

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA - LEÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Trabajo Monográfico Presentado Para Optar al Título de Licenciado en
Ciencias de la Educación y Humanidades con Mención en Matemática
Educativa y Computación**

Tema

**Uso de Internet y del Software ABC del Computador como Herramienta de
Apoyo en la Enseñanza Aprendizaje en los Alumnos de 6to Grado de la
Escuela Pedro Joaquín Chamorro del Departamento de Chinandega en el
Año Lectivo 2010.**

Autores

- **Ada Margarita Moncada Tejeda.**
- **Adriana María Morales Valdés.**
- **Marvín José Silva Ruiz.**
- **Yery Soraida Vallesteros Ramírez.**

Tutor

Lic. Tomás Guido

León 25 de marzo de 2011

Agradecimiento

Le damos nuestro más sincero agradecimiento a:

Dios nuestro señor por permitirnos realizar esta monografía.

A nuestros padres esposo(a) por brindarnos ayuda económica, mucho apoyo moral y espiritual.

A las personas que estuvieron brindándonos apoyo e información para el desarrollo de esta monografía.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo:

A nuestros padres, esposo(a) que con tanto esfuerzo nos han apoyado en el transcurso de nuestro trabajo monográfico.

A Dios que es quien nos ha permitido ser y existir, que nos da la fortaleza que nos ha permitido culminar esta monografía.

A nuestros profesores y profesoras por el esfuerzo, dedicación y entrega al darnos las pautas para lograr nuestra meta.

Índice

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

I.	INTRODUCCIÓN.....	1
II.	ANTECEDENTES.....	3
III.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
IV.	JUSTIFICACIÓN.....	7
V.	OBJETIVOS.....	9
VI.	MARCO TEÓRICO.....	10
VII.	DISEÑO MÉTODOLÓGICO	23
VIII.	GUÍAS DE LABORATORIO.....	28
IX.	RESULTADOS.....	52
X.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	56
XI.	CONCLUSIONES.....	64
XII.	RECOMENDACIONES.....	66
XIII.	BIBLIOGRAFÍA.....	67
	ANEXOS.....	68

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

ENCUESTA

TABLAS Y GRÁFICOS.

GLOSARIO

FOTOGRAFÍAS

Introducción

Las Tecnologías de la Información y la comunicación son el más claro ejemplo de los avances tecnológicos de nuestros días y la educación no está al margen de ellas por el papel fundamental que pueden jugar en la formación de las personas para la vida, pues es la principal responsable de prepararlas en base a las competencias que demanda la sociedad actual.

Este trabajo de investigación lo hemos titulado “Uso de Internet y del Software ABC del Computador como herramienta de apoyo en la enseñanza-aprendizaje en los alumnos de sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega del año lectivo 2010”, es el resultado del esfuerzo del equipo investigador y del apoyo brindado por los estudiantes de sexto grado.

Esta investigación surgió de las inquietudes que tenía la comunidad educativa del centro, en relación que los estudiantes carecían de conocimiento relacionado al uso de Internet y software del PC.

La importancia de este trabajo radica en que a través del mismo se pretende promover el desarrollo de la enseñanza –aprendizaje, mediante el uso de Internet y del Software ABC del Computador, lo que permitirá al educando y al educador un buen uso y provecho de las nuevas tecnologías.

Con nuestro trabajo nos proponemos que los estudiantes aprendan a usar y manejar las computadoras a través de guías con diferentes actividades elaboradas para desarrollar y consolidar su aprendizaje, el uso de Internet y que puedan

aplicar los conocimientos en sus tareas escolares en pro de la mejora y calidad de la enseñanza-aprendizaje.

En esta monografía encontrará información sobre cómo usar el PC, el Internet y su influencia en la enseñanza – aprendizaje en estudiantes de educación primaria mediante la realización de guías propuestas.

Esperamos que con la elaboración de este trabajo investigativo, los profesores de educación primaria dispongan de una herramienta útil que les permita mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Antecedentes

La Internet ha revolucionado todos los sistemas de comunicación interpersonal, de acuerdo a sus avances va reemplazando las funciones del correo postal, la conversación telefónica y el fax. Todo ello se puede hacer de manera más eficiente y barata a través del correo electrónico.

Desde 1997 se ha estado implementando el programa de educación institucional e integrando la tecnología de información (TIC) para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje así como para extender las oportunidades de acceso a una educación de calidad.

La meta general es explorar la generación y el uso de recursos pedagógicos y tecnológicos en Internet y de software que contribuyan al desarrollo de educación primaria para todos, preparándolos para la vida.

El principal vehículo para extender este beneficio tecnológico es en centros como cyber o de escuelas primarias y secundarias, que ya cuentan con el acceso de Internet y computadoras; Internet es una inmensa mediática donde se encuentra de todo y por tanto el profesor de matemática puede conseguir información relevante (Web) para sus prácticas docentes, experiencias, actividades, reflexiones e incluso diferentes recursos para el aprendizaje.

Así mismo la academia para el desarrollo educación ha establecido el portal global de aprendizaje www.glp-net.org y <http://www.google.com>. Esto, para brindar accesos a los recursos didácticos y alternativas al desarrollo profesional y

espacios de comunicación y colaboración para todos los maestros y el mundo, así mismo en Nicaragua el gobierno a través del MINED ha puesto a disposición de los docentes su portal educativo con variedad de información que son de gran utilidad para el desarrollo de la enseñanza.

Hacemos mención que en algunos centros NER, ya tienen conocimiento sobre este tema y han recibido capacitaciones sobre el uso y manejo de las TIC con los cuales están aplicándolos con los estudiantes de una manera correcta y objetiva logrando el proceso en el manejo de enseñanza- aprendizaje.

A pesar de los avances mencionados anteriormente, no se cuenta con un trabajo investigativo ni se dispone de informes evaluativos que documenten los logros alcanzados en las escuelas beneficiadas.

Son pocas las escuelas en nuestro país que cuentan con laboratorios de computación; sin embargo es frecuente ver en los cyber a niños realizando diversas actividades, principalmente jugando y descargando música, con mucha mayor destreza que en gran cantidad de adultos.

En el ABC del Computador se hace referencia que el Ministerio de Educación, (MINED), en el marco de la Transformación Curricular de las Escuelas Públicas de Primaria, a nivel nacional, que disponen de Aulas con Recursos de Tecnologías de la Información y Comunicación, una base de recursos con el objetivo de promover el desarrollo de la enseñanza – aprendizajes que permitan al educador y al educando, un buen uso y provecho de las nuevas tecnologías. Pero la gran mayoría de las escuelas carecen de estos recursos.

Sin embargo es posible utilizar el software propuesto por el MINED para la enseñanza de la computación, con el apoyo de los padres de familia y la dirección

de las escuelas, llevando a los estudiantes a un cyber cercano a la escuela los días miércoles en un horario de 4:00 a 6:00 pm. Teniendo conocimiento el encargado del cyber Clic que los días miércoles se estaría alquilando las PC en el tiempo establecido.

Planteamiento del problema

Facilitar el uso de Internet y del Software ABC del Computador en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los y las estudiantes del sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega en el año lectivo 2010.

Justificación

El principal motivo para la realización de nuestra investigación es dar un aporte a la mejora en la formación de los estudiantes de primaria en el acceso a las Tecnologías de la Información y la comunicación, pues en nuestro país se presenta una escasez enorme en este aspecto.

La selección de nuestro tema “Uso de Internet y del Software ABC del Computador como herramienta de apoyo en la enseñanza- aprendizaje en los alumnos del sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro, departamento de Chinandega en el año lectivo 2010” tiene que ver con las necesidades actuales de la educación y la reforma curricular que está impulsando el MINED.

Este tema de investigación tiene gran importancia puesto que es novedoso en este centro de estudio; y además, consideramos muy necesario que profesores y estudiantes puedan disponer de mecanismos para el acceso y la utilidad de la información significativamente y aunque no existan computadoras en el centro se busco la manera de cómo integrar la información haciendo uso de internet y del software ABC del computador con apoyo económico de los padres y de nosotros como investigadores llevándolos a un cyber una vez por semana.

El uso de las TIC es indispensable para la comunidad educativa; ya que esto les permite mejorar su forma de trabajo, en sus tareas escolares y en el desarrollo de habilidades y destrezas cognoscitivas y psicomotoras.

Para la comunidad educativa el uso de las TIC es una herramienta indispensable en la labor educativa, ya que permite intercambiar experiencias con todos los de este mundo globalizado, modificando nuestro trabajo en base a las exigencias de la misma y así estar sumamente actualizado no solamente en el ámbito educativo sino de una forma plena e integral en todos los aspectos de la vida.

La aplicación de las TIC, en particular, el uso de la internet y del software ABC del Computador, entre otros resultados, puede contribuir a mejorar significativamente la calidad de la educación en los estudiantes de sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro de Chinandega, desde el punto de vista del papel que juegan las TIC en la comunicación y en la dinamización en la adquisición de la información.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar estrategias para la utilización de Internet y del Software ABC del Computador en la enseñanza - aprendizaje en los alumnos del sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega en año lectivo 2010.

Objetivos específicos

- Caracterizar a los estudiantes del sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro en relación al uso del PC y de Internet.
- Determinar los contenidos de sexto grado que mejor se presten al uso de la Internet y del Software ABC del computador.
- Elaborar guías de actividades para que sean desarrolladas por los estudiantes en la consolidación de su aprendizaje.
- Potencializar el gusto de los estudiantes hacia el estudio a través de la aplicación de las TIC en el desarrollo de las clases.

MARCO TEÓRICO

En el Diccionario de la Real Academia de la lengua Española encontramos la siguiente Definición de **informática** o **computación**: “Del Fr. *informatique*). f. Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.”

Partiendo de la definición anterior y teniendo en cuenta el desarrollo actual de la computación podemos asegurar que ésta se ha vuelto un elemento indispensable para la educación pues permite y facilita el manejo y la adquisición de la información, una de las tareas fundamentales de la educación.

En el Manual del Software ABC del Computador se abordan los siguientes temas:

- Conociendo el Computador y Navegando por Internet.
- Conociendo y usando un procesador de Texto.
- Uso de tablas en el procesador de texto.
- Navegando en internet y copiando información en un procesador de texto.
- Usando buscadores y correo electrónico.
- Ampliando el uso del correo electrónico.

En la página web ecuatoriana “el Educador” se afirma que “Las nuevas tecnologías tienen una incidencia considerable en la educación en todos los niveles, por consiguiente se hace necesario educar a los niños desde muy

temprano para facilitarle su desenvolvimiento en el resto de su vida estudiantil y en su futura vida profesional.

La computación en las escuelas debe ser práctica y con métodos activos de enseñanza, enseñanza problemática y enseñanza asistida por computadora. También como un eje principal de la enseñanza de esta materia se debe fomentar en los alumnos la utilización de la computadora como una herramienta para el trabajo diario en la escuela y la realización de tareas y proyectos o consultas en sus casas.”

