PROGRAMA

MI MUNDO DIGITAL III

quinto grado

PROGRAMA

MI MUNDO DIGITAL III
quinto grado

M. Sc. Yenis Bess Constanten
M. Sc. Hortensia Alfonso Rodríguez
M. Sc. César Labañino Rizzo
M. Sc. Ivonne González Marchante

EDITORIAL
PUEBLO Y EDUCACIÓN

Este material forma parte del conjunto de trabajos dirigidos al Tercer Perfeccionamiento Continuo del Sistema Nacional de la Educación General. En su elaboración participaron maestros, metodólogos y especialistas a partir de concepciones teóricas y metodológicas precedentes, adecuadas y enriquecidas en correspondencia con el fin y los objetivos propios de cada nivel educativo, de las exigencias de la sociedad cubana actual y sus perspectivas.

Ha sido revisado por la subcomisión responsable de la asignatura perteneciente a la Comisión Nacional Permanente para la revisión de planes, programas y textos de estudio del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas del Ministerio de Educación.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización previa y por escrito de los titulares del ***copyright*** y bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, así como su incorporación a un sistema informático.

Material de distribución gratuita. Prohibida su venta

Colaboradores:

- M. Sc. Bibiana Guerra Duarte
- M. Sc. Carlos Manuel Galán Cordero
- Lic. Pedrisbel Álvarez
- M. Sc. César Labañino Rizzo †

Edición y corrección:

- M. Sc. Addis Alarcón García

Diseño:

- Instituto Superior de Diseño (ISDi)

Emplane:

- José Raúl Rabeiro Salgado

© Ministerio de Educación, Cuba, 2024
© Editorial Pueblo y Educación, 2024

ISBN 978-959-13-4592-9 (Versión impresa)
ISBN 978-959-13-4596-7 (Versión digital)

EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN
Ave. 3.ª A No. 4601 entre 46 y 60,
Playa, La Habana, Cuba. CP 11300.
epueblo@epe.gemined.cu

ÍNDICE

Caracterización de la disciplina en la Educación Primaria / 1

Objetivos generales / 5

Objetivos generales de la disciplina en la Educación Primaria / 5

Objetivos generales de la asignatura en el grado / 7

Plan temático / 11

Objetivos, contenidos y orientaciones generales por unidades / 11

Unidad 1 Consolidación de lo aprendido / 11

Unidad 2 El área de trabajo. El editor de texto / 13

Unidad 3 El dibujo. Conocimiento e imaginación / 16

Unidad 4 El juego. Sistematización de lo aprendido / 20

Exigencias para la evaluación de los educandos en la asignatura / 21

Bibliografía para el docente / 23

Caracterización de la disciplina en la Educación Primaria

La disciplina Informática es cada vez más usual e indispensable en el mundo actual, ya que resulta prácticamente imposible concebir una actividad humana en la que no esté presente, en una u otra medida. Se ha convertido en parte habitual de la vida, lo mismo cuando se trabaja, se aprende, se juega o se descansa.

La informática propicia una actitud consecuente con el contexto histórico-social en que se vive, relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la Revolución Cubana, al propiciar el desarrollo del colectivismo, la solidaridad, la generosidad, la laboriosidad y la modestia, expresadas en las formas organizativas que asume la enseñanza de la Informática, al provocar emoción y orgullo en la solución de problemas de aprendizaje, a través de la actividad lúdica, para lo cual emplea diferentes *softwares* educativos. Además, también exige la organización del puesto de trabajo, a partir del uso correcto de los dispositivos digitales y la interacción con los *softwares* educativos y propicia enseñar la postura correcta al interactuar con la computadora. Asimismo, favorece a la educación estética de los educandos, pues ayudará a que realicen las presentaciones con gran despliegue de fantasía e imaginación como muestra de su actividad creadora, lo que logrará, sin dudas, belleza en sus trabajos.

La asignatura puede convertirse en un vehículo para el aprendizaje y la solución de una tarea planteada y es un medio que permite adquirir habilidades informáticas en el uso efectivo de las tecnologías de la información y las comunicaciones para aprender.

