

**TÍTULO: APP EDUCATIVA PARA UN ADECUADO USO DE LOS SOFTWARE.**

**AUTOR: Msc. Iraima Yirat Rodríguez**

CATEGORÍA ACADÉMICA Máster en Ciencias de la Educación

NIVEL EN QUE TRABAJA: Primaria

CENTRO DE TRABAJO: **Seminternado 29 de Abril**

CARGO QUE DESEMPEÑA: Maestra de Computación

CORREO ELECTRÓNICO: [iraima.yirat@nauta.cu](mailto:iraima.yirat@nauta.cu)

PROYECTO AL CUAL PERTENECE: Armonía

Resumen

Con la presente investigación se aporta una App para darle tratamiento a las insuficiencias existentes en el uso adecuado de los software educativos en la escuela primaria, constituyendo una de las dificultades del banco de problemas del Seminternado 29 de Abril, la importancia radica en que a través de él se orienta a los docentes acerca de los contenidos que se abordan, de manera que constituyan propuestas de cómo y cuándo utilizarlos; así como promover la reflexión y el análisis que conduzcan a la búsqueda de alternativas diversas según las necesidades educativas de cada ámbito escolar. Para validar la efectividad del producto, fueron aplicados métodos científicos como: el análisis y síntesis, el inductivo y deductivo, histórico y lógico, la observación, y el cálculo porcentual y se operó con una muestra de 20 docentes elegida intencionalmente por la autora. Una vez de aplicada la propuesta se alcanzaron resultados positivos.

Palabras claves: App, software educativos, ámbito escolar.

## **Introducción**

La Inserción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones dentro del sistema educacional desde edades tempranas forma parte esencial de las profundas transformaciones que en esta esfera lleva a cabo con gran esfuerzo nuestra Revolución con el propósito de elevar la calidad del aprendizaje. Desde el III Seminario Nacional para educadores se abordó que: la computadora en la escuela primaria tiene como objetivo formar en los alumnos una cultura informática elemental, además de contribuir a elevar la calidad del aprendizaje y el desarrollo de los alumnos, por lo que constituye un medio de enseñanza o herramienta de trabajo de gran importancia.

CINESOFT trabaja para convertirse en empresa de excelencia por las innovadoras soluciones tecnológicas que entrega y su impacto en la calidad de

la educación, forjando relaciones duraderas con la comunidad educativa, sus proveedores y la población en general.

Estudios concluyen que en la actualidad está aumentando la demanda de consumo y desarrollo de Apps educativas, diseñadas para jugar y aprender, lo que se ha incrementado aceleradamente debido al distanciamiento social que la mayoría de los países en el mundo experimentan. En este 2020 ha cambiado el uso de dispositivos en el hogar, para niños y adultos por igual, una de las maneras de diversión más practicadas ahora son las Apps educativas.

Para que los docentes hagan un uso adecuado de los recursos informáticos y audiovisuales con que contamos hoy se necesita que conozcan el contenido que abordan y de todas sus posibilidades.

Es oportuno recordar las palabras del compañero Fidel Castro (2003) cuando expresó: “Al contar con medios fabulosos para transmitir conocimientos y cultura, unido a la introducción de nuevos conceptos en la organización (...) del sistema educacional, nada extraño tiene que les haya hablado de multiplicar por tres, por cuatro y hasta por cinco, los conocimientos (...)”

La computación como medio de enseñanza se extiende al contexto de la Colección Multisaber con el uso del software educativo en la enseñanza primaria, sin embargo, por su alto nivel de operatividad para resolver problemas prácticos, se emplea también como una herramienta de trabajo.

Los softwares educativos ofrecen grandes ventajas para el estudio de disímiles contenidos, Permiten mostrar hechos históricos, naturales y científicos ocurridos en otros momentos no vividos por los escolares. A través de la observación de un fragmento de video en la computadora, se puede apreciar cómo se destacó un personaje en detalles en un hecho y valorarlo.

La utilización del tiempo es otro de sus beneficios, porque permite por ejemplo examinar un documento histórico, hecho por una personalidad, observar a esa persona y conocer acerca de ella con tan sólo dar un clic, esta acción se puede lograr con el trabajo de hipertextos que aparecen en los software educativos, debido a la propiedad multitarea que tiene la computadora.