En la misma página también se mencionan algunos beneficios de la enseñanza de la computación a los niños escolares, entre los cuales destacamos:

- Crea en el alumno el sentido de la organización y el entusiasmo para enfrentar los cambios tecnológicos y desafíos que constantemente nos propone nuestra sociedad.
- Desarrolla en el alumnado las capacidades de pensar, la creatividad, y la capacidad para la investigación.
- Promueve el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos.
- Promueve la comunicación con otras culturas diferentes a su entorno y le abre las puertas al mundo.
- Descubre por si solo las potencialidades del sistema y pueda desenvolverse de manera independiente.
- Prepara a los niños a liderar su futura vida estudiantil y lo capacita para satisfacer sus necesidades y requerimientos de la sociedad del siglo XXI.

La computación como herramienta de trabajo

La computación puede tener funciones básicas: Organizar y disponer información, posibilitar la comunicación, elaborar materiales computarizados.

Existen diferentes formas y vías que permiten el trabajo con materiales informáticos en educación, creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Aquí se engloban desde los tradicionales programas basados en modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador, pasando por los programas de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador que aplican técnicas de los Sistemas Expertos y la Inteligencia Artificial hasta los actuales multimedia e hipermedia.

En cualquier caso, estos materiales que suponen utilizar el ordenador con una finalidad didáctica tienen tres características básicas:

- **son interactivos:** contestan de forma inmediata las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo continuo entre ordenador y el usuario a través de la interface.
- **individualizan el trabajo:** se adaptan al ritmo de trabajo de cada uno, adaptando las actividades a las actuaciones de los alumnos
- **son fáciles de usar,** aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que se deberán conocer.

La funcionalidad del software educativo vendrá determinada por las características y el uso que se haga del mismo, de su adecuación al contexto y la organización de las actividades de enseñanza. Sin embargo, se pueden señalar algunas funciones que serían propias de este medio.

- **Función informativa:** se presenta una información estructurada de la realidad.

- **Función instructiva:** orientan el aprendizaje de los estudiantes, facilitando el logro de determinados objetivos educativos.
- **Función motivadora:** los estudiantes se sienten atraídos por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos y mantener su interés (actividad, refuerzos, presentación atractiva...)
- **Función evaluadora:** la mayoría de los programas ofrece constante feedback sobre las actuaciones de los alumnos, corrigiendo de forma inmediata los posibles errores de aprendizaje, presentando ayudas adicionales cuando se necesitan, etc. Se puede decir que ofrecen una evaluación continua y en algunos casos también una evaluación final o explícita, cuando el programa presenta informes sobre la actuación del alumno (número de errores cometidos, tiempo invertido en el aprendizaje, etc.).
- **Función investigadora:** muchos programas ofrecen interesantes entornos donde investigar: buscar informaciones, relacionar conocimientos, obtener conclusiones, compartir y difundir la información, etc.
- **Función expresiva:** los estudiantes se pueden expresar y comunicar a través del ordenador, generando materiales con determinadas herramientas, utilizando lenguajes de programación, etc.
- **Función metalingüística:** los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.
- **Función lúdica:** el trabajo con ordenadores tiene para los alumnos en muchos casos connotaciones lúdicas pero además los programas suelen incluir determinados elementos lúdicos.
- **Función innovadora:** supone utilizar una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos que permite hacer actividades muy

diversas a la vez que genera diferentes roles tanto en los profesores como en los alumnos e introduce nuevos elementos organizativos en la clase.

- **Función creativa:** la creatividad se relaciona con el desarrollo de los sentidos (capacidades de observación, percepción y sensibilidad), con el fomento de la iniciativa personal (espontaneidad, autonomía, curiosidad) y el despliegue de la imaginación (desarrollando la fantasía, la intuición, la asociación). Los programas informáticos pueden incidir, pues, en el desarrollo de la creatividad, ya que permiten desarrollar las capacidades indicadas.

Algunos Términos Educativos y de la TIC

- **Era de la información:** es el nombre que se le ha dado al período que, aproximadamente, sucede a la era industrial y antecede a la economía del conocimiento. La era de la información es un término aplicado al período en el cual el movimiento de información se volvió más rápido que el movimiento físico, y se empezó a utilizar a partir de 1980. La Era de la información también designa a la era donde la información era es un recurso decisivo, y su búsqueda y captura genera una ventaja competitiva.
- **TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de hardware y software como medio de sistema informático.
- **Hardware:** es un neologismo proveniente del inglés definido por la RAE como el conjunto de elementos materiales que conforman una computadora.

- **Software:** programas, equipamiento lógico o soporte lógico a todos los componentes intangibles de una computadora, es decir, al conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica
- **La telecomunicación:** (del prefijo griego tele, "distancia" o "lejos", "comunicación a distancia") es una técnica consistente en transmitir un mensaje desde un punto a otro, normalmente con el atributo típico adicional de ser bidireccional. El término telecomunicación cubre todas las formas de comunicación a distancia, incluyendo radio, telegrafía, televisión, telefonía, transmisión de datos e interconexión de ordenadores a nivel de enlace.

Competencias para la vida, el trabajo y la convivencia

Con el fin de contribuir a la mejora de la calidad de la educación en la Escuela Pedro J. Chamorro, planteamos la necesidad de implementar diversas estrategias que ayuden a preparar al educando para enfrentar diversas situaciones de la vida.

Para solventar las dificultades que se presentan cotidianamente en la educación en nuestro país, el educador debe implementar las transformaciones orientadas por el Ministerio de Educación (MINED) mediante la puesta en práctica las estrategias educativas propuestas. Entre ellas tenemos:

- **Desarrollo de competencias:** Entendemos las competencias como las capacidades para entender, interpretar y transformar aspectos importantes

de la realidad personal, social, natural o simbólica. En ella se integran los tres tipos de saberes: conceptual (saber), procedimental (saber hacer) y actitudinal (ser).

- Enfoque hacia el desempeño de comprensión: son propósitos explícitos y compartidos públicamente con los estudiantes, se centran en conceptos y habilidades que desean que comprendan los estudiantes.

(Compendio de los documentos curriculares con enfoque de competencias. MECD, 2005)

Modelo Aplicado en la Escuela Pedro Joaquín Chamorro

En la Escuela Pedro J. Chamorro se implementa el proceso metodológico APA (Aprendo – Practico - Aplico). El Ministerio de Educación, aplica esta metodología con el objetivo de que el estudiante transite por las etapas de un proceso metodológico en el cual se le presentan actividades dando instrucciones de cómo y cuándo deben organizar su trabajo.

Aprendo: Tiene diversas intenciones, entre otras el desarrollo de estrategias iniciales que sirven de exploración de los saberes de los estudiantes en relación con el tema (conocimientos previos). Estas actividades ayudan a estimular la voluntad de aprender. En estas se centran las bases del nuevo aprendizaje.

De parte del profesor es importante la motivación centrada en la forma de presentar las actividades o tareas que tienen las guías, ésta presenta a los

estudiantes actividades de observación o de consulta e indagación para entrar en contacto con un nuevo aprendizaje.

La guía debe comenzar el tema con la invitación a la lectura de un texto motivador y significativo, o con actividades prácticas que llevan paulatinamente al estudiante, a través del planteamiento de preguntas, a crear un conjunto de ideas que poco a poco lo llevan a descubrir cuánto saben del nuevo tema y qué necesitan saber del mismo.

Practico: Busca que el estudiante ejercite, practique, se apropie del nuevo aprendizaje mediante diferentes actividades.

También se presentan ejercicios de evaluación formativa a través de la autoevaluación y la coevaluación, comparando el trabajo con los de sus compañeros con el resumen de la guía, con los textos consultados, etc.

Aplico: Esta fase busca que el estudiante aplique lo aprendido a situaciones reales, que recree el aprendizaje, que saque provecho real a lo aprendido, que lo prepare para su vida. Aquí juegan un papel importante los padres de familia y la comunidad en general para el desarrollo de las destrezas aplicativas adquiridas por los estudiantes en el proceso de aprendizaje dentro y fuera de la escuela.

Tanto el estudiante como el docente pueden comprobar el desarrollo de las destrezas aplicativas.

(Transformación curricular Paradigmas y enfoques Pedagógicos, MECD, 2005).

Estrategias Metodológicas

Hablar de estrategias metodológicas es referirse a una secuencia ordenada de todas aquellas actividades y recursos que utiliza el profesor en la práctica educativa, las cuales, partiendo de los antecedentes personales del profesor, tienen un fin determinado: cooperación, descubrimiento, directividad, etc.

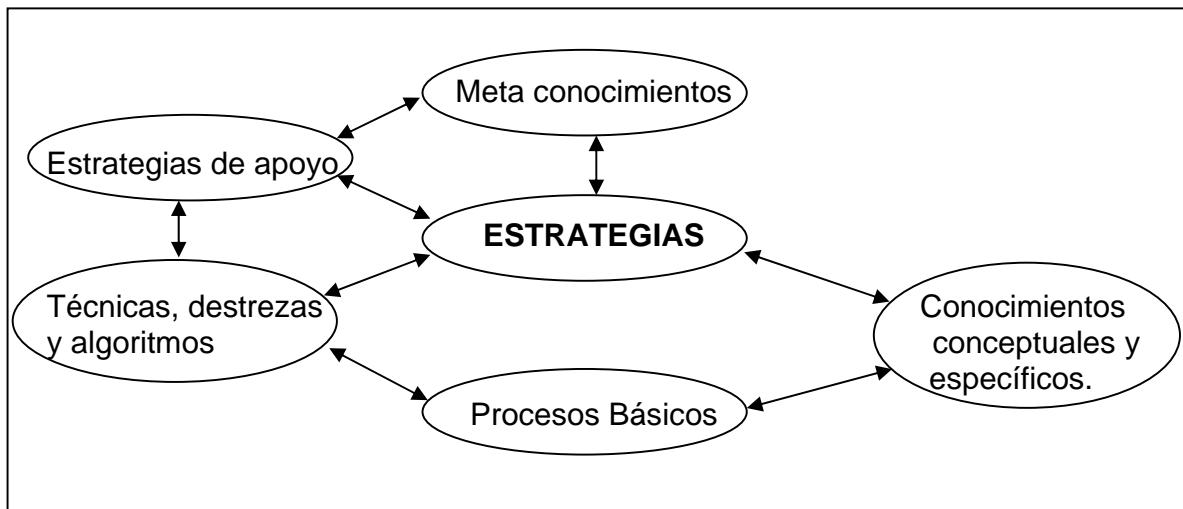
Una de las características infaltable de las estrategias metodológicas es la ordenación y la flexibilidad, la necesidad de adaptación a cada circunstancia específica.