La utilización del *software* educativo deberá estar en correspondencia con las potencialidades y necesidades educativas de los escolares, con el contenido que se aborda en el propio *software,* la forma de interactuar con ellos, atendiendo a los elementos que integran su interfaz, así como los objetivos y contenidos de las asignaturas en el grado. Lo anterior posibilita el tratamiento a los componentes de la educación integral: educación patriótica, educación ciudadana y jurídica, formación científica, salud escolar,

educación estética, educación general, politécnica, laboral y la educación ambiental.

Caracterización de la asignatura en el grado

En el quinto grado se introduce el tratamiento al concepto *software*, *hardware* y computadora, el cual se utilizará en la solución de ejercicios, cuando los educandos navegan por los *softwares* educativos, objetivo que se continuará trabajando hasta el sexto grado.

En el área intelectual se plantea el inicio de la formación de un sistema de conocimientos que permiten la comprensión de algunos fenómenos y relaciones del mundo que rodea al educando. Por ello, es necesario que las actividades que se realicen respondan a situaciones reales que el escolar tiene que enfrentar, para lo cual se prepara.

Las particularidades de la asimilación en el proceso educativo de la Informática, hacen que se utilicen numerosos procedimientos o sistemas de estos. Así, por ejemplo, en la aplicación de los métodos problémicos: la heurística, la inducción y la deducción pertenecen al conjunto de procedimientos que se usan en la realización de las distintas situaciones típicas de la enseñanza de la asignatura.

La utilización adecuada de estos métodos les permitirá la realización de actividades por parte de los educandos que contribuyan a fortalecer su deseo de aprender, de saber más, de conocer. Esto va creando motivos e intereses cognoscitivos en los alumnos.

Al mismo tiempo la elaboración de los contenidos informáticos propicia el desarrollo de capacidades y habilidades intelectuales, que contribuyen a la realización de procedimientos y operaciones mentales como el análisis, la síntesis, la comparación, la clasificación, la generalización y la abstracción.

Los contenidos de la Informática en el quinto grado son indispensables para que los escolares puedan orientarse en el mundo actual, de ahí su importancia para la formación multilateral de los escolares. Por esa razón debe propiciar que estos sean capaces de lograr los objetivos de la formación de la disciplina por medio de las diferentes asignaturas.

Por lo antes manifestado el Plan de estudio constará de un total de 39 horas-clase con una frecuencia semanal de 45 min en el grado.

Los educandos deben aprender a realizar correcta y rápidamente las orientaciones del maestro y habituarse a seguir la clase con atención y disciplina. Existen también buenas posibilidades para habituar a los educandos a manipular los medios de trabajo con cuidado y a tenerlos siempre ordenados y listos para ser utilizados. Deben adaptarse a trabajar con claridad y comenzar a comprender que esto es necesario para obtener buenos rendimientos.

Se debe fomentar la apreciación crítica de su trabajo, para lo cual se pide sistemáticamente a los alumnos que controlen el desarrollo de la acción y los resultados, mediante la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Hay que señalar la significación que tiene la ejercitación en la fijación de los conocimientos informáticos y el desarrollo de las habilidades. Por las características de los educandos de quinto grado, esta debe ser graduada, diferenciada, interesante y variada, tanto por el tipo de actividad como por la forma de presentarlas y solucionarlas. Las sugerencias metodológicas le ofrecen al maestro recomendaciones que utilizará si lo necesita, adecuándolas a las condiciones concretas de su aula.

La asignatura en su concepción metodológica del currículo, tiene como fin la formación integral de la personalidad de los educandos en correspondencia con los ideales humanistas de la sociedad socialista cubana, y su desarrollo próspero y sostenible, expresados en sus formas de sentir, pensar y actuar, de acuerdo con su nivel de desarrollo y particularidades individuales, que le permitan su preparación para la vida y acceder a la continuidad de estudios. Para ello deben mostrar responsabilidad ante el estudio individual y colectivo, que le permita la apropiación, sistematización y aplicación de los contenidos con la utilización de la tecnología de la información y las comunicaciones, para resolver problemas sobre los fenómenos y procesos que ocurren en sí mismo, la sociedad y la naturaleza, en vínculo estrecho con la vida y en correspondencia con sus particularidades individuales.