Cuando se introduce el software educativo en la escuela primaria cubana, surge la necesidad de establecer ciertas precisiones de orden didáctico, que orienten su correcta integración en un proceso de enseñanza-aprendizaje transformador y productivo. Por ejemplo:

- ❖ Se debe analizar en qué clase o momentos de la actividad se va a emplear el software, cómo y para qué.
- ❖ Coordinar con el profesor de computación si se usará durante una clase o parte de ella, lo que implica poder desarrollar la actividad en el laboratorio de computación.
- ❖ Si se utiliza como actividad coordinada para el tiempo de máquina, se debe usar como complemento de la clase o para el trabajo independiente en la realización de tareas investigativas, búsqueda y procesamiento de datos, trabajos prácticos etc.

- ❖ También como entrenamiento de los conocimientos adquiridos sobre un contenido que se desee fortalecer mediante el empleo del juego que el mismo software facilita.

El incremento en la disponibilidad de los recursos informáticos y audiovisuales para docentes y estudiantes ha traído como consecuencia, un mayor conocimiento de sus posibilidades. Sin embargo, aunque muchos docentes han ganado conciencia de las ventajas que ofrece el empleo de tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje aun subsisten dificultades en el profesorado del seminternado 29 de abril al momento de concebir una clase apoyada en el uso de tecnologías, ya en ocasiones no se usan adecuadamente los softwares educativos lo que trae como consecuencia que pese la encomiable labor científica, subsistan dificultades en el aprendizaje de los escolares de sexto grado de la escuela Seminternado 29 de Abril

Entre estas dificultades constatadas al validar los instrumentos están:

- Insuficiente espacio que se le designa al entrenamiento y superación en el uso de las tecnologías en la preparación metodológica y en la auto preparación.
- Insuficiente planificación de actividades instructivas en las que se utilicen los recursos informáticos y audiovisuales existentes.
- Roturas del equipamiento lo que trae como consecuencia poca disponibilidad de estos para que el docente ocupe las PC todo el tiempo que requiere.
- Durante la formación profesional el futuro docente no recibe suficiente entrenamiento para apoyarse en las tecnologías.
- No se cuenta con un laboratorio de computación amplio para que varios maestros puedan prepararse en él sin afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Poco conocimiento de los contenidos que ofrecen los recursos informáticos con que contamos en las escuelas

## **Desarrollo**

**Los resultados del diagnóstico inicial aplicado reveló que los** docentes aplicada confirmó las insuficiencias así como el inadecuado uso de los recursos informáticos, resulta limitado el tiempo de auto preparación del docente para seleccionar adecuadamente el recurso informático a utilizar en sus clases.

Por lo anterior se impone la necesidad de ofrecer al docente una App que lo oriente acerca de los contenidos que se abordan en los recursos informáticos con que se cuenta en la escuela.

Por tanto se elabora la App titulada: “Las Tics en la Educación Primaria” Ver fig.



Figura 1

La misma se basa en un entorno de trabajo interactivo que propone al docente los contenidos de cada uno de los softwares educativos de la colección multisaber, así como la asignatura con la que está relacionada y el grado. Así mismo ofrece una explicación de los productos que contiene el pa´ que te eduques, para de esta manera facilitar el trabajo de los docentes a la hora de concebir sus clases apoyados en los recursos informáticos y audiovisuales.

Cuenta con una pantalla principal (Ver figura 2)

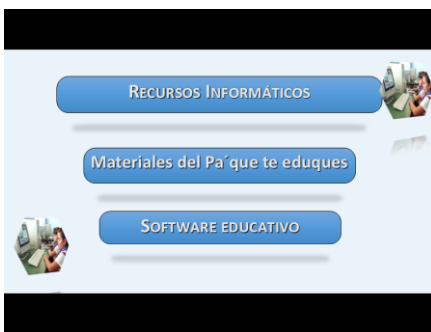


Figura 2

La misma ofrece la posibilidad de seleccionar la opción deseada en correspondencia a su necesidad. Tiene 2 opciones

1. Software educativo
2. Materiales del Pa´ que te eduques.

Cuando accedemos a una de estas opciones se relacionan cada uno de los productos del Pa´ que te eduques y de los software educativos. Ver figura 3 y 4.