A la hora de decidir las estrategias a utilizar, hay factores muy importantes a tener en cuenta:

- La lógica interna de la disciplina.
- La madurez de los sujetos hacia quienes va dirigido el aprendizaje.
- Los fines o valores que se pretende desarrollar.
- El currículo vigente.
- La relación entre las áreas del currículo.
- Las bases implícitas o el pensamiento del profesorado.

Existen diversas estrategias metodológicas para implementar en el aula: investigación, clase magistral, centros de interés, proyectos, solución de problemas, elaboración de fichas, enseñanza programada, trabajo de campo, simulaciones, etc. que permiten varias actividades didácticas.

Componentes Necesarios para el uso de Estrategias (Pozo, 1966)



Teorías del aprendizaje

En Wiki pedía se resumen las teorías del aprendizaje de la siguiente manera:

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Situación actual de las teorías del aprendizaje

- Teorías asociativas, asociacionistas o del condicionamiento. Están basadas en el esquema estímulo-respuesta y refuerzo-contigüidad.

- Teoría funcionalista. Conciben el aprendizaje como el proceso adaptativo del organismo al medio mediante una serie de actividades psíquicas o funciones dinámicas.
- Teorías estructuralistas. Explican el aprendizaje como una cadena de procesos interrelacionados dirigidos a las formaciones de estructuras mentales.
- Teorías psicoanalíticas. Basadas en la psicología freudiana, han influido en las teorías del aprendizaje elaboradas por algunos conductistas como la teoría de las presiones innatas.
- Teorías no directivas. Centran el aprendizaje en el propio yo y en las experiencias que el individuo posee.
- Teorías matemáticas, estocásticas. Se basan fundamentalmente en la utilización de la estadística para el análisis de los diferentes estímulos (principalmente sociales) que intervienen en el aprendizaje.
- Teorías centradas en los fenómenos o en áreas y clases particulares de comportamiento, tales como curiosidades, refuerzo, castigo, procesos verbales, etc. Esta tendencia junto a las matemáticas ha adquirido un gran impulso en la actualidad.
- Teorías cognitivas.
- Teoría conductista o behaviorista.

Las corrientes filosóficas más destacadas en Wiki pedía son:

El conductismo: El conductismo es una corriente de la psicología cuyo padre es considerado Watson, consiste en usar procedimientos experimentales para analizar la conducta, concretamente los comportamientos observables, y niega toda posibilidad de utilizar los métodos subjetivos como la introspección. Se basa en el hecho de que ante un estímulo suceda una respuesta, el organismo reacciona ante un estímulo del medio ambiente y emite una respuesta. Esta corriente considera como único medio de estudio la observación externa, consolidando así una psicología científica.

El conductismo tiene su origen en el asocialismo inglés, el funcionalismo estadounidense y en la teoría de la evolución de Darwin, ya que estas corrientes se fijan en la concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio (o ambiente).

Teorías cognitivas

Las teorías cognitivas se focalizan en estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

El Constructivismo: en realidad cubre un espectro amplio de teorías acerca de la cognición que se fundamentan en que el conocimiento existe en la mente como representación interna de una realidad externa. Jean Piaget considera que las estructuras del pensamiento se construyen, ya que nada está dado al comienzo. Piaget denominó a su teoría “constructivismo genético” en la cual explica el desarrollo de los conocimientos en el niño como un proceso de desarrollo de los mecanismos intelectuales.

Esto ocurre en una serie de etapas, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo interactivo de evolución.

Diseño Metodológico

Para hacer una valoración sobre el uso de Internet y del software ABC del computador como herramienta de apoyo en la enseñanza aprendizaje en los alumnos de sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro el tipo de estudio es prospectivo porque a medida que va surgiendo los hechos nos damos cuenta el avance que va manifestando el estudiante.

Tipo de Estudio

Prospectivo

Período de Estudio

Segundo semestre del año 2009 y primer semestre del año 2010.

El área de estudio

Nuestra investigación está ubicada en Nicaragua, en la región del Pacífico en el área rural, departamento de Chinandega en el reparto Pedro Joaquín Chamorro; ubicada en la carretera Corinto frente donde fue Baller dos y media al este, la escuela es un Núcleo Educativo Rural (NER) Pedro Joaquín Chamorro en

ella se atienden a niños de primaria regular cursando el sexto grado del turno matutino, cuenta con siete aulas, carece de cancha, está en proceso un rincón de cuento, tienes áreas verdes.

Universo

Para la realización de este estudio se consideró como población a los 398 estudiantes de la escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega.

Muestra

Para la realización de este estudio se consideró como muestra a los 25 estudiantes del sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega.

El tipo de muestreo utilizado es el muestreo no probabilístico porque nuestro estudio es cualitativo, los elementos de la muestra no los seleccionamos aplicando técnicas aleatorias y la teoría de probabilidades, sino que los seleccionamos teniendo en cuenta la disposición de los alumnos de sexto grado de la Escuela para participar en el estudio.

Criterios de inclusión

- Ser estudiante de 6° grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro.
- Contar con la autorización de los padres o responsables para la realización de las actividades.
- Aceptar su participación en las actividades.
- Disponibilidad para responder el cuestionario.

Fuentes de Información

Primaria: Los profesores, padres de familia y alumnos del 6° grado de la Escuela Pedro J. Chamorro.

Secundaria: Bibliografía consultada sobre la enseñanza aprendizaje y la computación, periódicos, revistas, consultas en internet y archivos de la Escuela Pedro J. Chamorro.

Técnica de Recolección de la Información

El instrumento para recolectar los datos consistió en un cuestionario de 15 preguntas clasificadas en datos generales y opinión del uso y manejo de las TIC.

Procesamiento de la Información

Una vez obtenida toda la información requerida para nuestro estudio, se procesó usando Excel, a los resultados obtenidos se les determinó frecuencia y porcentaje, se resumieron en tablas de frecuencia, a partir de las cuales se obtuvieron sus correspondientes gráficos.

Operacionalización de las variables

Variable	Definición o Concepto	Escala o Valor
Edad	Tiempo que ha vivido el niño desde su nacimiento	10-11 años 12-13 14-15 Sin dato
Sexo	Condición que diferencia el género del niño	Masculino Femenino Sin dato
Conocimiento de la PC	Cantidad de información que tiene el estudiante acerca de la computadora.	Mucho Poco Nada
Usa la PC	Realiza actividades empleando una computadora	Si No Sin dato
Desea aprender a usar la PC	Interés en la adquisición de conocimientos acerca de la computación.	Si No Por qué
Día para aprender computación	Día de la semana que más le conviene para el aprendizaje de la computación.	Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes Sábado Domingo
Hora para aprender computación	Horario que le conviene para el aprendizaje de la computación.	Día de semana 2-4pm 4-6pm Sábado o domingo 8-10am 10-12am
Beneficios de la computación	Conjunto de ventajas que tiene el saber computación para el estudiante.	Si No Sin dato
Importancia para tu futuro	Valoración de la utilidad de la computación para la vida.	Enumerar Sin dato
Apoyo económico de sus padres	Disponibilidad de contribuir con C\$30 semanales para la realización de las prácticas.	Si No Sin dato

Guía de Laboratorio #1

Escuela Pedro Joaquín Chamorro

Asignatura: Computación:

Grado: 6^o

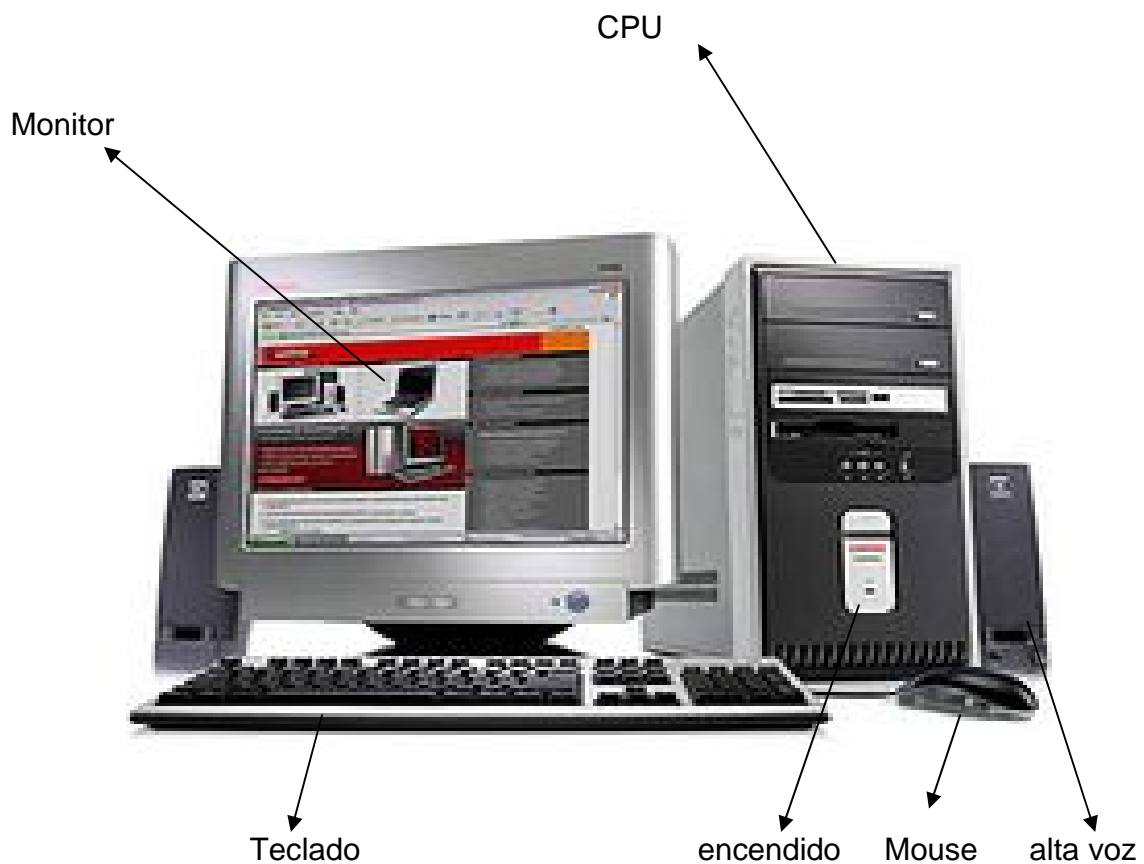
Fecha:

Tiempo: 3 encuentros 6 horas

Contenido: Generalidades de computación

a) Informática, computación, concepto.

b) Partes de una computadora.



Introducción

Estimados estudiantes este material te permitirá conocer la definición de lo que es un computador, sus partes y la importancia que tiene en tu vida cotidiana.

Objetivos:

Conocer la definición partes y la importancia que tiene un computador.

Actividades Iniciales

Mediante lluvias de ideas exploro los conocimientos.

¿Conoce un computador?

¿Qué es computador?