En el contexto educativo actual se considera el empleo de Tecnologías Informáticas (TI-elementos de *hardware* y *software*) como parte vital para desarrollar, además de capacidades intelectuales generales, una cultura que ponga al escolar en el contexto de su tiempo, en correspondencia con sus características y necesidades individuales. En esta dirección el empleo de los *softwares* en

cualquiera de sus formas de distribución (discos compactos, dispositivos de memoria, tecnología *web*, *tablets*, pizarras interactivas, etc.) desempeñan un rol que trasciende el mero empleo de estos como medio de enseñanza-aprendizaje.

El uso adecuado de los *softwares* educativos, como es sabido, puede contribuir a transformar los modos y las vías en que se enseña y se adquieren conocimientos. Por otra parte, se debe lograr que el escolar desempeñe un rol protagónico en su aprendizaje e introducir cambios en la forma de organización del proceso educativo, a partir de una consecuente explotación de las potencialidades que lo distinguen de otros medios de enseñanza y que entre otros se expresan en:

- Su carácter interactivo con lo que se fortalece el rol protagónico del educando en su aprendizaje.
- La oportunidad de brindar una atención adecuada a las características y necesidades individuales de los escolares.
- Empleo de diversos recursos multimedia que potencian la utilización de los diferentes canales sensoriales, en el proceso de asimilación de la información.
- El importante rol que desempeña en la motivación hacia el aprendizaje, en particular desde componentes lúdicos, lo que influye positivamente en el desarrollo integral del educando.
- Las posibilidades que brindan para el desarrollo del trabajo colaborativo.
- La oportunidad de registrar las interacciones de los educandos con el fin de que sirvan de mecanismo de retroalimentación del proceso educativo.
- La posibilidad tecnológica de establecer vías de comunicación tanto de carácter sincrónico como asincrónico mediado por la tecnología.

La asignatura requiere de una estrecha relación e intercambio con los maestros que imparten el resto de las asignaturas.

En las orientaciones metodológicas se encontrará con mayor detalle los contenidos esenciales de los *softwares* educativos relacionados con el currículo y los conocimientos y habilidades informáticas que se pueden trabajar, a través de ellos para alcanzar los objetivos de la asignatura.

Objetivos generales

OBJETIVOS GENERALES DE LA DISCIPLINA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

- Mostrar sentimientos patrióticos y revolucionarios expresados en la admiración y el respeto a los símbolos y atributos nacionales, a los héroes, mártires, combatientes y líderes de la dirección histórica de la Revolución y el deseo de seguir su ejemplo, al realizar procesamientos elementales de información, que le permitan el perfeccionamiento de la comprensión, el análisis y la construcción de la información sobre diferentes temas relacionados con la cubanía, sus raíces y su historia.
- Opinar en forma oral y escrita acerca del cumplimiento con satisfacción de reglas elementales de protección y conservación de los medios informáticos y la información digital, así como sobre actitudes éticas al comunicarse, buscar y utilizar la información, con el respeto y el reconocimiento de la propiedad intelectual, lo que refuerza la convivencia, las normas y metas establecidas en su contexto familiar, en el grupo escolar, en su institución y en la sociedad, con el rechazo a todo tipo de discriminación y violencia sobre la base de sus deberes y derechos constitucionales y otros compromisos jurídicos y ciudadanos, al conocer algunos contenidos básicos de la Constitución de la República.
- Demostrar la apropiación y sistematización de los contenidos en la solución de problemas para el procesamiento y la construcción de la información digital de diversos tipos, sobre los hechos, fenómenos y procesos que ocurren en la naturaleza, con una actuación responsable, al realizar acciones esenciales de organización, conservación y protección de la información digital, con el apoyo en diversos recursos, en especial, las tecnologías de la información y las comunicaciones como medio de aprendizaje, en correspondencia con su nivel de desarrollo y particularidades individuales.
- Manifestar un estilo de vida saludable, expresado en una sexualidad con enfoque de género en la que muestre amor, afecto, satisfacción y responsabilidad en las relaciones interpersonales;

en hábitos correctos de alimentación, aseo personal, sueño y orden; en la prevención de accidentes y lesiones no intencionales y en la práctica sistemática de ejercicios físicos, deportivos, así como el cumplimiento de normas ergonómicas elementales en el empleo de las tecnologías informáticas relacionadas con las posturas correctas, la interacción con los dispositivos que conforman el *hardware*, el mobiliario escolar y las interfaces de usuario acordes con las características físicas y psicopedagógicas de los educandos.

