cuando lleva del brazo a su hermana, para que nadie se la ofenda: _____, y parece un _____: el niño nace para caballero, y la niña nace para madre.

Anexo 6

Cuestionario a especialistas

Estimado profesor:

Atendiendo a su experiencia en la enseñanza de la Informática y/o de la Matemática, como también en la elaboración de software educativos, usted ha sido seleccionado para formar parte de un grupo de especialistas que puede emitir valiosos criterios sobre el producto que se anexa a este instrumento y que consiste en una serie de ejercicios, que se destina al tema del desarrollo de habilidades con el procesador de textos para los estudiantes de 7mo Grado de la Secunda Básica Héctor Martínez.

Dándole gracias por su colaboración, sírvase contestar el siguiente cuestionario con la mayor sinceridad.

Datos personales

Nombre: _____

Centro de trabajo: _____

Título científico/académico: _____

Categoría docente: _____

Años de experiencia en la docencia: _____

Experiencia en la enseñanza de la Informática: ____ SI ____ NO

Cuestionario

I. Evalúe, los siguientes aspectos, en una escala de 1 a 10, donde 1 es el valor mínimo y 10 el valor máximo a partir de los siguientes indicadores.

1. En cuanto a la propuesta:

1.1. Pertinencia

___1 ___2 ___3 ___4 ___5 ___6 ___7 ___8 ___9 ___10

1.2. Novedad

___1 ___2 ___3 ___4 ___5 ___6 ___7 ___8 ___9 ___10

1.3. Utilidad

___1 ___2 ___3 ___4 ___5 ___6 ___7 ___8 ___9 ___10

3. Calidad del diseño de los ejercicios como parte del desarrollo de habilidades con el procesador de textos:

Variedad en la tipología de los ejercicios.

___1 ___2 ___3 ___4 ___5 ___6 ___7 ___8 ___9 ___10

Calidad en la redacción de las situaciones problemáticas.

___1 ___2 ___3 ___4 ___5 ___6 ___7 ___8 ___9 ___10

II. Exponga las sugerencias que a su consideración resulten necesarias a tener en cuenta para mejorar la calidad de la propuesta elaborada.

Anexo 7

Prueba pedagógica

Desde la carpeta Prueba abre el documento “Las nuevas tecnologías en la escuela” y realiza las siguientes operaciones:

- a. Redactar un párrafo al final del texto y una vez terminado usa el corrector ortográfico para realizar una revisión completa y garantizar que no existan errores
- b. Modificar la fuente a Calibri Light y el tamaño a 11
- c. Enfatiza en color amarillo la primera oración del segundo párrafo.
- d. Centra el título y ponlo en estilo Negrita y asígnale color rojo.
- e. En el tercer párrafo relacionado con los componentes hardware asigna viñetas.
- f. Establece una lista ordenada con los tipos de software que se precisan en el penúltimo párrafo
- g. Copia el párrafo que elaboraste a la siguiente página y ponle un título. Borra el anterior.
- h. Mueve las dos primeras oraciones del segundo párrafo y ubícalas al final del párrafo copiado en el inciso anterior
- i. Reemplazar la palabra *software* por *programa* en todo el texto.
- j. Insertar la imagen que se encuentra en la carpeta Prueba al final y ajusta su posición con respecto al texto.
- k. Abre un documento nuevo y crea una tabla sencilla con los datos de los estudiantes de tu grupo.
- l. Pre visualiza el documento elaborado
- m. Guardar el documento creado con el nombre Las TIC en la escuela C

Anexo 8