¿Cuáles son sus partes?

¿Qué importancia tiene en nuestras vidas?

Facilitar el documento a los estudiantes.

En pareja leo y analizo el documento en conjunto con el instructor.

Actividades de desarrollo

Resuelva las siguientes actividades en tu cuaderno

¿Explique que es un computador?

¿Cuál es la importancia que tiene el computador?

Dibuje y señale las partes de un computador.

Actividad de culminación.

Explique verbalmente lo aprendido.

Tarea. Investigue ¿Cómo se enciende y se apaga un computador?.



Guía de Laboratorio #2

Escuela Pedro Joaquín Chamorro

Asignatura: Computación:

Grado: 6^o

Fecha:

Tiempo: 4 encuentros 8 horas clase

Contenidos: Encender y apagar un computador.

. **Uso del Programa de Paint**

. **Líneas poligonales**

Clase Práctica



- **Uso del Mouse**



Introducción

Estimados estudiantes este material te permitirá conocer los pasos para encender y apagar un computador y al a vez ejercitar el uso del Mouse.

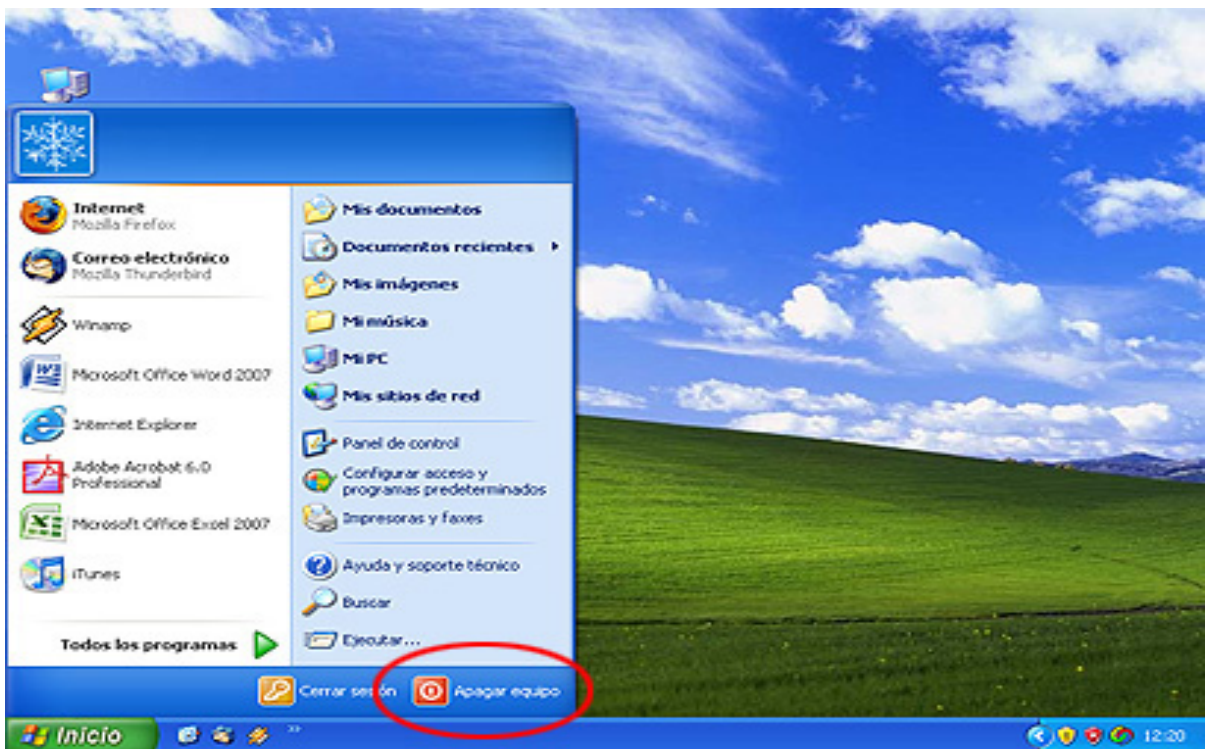
Objetivo

- Practicar los pasos de encender y apagar un computador.

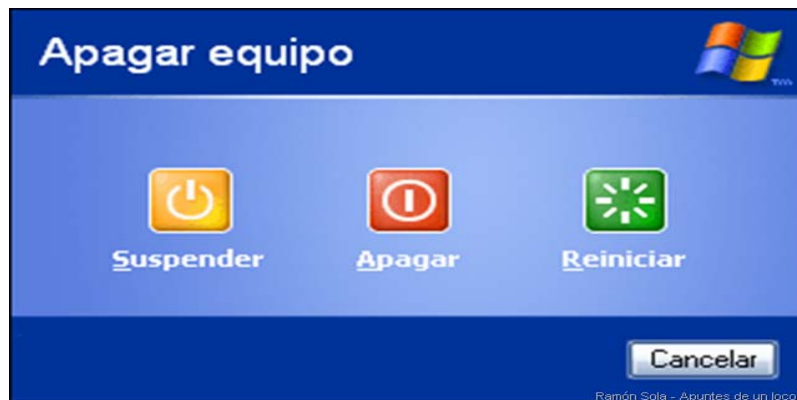
Paso 1. encienda el CPU. llamado Torre o Torre de mesa



Paso 2. Darle un clic en la barra inicio, y luego un clic en apagar equipo.



Paso 3. Apague el computador dándole clic en el botón apagar



- Ejercitar el uso del Mouse.

Actividades iniciales.

Entrega tu tarea.

Comentar el tema del día anterior.

Exploro los conocimientos previos.

¿Qué pasos se siguen para encender un computador?

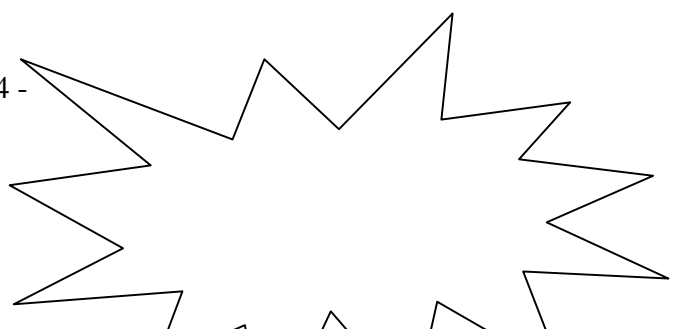
¿Cómo se apaga un computador?

¿Para qué sirve el Mouse?

¿Qué partes tiene el Mouse?

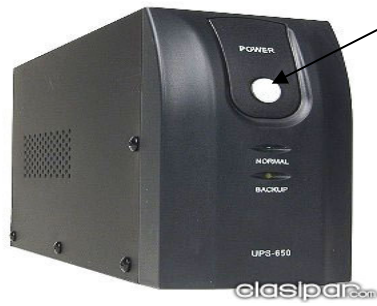
Explicación del docente

Pasos para encender un computador.



1. Encender la batería.

Presionar el botón
para encender la batería.



2. Encender el CPU.



3. Encender el monitor.



Para usar el Mouse debes saber que tiene dos teclas un a tu derecha y la otra a la Izquierda.



Para aprender a usarlo trabajaremos con el programa Paint usando la tecla de tu derecha.

- De un clic en el botón inicio.
- Un clic en la opción programa.

- Un clic en el botón accesorio.
- Un clic en la opción Paint y te aparecerán una ventana.
- De un clic en cerrar para salir de la ventana.

Pasos para apagar el computador.

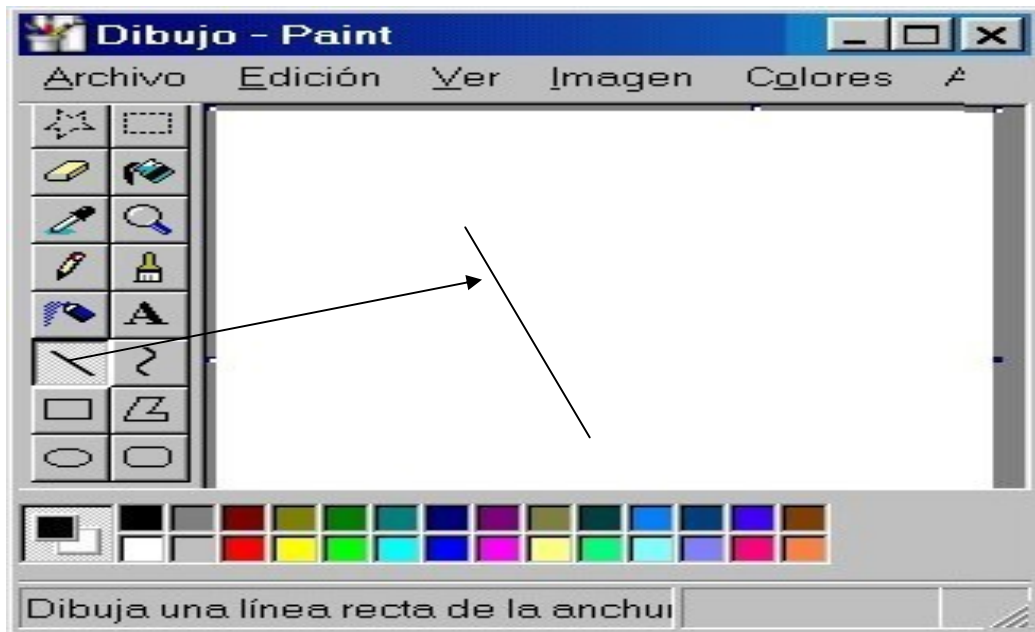
- Un clic en el botón inicio.
- Un clic en la opción apagar y espere q se apague.
- Luego apagar la batería.

Actividades de desarrollo

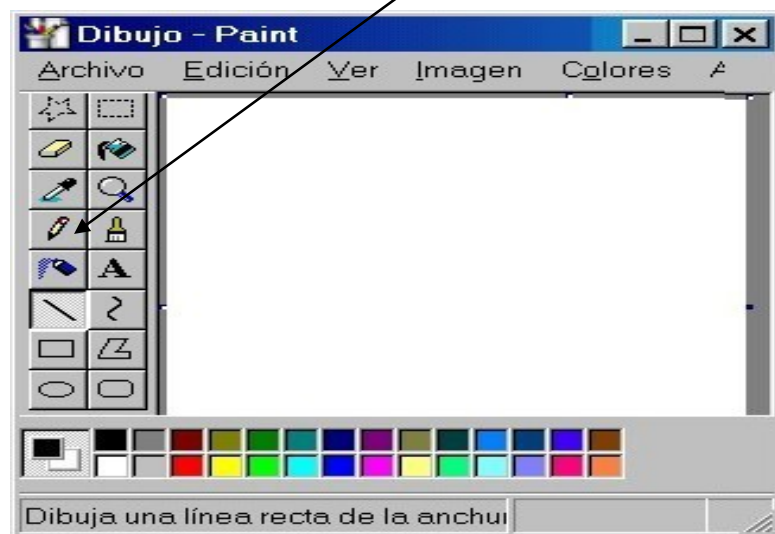
Entra de nuevo al programa Paint siguiendo los pasos anteriores.