- Expresar emoción, sensibilidad, preferencias y valoraciones ante el hecho creativo, el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la sociedad en que vive; en la interacción con el entorno, con los lenguajes artísticos y las restantes esferas de la cultura cubana y de otras regiones del mundo, al asumir un rol cada vez más protagónico en su comportamiento social y en correspondencia con sus particularidades individuales.
- Mostrar cualidades morales de responsabilidad, laboriosidad, honestidad y solidaridad, expresadas en el cumplimiento de las tareas que se le encomiendan, el reconocimiento del valor del trabajo y el éxito alcanzado en lo individual y colectivo, con énfasis en el desarrollo de la tecnología informática y la importancia de su empleo en distintas esferas de la actividad humana; así como expresar sus motivaciones e intereses sobre determinadas profesiones u oficios necesarios en su comunidad y en el país.
- Evidenciar un nivel elemental en la comunicación con el empleo de diversos lenguajes (verbal, corporal, plástico, musical, audiovisual, algorítmico) al escuchar, hablar, interpretar leer y escribir, que demuestre interés por la lectura de diferentes tipos de textos, el disfrute, el gusto estético, relacionados con sus experiencias, vivencias, sentimientos, preferencias, orientaciones valorativas, y motivaciones e intereses en la búsqueda, interacción y procesamiento de contenidos digitales, así como también la posibilidad de familiarizarse como principiante con una lengua extranjera desde una perspectiva intercultural.
- Mostrar una actitud responsable, expresada en la aplicación de los conocimientos, habilidades y modos de actuación: al reconocer los diferentes componentes del medio ambiente, su

conservación, la preservación de la vida, el entorno y el patrimonio; al estudiar los diferentes objetos, fenómenos y procesos contextualizados a sus vivencias del medio ambiente cercano y realizar un uso óptimo, eficiente y responsable de las tecnologías informáticas en función del desarrollo sostenible en los ámbitos local y nacional.

- Demostrar el nivel de desarrollo de la independencia, autorregulación y trabajo alcanzado en equipo, para la planificación, ejecución y control valorativo de las actividades que realiza en la interacción, procesamiento y construcción de la información digital con énfasis en lo gráfico y lo textual, sobre la base de sus vivencias emocionales.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA EN EL GRADO

- Mostrar una actitud consecuente con el contexto histórico-social en que vive relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo y el sistema de valores de la sociedad en que vive: admiración y orgullo por la patria; al describir sus símbolos y atributos nacionales y reconocer a los principales héroes y mártires.
- Manifestar el desarrollo de formas de trabajo en el procesamiento de información con un editor gráfico y un procesador de texto que se manifiesten en la flexibilidad mental, la reflexión crítica, la tenacidad, la perseverancia, la transferencia de modelos conocidos a nuevas situaciones, la explicación de un proceder seguido, la comunicación en correspondencia con los momentos de su desarrollo y la edad.
- Resolver tareas con el empleo del editor gráfico y procesador de texto que contribuyan a la observación, descripción, comparación, agrupación y modelación en virtud de un desarrollo social a nivel local y mundial, con fenómenos y procesos científico-ambientales, que requieran transferir y aplicar conocimientos y habilidades relacionados con la aplicación integrada y consciente de recursos cognitivos y heurísticos, acordes con el nivel y que exijan de la elaboración de ideas informáticas, de estrategias de trabajo, así como la expresión con coherencia y claridad de

las vías de solución y la realización del control valorativo de los resultados.