Al compararse estos resultados con los iniciales, se apreció un incremento positivo en el uso adecuado de los recursos informáticos y audiovisuales para esta segunda etapa del diagnóstico. Las estadísticas se reflejan en **Tabla 1. (Anexo 2)**

## Conclusiones

- Los fundamentos teóricos metodológicos relacionados con el uso de las Tics revelan la necesidad de un adecuado empleo de estos recursos informáticos y audiovisuales para favorecer la calidad en el aprendizaje de los escolares.
- Las insuficiencias observadas en el diagnóstico inicial, revelaron la necesidad de profundizar en el contenido de los productos informáticos y audiovisuales que tenemos hoy en la escuela primaria, a fin de lograr un aprendizaje consciente y reflexivo.
- La App que se ofrece constituyó una alternativa metodológica para facilitarle a los docentes la dirección del Proceso de Enseñanza-aprendizaje del escolar primario y como vía de superación permanente del profesional de la educación.
- Los resultados obtenidos en su aplicación demostraron el grado de aceptación y la factibilidad del producto propuesto, lo cual evidencia el cumplimiento del objetivo de la investigación.

## Bibliografía

- Addine Fernández, F, Ana María González Sosa y Silvia C. Recarey Fernández. (2003). "Principios para la dirección del proceso pedagógico." En Gilberto García Batista. (Comp.). *Compendio de pedagogía*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Castillo Valdés, R (2001). Propuesta metodológica para la formación y desarrollo de las habilidades informáticas rectoras en los estudiantes de séptimo grado de las secundarias básicas de la Isla de la Juventud. En *Tesis en opción al título de Máster en Didáctica en Informática Educativa*. La Habana. ISP Enrique José Varona.
- Castro Ruz, F (1992) "Discurso pronunciado en la clausura del encuentro 20 años después de la creación del Destacamento Pedagógico Manuel Ascunedoménech". En Granma. P2.
- \_\_\_\_\_. (2003 febrero, 7). Discurso pronunciado en la clausura del Congreso Pedagogía. En *Granma Internacional*.
- Coopery Cano, S. et al. (2004). *Software educativos para las enseñanzas Primaria y Especial*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Martínez Llantada, M y Guillermo Bernoza Rodríguez. (2005). *Metodología de la Investigación Educativa. Desafíos y polémicas actuales*: Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

\_\_\_\_\_. (2006). *VII Seminario Nacional para Educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

\_\_\_\_\_. (2005). Para ti maestro. Folleto de ejercicios. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

\_\_\_\_\_. (1997). *Seminario Nacional a dirigentes, metodólogos e inspectores de la direcciones provinciales y municipales de educación: Documentos Normativos y Metodológicos 1ra Parte*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

\_\_\_\_\_. (2002). Software Educativo: Nuestra Historia. 6to grado. Colección Multisaber. Ciudad de la Habana: Editora Política.

\_\_\_\_\_. (2002). Software Educativo: Nuestros Héroes. 6to grado. Colección Multisaber. La Habana: Editora Política

## Anexo 1

### Encuesta de entrada a los docentes

#### DATOS GENERALES

**Grado que imparte:**\_\_\_\_\_ **Fecha:**\_\_\_\_\_

**Objetivo:** Comprobar la efectividad del uso de los recursos informáticos y audiovisuales. .

1) Marca con una (X)

¿Consideras ventajoso el empleo de los Recursos informáticos y audiovisuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

\_\_\_ Si \_\_\_ No

2) La planificación de sus clases apoyadas en el uso de los recursos informáticos y audiovisuales es:

\_\_\_ Buena

\_\_\_ Regular

\_\_\_ Mala

3) A su juicio que lo ayudaría a realizar un mejor y adecuado empleo de los recursos informáticos en la planificación de sus clases.

**Encuesta Inicial**  
**[20 maestros ]**

**Encuesta Final**  
**[20 maestros ]**



	%		%
<b>Anexo 2</b> <b>Tabla</b> 1. (Consideran ventajoso el empleo de las TICS)	55	1. (Consideran ventajoso el empleo de las TICS)	85
2. (Adecuado empleo de las Tics en los sistemas de clases)	60	2. (Adecuado empleo de las Tics en los sistemas de clases)	90