Creando una línea.



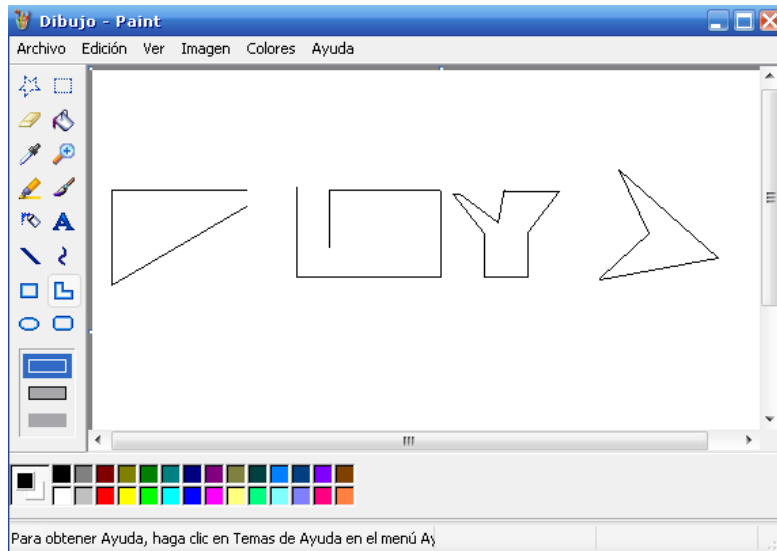
Haz un clic con el puntero sobre el lápiz.



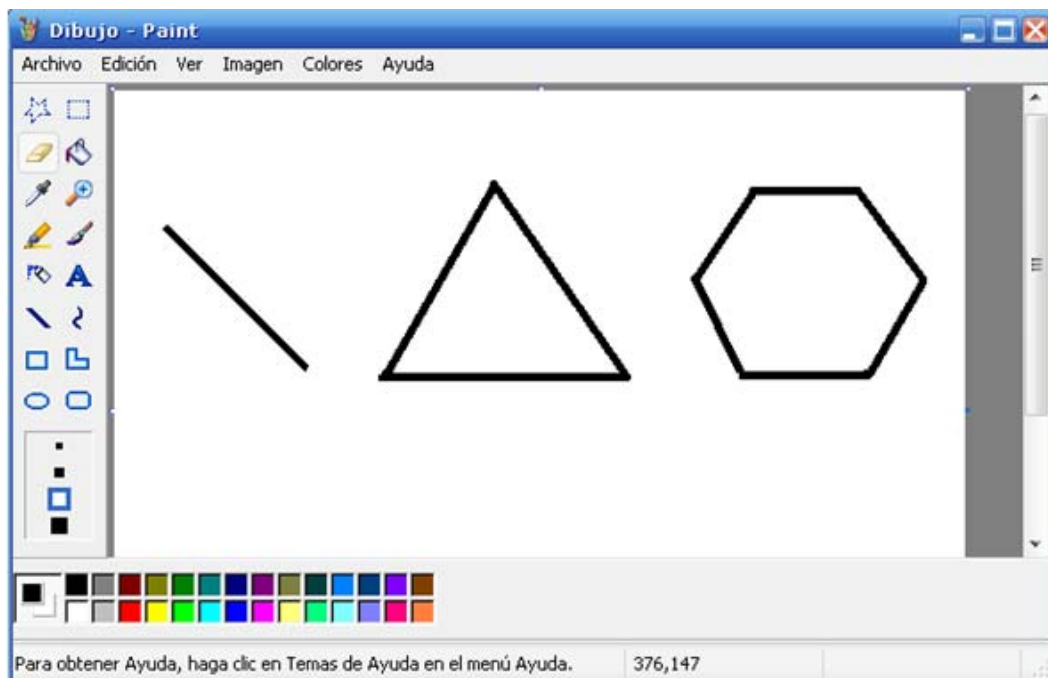
Lleva el puntero a la hoja y haz un clic con el botón izquierdo del Mouse dejándolo presionado.

Arrastra el Mouse con el botón izquierdo presionándolo y suéltalo donde quieras que termine la raya que estas creando.

Utilizando el programa Paint dibuje y clasifique las líneas poligonales



Ahora, siguiendo los pasos anteriores, con el uso del lápiz dibuja los siguientes polígonos:



Presente el trabajo a su profesor (a) y cierra el programa.

Haz clic en el cuadro “**No**” para cerrar el programa y no guardar.

Actividades de culminación

Abre de nuevo el programa Paint.

Realiza un dibujo utilizando polígonos y coloréelo.

Apague el computador siguiendo los pasos que corresponden.

Realiza comentarios sobre lo aprendido.

Tarea

Practica lo aprendido.

Guía de laboratorio #3

Escuela Pedro Joaquín Chamorro

Asignatura: Computación:

Grado: 6^o

Fecha:

Tiempo: 4 encuentro 8 horas

Contenidos: Uso del teclado.

Redacción de cuentos cortos

Clase práctica

Introducción:

Estimados estudiantes este material te permitirá ejercitar el uso del teclado en diferentes ejercicios.

Objetivo:

Usar el teclado escribiendo textos cortos y cantidades.

Actividades iniciales:

Explorar los conocimientos:

¿Qué es un teclado?

¿Para qué nos sirve?

¿Cuáles son las partes?

Escuche la explicación del instructor.



El teclado de una computadora es el dispositivo de entrada más usado, de acuerdo a la marca y el modelo de la computadora se presentan algunas variaciones. El teclado diversas funciones las teclas se divide para su estudio en

cuatro partes, que son: teclado de funciones, teclado alfanumérico, teclado de edición y teclado numérico.

Actividades de Desarrollo

Ejercitemos el uso del teclado:

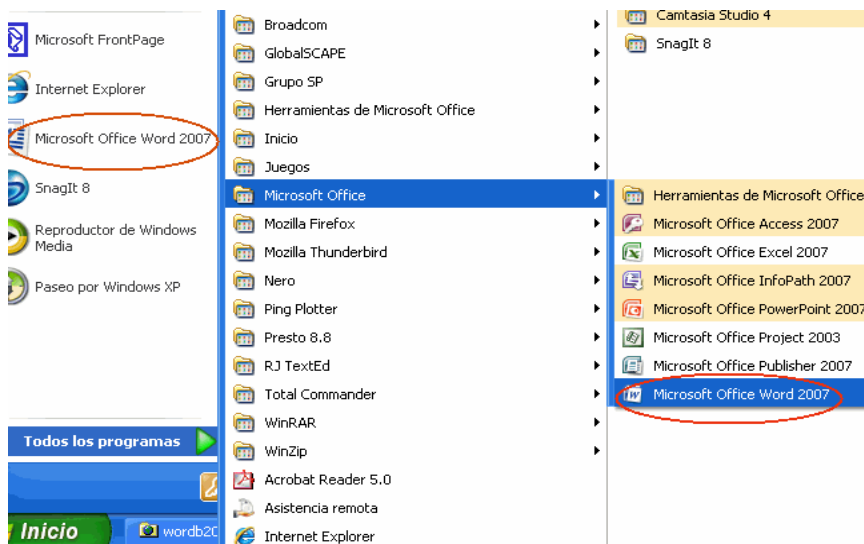
- 1) Un clic en el botón inicio.



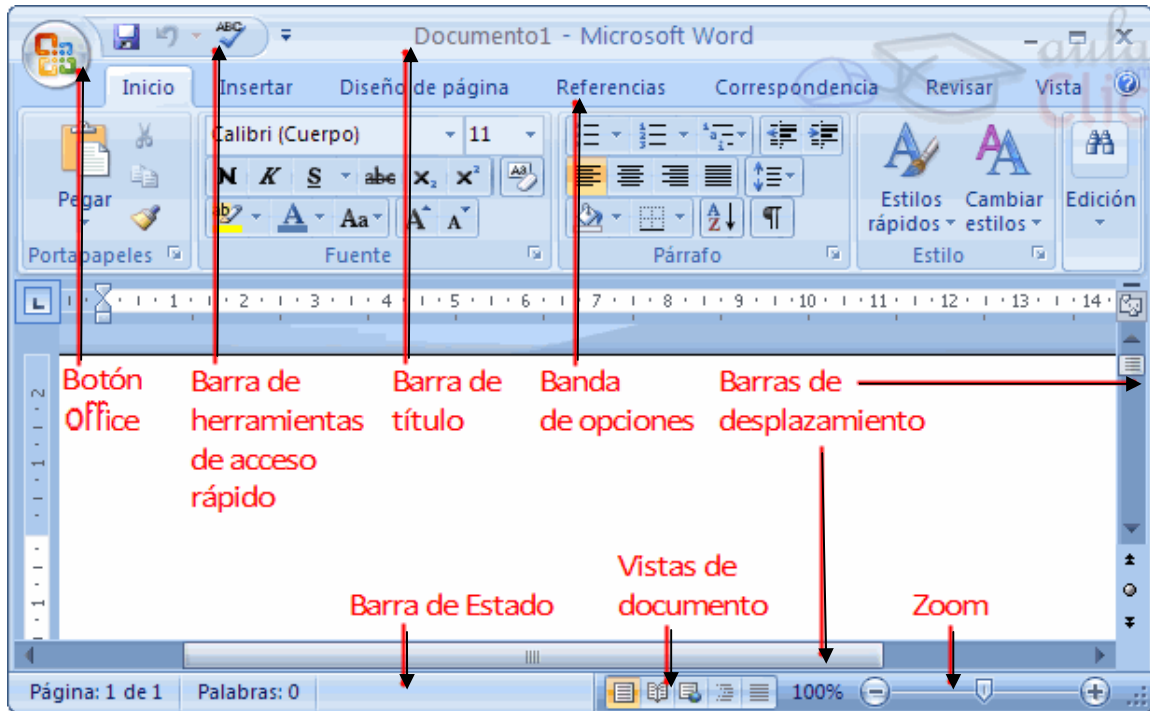
- 2) Un clic en la opción programa.



3) Un clic en la opción Word.



- 4) Una vez abierto el programa, aparece una ventana en la cual puedes escribir usando el teclado.



- 5) Escriba la siguiente frase usando letras minúsculas.

*LA COMPUTACIÓN NOS SIRVE PARA ADQUIRIR NUEVOS
CONOCIMIENTOS.*

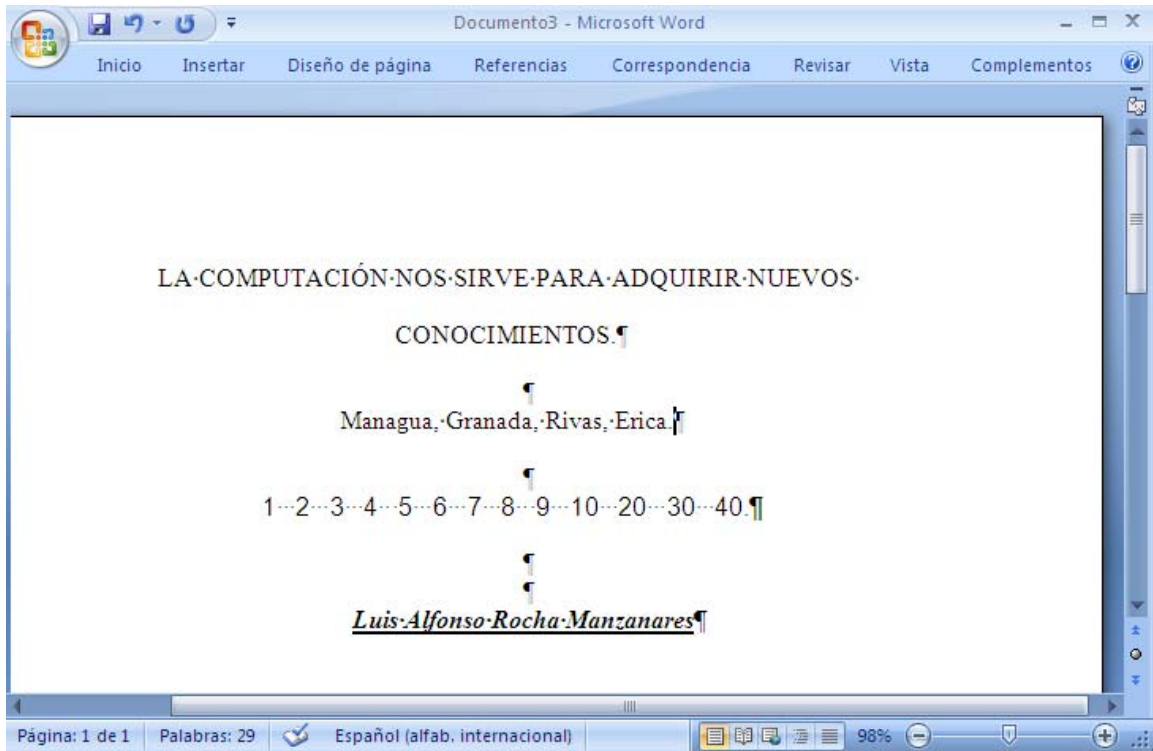
- 6) Ahora escriba los siguientes nombres propios tomando en cuenta las mayúsculas y minúsculas.

Managua, Granada, Rivas, Erica.

- 7) Escriba los siguientes números en la hoja de trabajo del procesador de texto:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30 40.

8) Escriba, en el centro de una línea, su **nombre completo** usando letra **negrita**, *cursiva* y subrayado. Cuando hayas realizado este paso, tu trabajo se verá más o menos así



9) Redacte un cuento corto de su imaginación tomando en cuentas las partes.

- a) Sombrear en negrita el título y los personajes
- b) Subraye el desenlace del cuento

Actividades de culminación.

Escriba la siguiente frase.

Las computadoras son una maquina muy interesante e innovadoras.

Tarea: Investigue que es Internet.

GUÍA DE LABORATORIO #4

Escuela Pedro Joaquín Chamorro

Asignatura: Computación:

Grado: 6^o

Fecha:

Tiempo: 5 encuentros 10 horas clase

Contenido: Ingresar a una página Web.

Investigaciones: Ciencias Naturales: Educación sexual, Alimentos Transgénico, Virus y Bacterias.

Sociales: Características de los Continentes, Avances Científicos y Tecnológicos.

Introducción

Estimados estudiantes este material te permitirá enriquecer tus conocimientos, ya que aprenderás como investigar información sobre indeterminado tema que te interese.

OBJETIVOS

- Conocer el navegador Internet.
- Aplicar los conocimientos teóricos para ingresar a una página Web.
- Investigar sobre temas educativos.

ACTIVIDADES INICIALES

Explica sobre el contenido del día anterior.

Mediante lluvia de idea realiza tus comentarios sobre:

¿Qué es para ti una página Web?

¿Qué sabes sobre Internet?

¿Para qué sirve el Internet?

Explicación del docente.

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única de alcance mundial.

Es difícil de resumir la utilidad que tiene el Internet en nuestra vida, ya que el nos sirve para estudiar, investigar sobre un determinado tema, comprar productos, chatear, comunicarse etc.



Una página Web es un documento electrónico escrito en un lenguaje informático. Las páginas Web pueden contener textos, gráficos, videos, animaciones y sonido, así como formularios posibles de ser llenado directamente en la pantalla.

Ingresa a una página Web.

Abre el navegador, haz clic en el icono Internet explore.



Escribe en la barra de dirección el nombre de la página que quieres ingresar por ejemplo: www.ineter.gob.ni



Una vez escrita la dirección presione la tecla enter (↵) y espere que cargue la página seleccionada y veras que te aparecerán diferentes opciones sobre la dirección escrita.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Siguiendo los pasos anteriores entra de nuevo a la página Web.

Busca información sobre www.portaleducativo.com.ni

Escriba en la barra de dirección la página anterior.

Escribe una síntesis sobre la infamación encontrada.

Lea la síntesis a sus compañeros.

ACTIVIDADES DE CULMINACIÓN

Busca información sobre las fracciones y sus operaciones siguiendo los pasos para entrar a una página Web.

Explique sobre la investigación realizada.

Realiza tus comentarios sobre lo aprendido.

Tarea

Practica lo aprendido buscando información sobre números enteros.

GUÍA DE LABORATORIO #5

Escuela Pedro Joaquín Chamorro

Asignatura: Computación:

Grado: 6^o

Fecha: 4 encuentros 8 horas clases

CONTENIDO: Usando buscadores en un tema definido.

. Investigaciones de tareas escolares

INTRODUCCIÓN

Apreciables estudiantes en esta guía le proporcionamos actividades donde busquen información de un tema seleccionado, el cual ustedes practicarán para desempeñarlo en tus investigaciones escolares.

OBJETIVOS

- Aprender a usar el buscador.
- Buscar información sobre temas escolares.

ACTIVIDADES INICIALES

Explica cuáles son los pasos para ingresar a una página Web.

Mediante lluvia de ideas comenta sobre lo que sabes del contenido a estudiar.

¿Qué entiendes por 'buscadores'?

¿Cómo funcionan los buscadores?

Aclaración del docente.

Los buscadores son herramientas que apartar de palabras claves, relacionados con el tema sobre el cual nos interesa buscar información, permite acceder a diferentes páginas en Internet que tratan el tema.

Los buscadores generalmente se utilizan de manera similar de acuerdo a los siguientes pasos:

Se escriben una o varias palabras claves en el espacio en blanco destinado para ello.

Se envía esta información para que comience la búsqueda, presionando la tecla "Enter" (↵)

O haciendo clic en buscar.

Finalmente el buscador da un listado de resultados, ordenado según su semejanza con las palabras claves introducidas.

Tú seleccionas la que está más acertada a la información que buscas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Ingresa a Internet haciendo doble clic en el icono Internet explore.



Ingresa el siguiente tema de búsqueda: Polígonos regulares e Irregulares y haz clic en el botón Búsqueda con Google.



.isto

Para ir recorriendo las páginas que aparecieron como resultado de tu búsqueda, debes hacer clic sobre el título de la página de color azul o celeste.

De las páginas que revises elige la que más se ajuste a tu interés.

ACTIVIDADES DE CULMINACIÓN

Escriba en su cuaderno la información encontrada.

Busca información sobre el tema que desees siguiendo los pasos correspondientes.

Tarea: Investiga qué son los cuadriláteros.

Resultados

Aspectos	Variables	Indicadores
I Datos Generales	Edad	10-11 12-13 14-15 Sin dato
	Sexo	Masculino Femenino Sin dato
	Departamento	Chinandega
	Dependencia	Mamá Papá Ambos Tíos Abuelos Sí mismo Otra persona
	Tipo de escuela	Público Privado Otros
		Mucho Poco Nada
II Opinión de los estudiantes sobre el uso y manejo de las TIC.	Conocimiento de las computadoras	Si No Sin dato
	Hacen uso de las computadoras	Si No Por qué
	Aprendizaje en el manejo de las computadoras	a) lunes b) martes c) miércoles d) jueves e) viernes f) sábado g) domingo

Aspectos	Variables	Indicadores
	<p>as</p> <p>Día en que le gustaría aprender computación.</p> <p>Hora que le gustaría aprender computación.</p> <p>Beneficios de aprender computación.</p> <p>Importancia para tu futuro aprender computación.</p>	<p>a) 2-4pm día de semana b) 4-6pm día de semana c) 8-10am sábado o domingo d) 10-12am sábado o domingo</p> <p>Enumere los beneficios</p> <p>a) poder realizar tareas de investigación</p> <p>b) navegar en internet.</p> <p>Si No Explique</p>

p
n

Tabla 1. **Características de los Estudiantes del Sexto Grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro del Departamento de Chinandega.**

No	Características	No. de Estudiantes	Porcentaje
1	Sexo		
	Masculino	10	40%
	Femenino	15	60%
	Sin dato	0	-
2	Edad		
	10-11	11	44%
	12-13	11	44%
	14-15	3	12%
3	Departamento		
	Chinandega	25	100%
4	Dependencia		
	Mamá	9	36
	Papá	0	-
	de ambos	16	64
	Tíos	0	-
	Abuelos	0	-
	Usted mismo	0	-
	Otra persona	0	-
5	Escuela		
	Pedro Joaquín Chamorro	25	100%
6	Tipo de escuela		
	Pública	25	100%
	Privada	-	-
	Otro tipo	-	-
7	Apoyo económico de sus padres de C\$30 semanales		
	Si	15	60%
	No	10	40%
	Sin dato	0	-

Tabla 2. Uso y manejo de las TIC de los estudiantes del sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro del Departamento de Chinandega.

No	Respuestas	No. De estudiantes	Porcentaje
8	Sabe usted sobre las computadora		
	Mucho	1	4%
	Poco	6	24%
	Nada	18	72%
9	Conoce una computadora		
	Si	25	100%
	No	-	-
	Sin dato	-	-
10	Ha usado una computadora		
	Si	7	28%
	No	17	68%
	Sin dato	1	4%
11	Le gustaría aprender a usar y manejar una computadora		
	Si	25	100%
	No	-	-
12	Si sus padres le apoyaran económicamente que día le gustaría aprender computación		
	a) lunes	0	-
	b) martes	1	4%
	c) miércoles	12	48%
	d) jueves	0	-
	e) viernes	1	4%
	f) sábado	6	24%
	g) domingo	5	20%
13	Qué horario le gustaría aprender computación		
	1) 2-4 pm en día de semana	7	28%
	2) 4-6 pm en día de semana	8	32%
	3) 8-10 AM los sábados o domingos	3	12%
	4) 10-12 AM los sábados o los domingos	7	28%
15	Es importante para tu futuro aprender computación		
	Si	24	96%
	No	1	4%

Análisis de Resultados

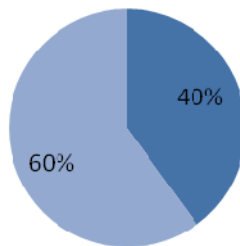
Entre los principales resultados referidos a la caracterización de los estudiantes del sexto grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro.

Hay predominio del sexo femenino con el 60% (15 de 25 estudiantes encuestados).

Grafica No 1

DISTRIBUCION POR SEXO

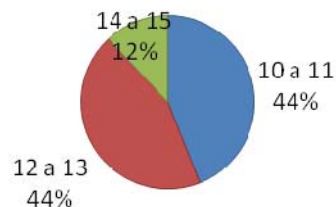
■ Masculino ■ Femenino



Las edades más representativas son la de 11 años con un 36% y los de 13 años con un 24%.

Gráfica No 2

EDADES DE LOS ESTUDIANTES

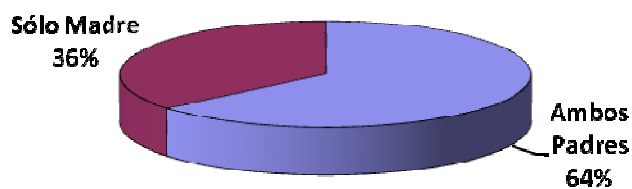


El 100% de los estudiantes son del departamento de Chinandega.

El 64% de los encuestados dependen de sus padres y un 36% dependen sólo de su madre.

Gráfica No 3

Dependencia de los Estudiantes



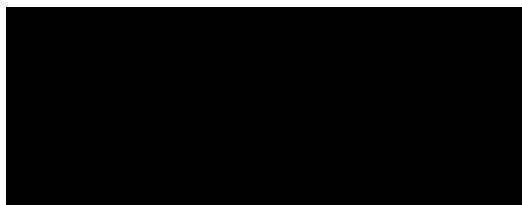
El 100% de los encuestados son de la escuela Pedro Joaquín Chamorro.

El 100% de los estudiantes encuestados son de una escuela pública.

El 60% de los padres de familia van a apoyar económicamente con 30 córdobas semanales a sus hijos para que reciban clases en un cyber.

Apoyo económico de tus padres de 30 córdobas semanales para ir al cyber.

Gráfica No 4

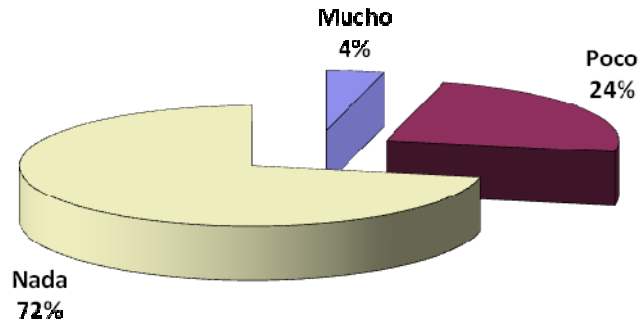


Entre los principales resultados que obtuvimos sobre la opinión del uso y manejo de las TIC observamos que:

El 72% de los encuestados no saben nada sobre las computadoras.

Gráfica No 5

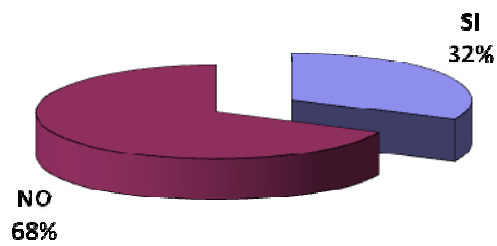
Conocimiento sobre computadoras



El 100% de los encuestados manifiesta conocer una computadora.

El 68% de los encuestados opinó que no ha usado una computadora.

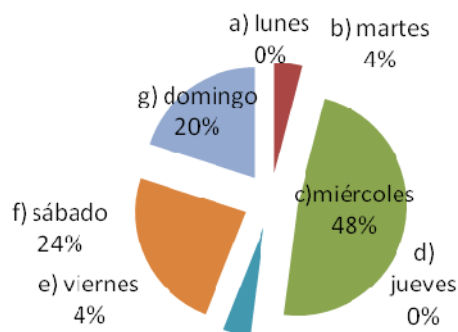
Gráfica No 6



El 100% de los estudiantes dijeron que le gustaría aprender a usar y manejar una computadora.

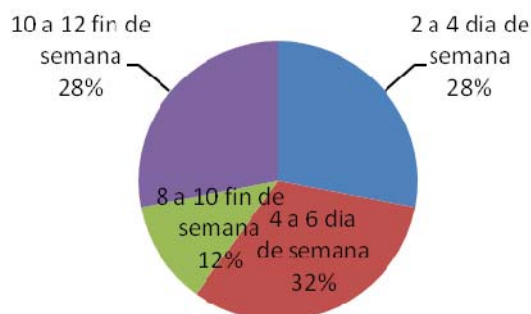
El 48% de los encuestados opinaron que le gustaría aprender computación el día miércoles.

Gráfica No 7
Día que le gustaría aprender computación



El 32% de encuestados opinaron que le gustaría aprender computación en el horario de 4 a 6 pm

Gráfica No 8
Hora para aprender computación

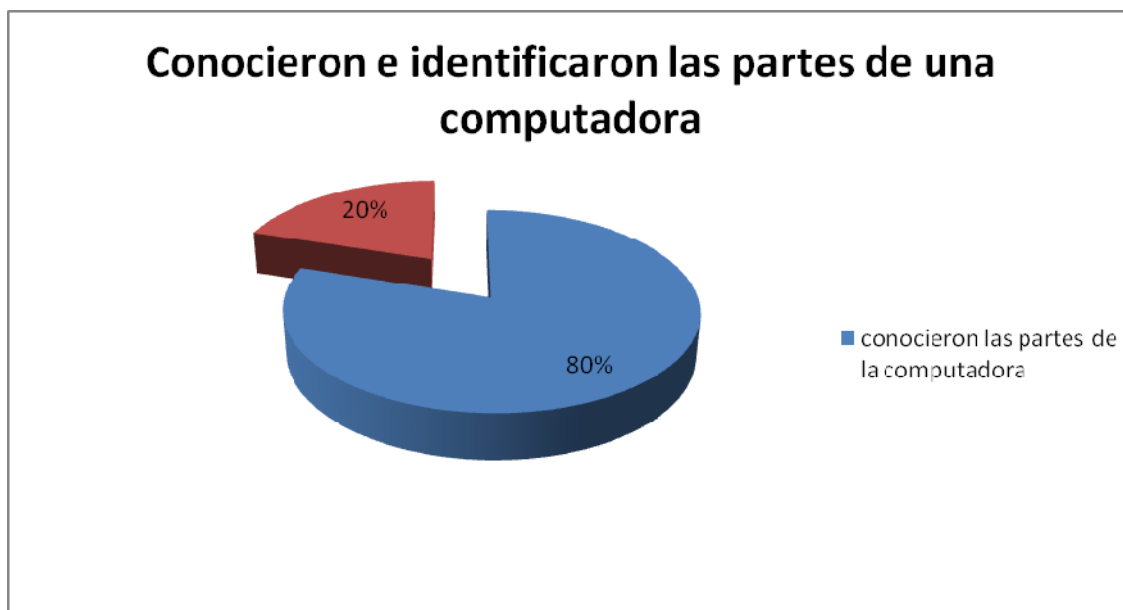


De acuerdo a la importancia que tiene para el futuro del estudiante el aprender computación, el 96% de los encuestados opinaron que es importante para su futuro aprender computación.

En relación con el desarrollo de las actividades prácticas observamos que:

En la guía No. 1 el 80% de los estudiantes conocieron e identificaron las partes de una computadora y un 20% no lograron adquirir completamente los conocimientos por falta de interés de los mismos.

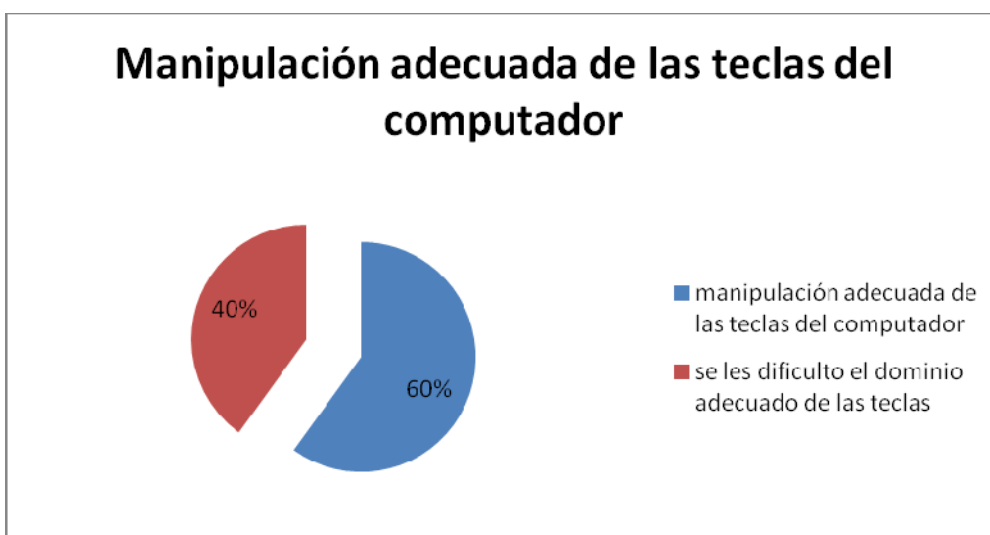
Gráfica No 9



En la segunda guía el 100% de los estudiantes aprendieron a encender y apagar un computador.

En la tercera guía el 60% de los estudiantes manipularon adecuadamente las teclas del computador y el 40% se les dificultó el dominio del teclado por falta de habilidad.

Gráfica No 10



En la guía No. 4 el 92% de los estudiantes lograron acceder a una página web realizando investigaciones de temas educativos, pero un 8% tuvieron dificultad.

Gráfica No 11



En la quinta guía el 100% de los estudiantes realizaban sus investigaciones de manera independiente.

Conclusiones

Luego del análisis de los resultados de la investigación desarrollada, podemos establecer las siguientes conclusiones:

- Se obtuvo una caracterización de los estudiantes del sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega a través de una encuesta aplicada durante el segundo semestre del año 2009.
- Al inicio del estudio encontramos que la mayoría de los estudiantes tenían muy pocos o nulos conocimientos sobre el uso y manejo de las computadoras y del internet, ya que en la escuela no tenían computadoras y nadie los motivaba.
- Con la manipulación adecuada de las computadoras los estudiantes opinan que será de mucha importancia para el futuro, ya que esto le permitirá poder realizar investigaciones, realizar sus tareas escolares, explorar sitios web, comunicarse con otras personas.
- Los estudiantes realizaron las actividades de las guías siguiendo las orientaciones de los investigadores realizando cada paso que contenían las guías y así adquirieron los conocimientos que le facilitaron el uso y manejo del internet y del software ABC del computador.

- Los estudiantes llevaron a la práctica los conocimientos del ABC del computador y el internet donde investigaron sus tareas escolares sobre los contenidos que les estaban impartiendo su docente de acuerdo a la programación del MINED, realizándolas satisfactoriamente y de manera independiente.
- Los estudiantes de sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro mostraron interés de usar y manejar las computadoras y el internet, ya que asistían puntualmente a los encuentros que se realizaban y se entusiasmaban y llevaban a cabo cada una de las actividades que se le orientaban en las guías.

Recomendaciones

Mediante la realización de este trabajo investigativo “Uso del internet y del Software el ABC, del computador” llevado a cabo con los alumnos de sexto grado de la escuela Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega, planteamos las siguientes recomendaciones:

- Al MINED para reforzar las políticas educativas vigentes siendo necesaria la formación continua de las(os) docentes. Que el compromiso mantenido hasta ahora se proyecte en la capacitación constante de los mismos y puedan aplicar el uso de internet y del computador en la nueva transformación curricular.
- A los estudiantes incentivarles el espíritu de auto superación con hábitos del uso de internet y del computador para que sean capaces de investigar lo que deseen y aplicarlos en sus vivencias escolares, en lo profesional para así enfrentar los retos del futuro por medio de la manipulación de las computadoras, contribuyendo así al desarrollo de Nicaragua.
- A los docentes de educación primaria implementen guías didácticas para el uso del computador y la internet apropiándose de estrategias dirigidas a facilitar la adquisición de conocimiento en temas investigativos.
- A la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua –León,

siga colaborando en la preparación de los nuevos profesionales de la educación que el país necesita sobre el uso y manejo de internet y las computadoras.

Bibliografía

- Área Moreira, Manuel (2002b) **“Los medios y el currículum escolar”**, <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/12.htm>.
- García, R. **Enciclopedia Científica Larousse** D.F: Marsella 53. (1933) **México**,
- MINED, **Orientaciones Metodológicas para el uso de Recurso TIC**. 1ra Edición. (2007) Nicaragua.
- MINED, **El ABC del computador. 2da edición**. (2007) Managua, Nicaragua.
- MECD **Compendio de los Documentos curriculares con Enfoque de Competencias**. Versión para pilotaje. (2005) Nicaragua.
- MECD **Transformación Curricular Paradigmas y Enfoques Pedagógicos**. Gobierno de Nicaragua. (2005), Nicaragua.
- Pozo J. y Gómez Crespo **Aprender y Enseñar Ciencias**. Ediciones Morata. (1996) Madrid, España.
- Uno. **Revista didáctica de las Matemáticas**. (1998).
- http://es.wikipedia.org/wiki/Teorias_del_aprendizaje. Consulta realizada el 061110.
- <http://edutec.perublogs.com/2006/06/TIC-y-Capacitacion-docente.html>
- Curso gratis de Microsoft Word 2007. http://www.aulaclie.es/word2007/t_2_1.htm. Consulta realizada el 032410

ANEXOS

TABLA N°1
Distribución Según Sexo
Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega, 2010

Sexo	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
Femenino	15	60%
Masculino	10	40 %
Total	25	100

TABLA N°2
Distribución Según Edad
Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega, 2010

Edad	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
10	5	20%
11	6	24%
12	9	36%
13	2	8%
14	2	8%
15	1	4%
Total	25	100

TABLA N°3
Dependencia
Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Dependencia	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
Mamá	9	36%
Papá	0	0
Ambos	16	64%
Tíos	0	0
Abuelos	0	0
Usted mismo	0	0
Otra persona	0	0
TOTAL	25	100%

TABLA N°3

Apoyo Económico Para ir al cyber

Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Indicador	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
SI	15	60
NO	10	40
SD	0	0
TOTAL	25	100%

TABLA N°4

Conocimiento sobre Computadoras

Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Conocimiento	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
Mucho	1	4%
Poco	6	24%
Nada	18	72%
Total	25	100%

TABLA N°5

Ha Usado una computadora

Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Indicador	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
SI	7	28%
NO	17	68%
SD	1	4%
TOTAL	25	100

TABLA N°6

Día Preferido Para Aprender Computación

Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Indicador	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
Lunes	0	0
Martes	1	4%
Miércoles	12	48%
Jueves	0	0
Viernes	1	4%
Sábado	6	24%
Domingo	5	20%
TOTAL	25	100%

TABLA N°7

Horario Para Aprender computación

Estudiantes del 6to grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro
Departamento de Chinandega. 2010

Indicador	No. De Estudiantes	% de Estudiantes
2-4lunes-viernes	7	28%
4-6lunes-viernes	8	32%
8-10sabado-domingo	3	12%
10-12sabado-domingo	7	28%
TOTAL	25	100%

Generalidades de computación

GUIA Nº 1

Asimilación	Estudiantes	Porcentaje
Todo	20	80%
Mucho	5	20%
Nada	0	0
Total	25	100%

Manipulación del teclado del computador

GUIA Nº3

Manipulación	estudiantes	Porcentaje
Mucho	15	60%
Poco	10	40%
Nada	0	0
total	25	100%

Acceso a la Página Web

GUIA N°4

Acceso	estudiantes	porcentaje
Si	23	92%
No	2	8%
total	25	100%

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-LEÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES.

**“Cuestionario aplicado a los estudiantes del Sexto Grado de la Escuela
Pedro Joaquín Chamorro del departamento de Chinandega en el segundo
semestre 2009”**

Estimados/as alumnos/as:

Somos estudiantes del quinto año de la carrera de Matemática Educativa y Computación de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la UNAN-León, que actualmente cursamos el componente curricular de Metodología de la investigación Educativa y el requisito para aprobar es defender un trabajo de investigación el cual lo hemos titulado Uso de Internet, y del Software ABC del Computador como Herramienta de Apoyo en la Enseñanza Aprendizaje en los Alumnos de 6to Grado de la Escuela Pedro Joaquín Chamorro del Departamento de Chinandega en el Año Lectivo 2010.

Solicitamos su colaboración respondiendo el siguiente cuestionario.

Agradecemos de antemano sus valiosas opiniones

I) Datos Generales: Marque con una equis (X) o responda según considere conveniente.

1. Sexo: masculino_____ femenino_____

2. Edad en años cumplidos_____

3. Departamento y municipio de procedencia_____ y_____

4. Usted depende de:

- a. su mamá
- b. su papá
- c. de ambos
- d. tíos
- e. abuelos

- f. usted mismo
g. otra persona. Especificar _____
5. Escuela donde cursa el sexto grado: _____
6. Tipo de escuela: Pública _____ Privada _____ Otros (Especificar) _____

7. Tus padres o tu responsable ¿Te podrían apoyar con treinta córdobas semanales para ir con nosotras por dos horas a un Cyber, para que te enseñemos computación?
Si _____ No _____

II USO Y MANEJO DE LAS TIC

- 8 ¿Qué sabe usted sobre las computadoras?
a) Mucho
b) Poco
c) Nada
9. ¿Conoce usted una computadora? Si _____ No _____
10. ¿Ha hecho uso de una computadora? Si _____ No _____
11. ¿Le gustaría aprender el uso y manejo de una computadora?
Si _____ No _____ ¿Por qué? _____
12. Si sus padres o responsables le apoyaran económicamente para aprender computación, señale el día que más le conviene
a) Lunes
b) Martes
c) Miércoles
d) Jueves
e) Viernes
f) Sábado

g) Domingo

13. si sus padres o responsables le apoyan económicamente para aprender computación, señale el horario que más le conviene

- a) 2-4 pm en día de semana
- b) 4-6 pm en día de semana
- c) 8-10 am los sábados o los domingos
- d) 10-12 am los sábados o los domingos

14. ¿En qué se beneficiaría aprender computación?

- a) _____
- b) _____

15. ¿Crees que es importante para su futuro aprender computación?

Si _____ No _____

Explique: _____

GLOSARIO

- **Asistido:** Provisto de un dispositivo destinado a ampliar, regular o repartir el esfuerzo realizado por el usuario gracias a un aporte exterior de energía.
- **Cognición:** Conjunto de estructuras y actitudes psicológicas cuya función es el conocimiento, oposición a los dominios de la efectividad.
- **Computadora:** Aparato o maquina de cálculo.
- **Enseñanza:** Sistema y método de dar instrucciones.
- **Evaluar:** Estimar los conocimientos, actitudes, aptitudes y rendimiento de un individuo.
- **Herramienta:** Cualquiera de los instrumentos de trabajo manual.
- **Hardware:** Conjunto de órganos físicos de un sistema informático.
- **Intangible:** Que no debe o no puede tomarse.
- **Informática:** Ciencia del tratamiento automático racional de la información considerada como el soporte de los conocimientos y las comunicaciones
- **Instructiva:** Proporcionar conocimientos.
- **Investigar:** Actividad encaminada al descubrimiento de nuevos conocimientos.
- **Mediática:** Relativo a los medios de comunicación.
- **Neogobismo :** Expresión o acepción de creación reciente que parece o se adopta en una lengua.

- **Ordenador:** Máquina automática para el tratamiento de la información, que obedece a programas formados por sucesiones de operaciones aritmética y lógica.
- **Problemática:** Conjunto de problemas pertenecientes a una ciencia o actividad determinada.
- **Organizar:** Disponer algo ordenadamente con miras a una función o uso determinado.
- **Posibilitar:** Facilitar y hacer posible una cosa.
- **Proceso:** Preparación adecuada de datos o elementos básicos de información y tratamiento de los mismo mediante reglas y procedimiento que ejecutan distintas operaciones.
- **Programa:** Conjunto de instrucciones, datos o expresiones registrados en un soporte que permite ejecutar una serie de operaciones determinadas solicitadas a un ordenador a un aparato automático
- **Paradigma:** Conjunto de formas que sirven de modelo en los diversos tipos de reflexión.
- **Software:** Conjunto de programas procesados y eventualmente documentación relativo al funcionamiento de un conjunto de tratamiento de información.
- **Soporte:** Medio material, tarjeta perforada, disco, cinta magnética capaz de recubrir una información, transmitirla o conservarla y después restituirlas.

Fotografías de nuestro trabajo



Nuestros alumnos



Aprendiendo a encender y apagar la computadora

Realizando las guías



Trabajando en el cyber