- Evidenciar el desarrollo de un pensamiento lógico y algorítmico que le permita a los escolares conversar acerca de las tareas de los *softwares* educativos, los programas para la edición de gráficos y procesamientos de texto, así como las diferentes vías de solución, al mostrar cualidades morales de honestidad y solidaridad, expresadas en una adecuada utilización de las habilidades comunicativas en la lengua materna para exponer sus ideas, y familiarizarse como principiante en el significado de palabras en idioma inglés vinculados al contenido.
- Evidenciar el dominio de habilidades comunicativas en la lengua materna para exponer sus ideas, al interpretar y realizar análisis que requieran de conocimientos informáticos de forma coherente y convincente con un léxico, ortografía y estructuras gramaticales adecuadas, haciendo uso de la terminología y simbología acerca de las tareas que se realicen en los *softwares* previstos para la solución de los diferentes problemas planteados, al resolver las tareas escolares acorde con el nivel y su entorno.
- Expresar de manera oral con coherencia y claridad las partes de los recursos informáticos (computadora personal de escritorio, *tablet*, *laptop*, minilaptop, pizarras interactivas), sus disposiciones en el recurso, sus funciones y algunos usos de ellos en la vida social del hombre, específicamente en las comunicaciones; en la actividad laboral en la labor educacional, profesional, la recreación y la educación ambiental para un desarrollo sostenible.
- Identificar elementos mínimos de la interfaz del sistema operativo que posibiliten el acceso a los *softwares* educativos, al programa graficador y el procesador de texto, expresados en una actitud responsable y laboriosa en la adquisición de los conocimientos y habilidades que aseguran una formación informática adecuada para continuar estudios en la Educación Secundaria Básica.
- Interactuar con diferentes productos informáticos: *software* educativo, graficador y procesador de texto, a partir de las necesidades de aprendizaje para la resolución de problemas prácticos de las asignaturas del grado y la utilización de elementos de su interfaz, de organización, de búsqueda de información digital y planificación adecuados para la realización de sus tareas docentes de forma independiente y en colectivo; con la

utilización de alternativas eficientes para racionalizar su trabajo mental, autocontrol de su actividad y realizar valoraciones que exijan posiciones flexibles, reflexivas y críticas de los resultados de su actividad y de sus compañeros sobre la base de sus vivencias emocionales, motivaciones e intereses.

- Ejecutar acciones al seguir instrucciones para el trabajo con los diferentes dispositivos (teclado, ratón, pantalla táctil, etc.), según el recurso informático que se utilice, al realizar las tareas en los diferentes *softwares* mediante una actitud consecuente con el contexto histórico-social en que vive relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, en correspondencia con una concepción científica del mundo.
- Manifestar emoción y orgullo en la solución de problemas de aprendizaje, la búsqueda, organización, protección y conservación de la información a través de la actividad lúdica, con el empleo de diferentes *softwares* educativos, el graficador y procesador de texto para contribuir a la formación integral del estudiante expresado en el favorecimiento de una formación axiológica, un estilo de vida saludable y responsable, en su interacción con otros y actitudes positivas en el colectivo.
- Mantener la organización del puesto de trabajo y una postura correcta al interactuar con los recursos tecnológicos (computadora personal de escritorio, tableta, minilaptop, pizarras interactivas), para lograr una mejor salud en el educando.
- Contribuir a la educación estética de los escolares que se evidencie a través de las presentaciones que realicen, de forma que desplieguen la fantasía y la imaginación en su actividad creadora y sientan deseos de lograr belleza en sus trabajos.

Plan temático

Unidades	Horas-clase
Unidad 1 Consolidación de lo aprendido	4
Unidad 2 El área de trabajo. El editor de texto	10
Unidad 3 El dibujo. Conocimiento e imaginación	10
Unidad 4 El juego. Sistematización de lo aprendido	9
Reserva	2
Días feriados	2
Evaluación	2
Total	**39**

OBJETIVOS, CONTENIDOS Y ORIENTACIONES GENERALES POR UNIDADES

UNIDAD 1 *Consolidación de lo aprendido*

Objetivos

- Continuar ejercitando los objetivos trabajados en el grado anterior.
- Solucionar tareas de las diferentes áreas del desarrollo, a través del *software* educativo y los *softwares* de aplicaciones en los que se ha trabajado.
- Identificar con sencillez de manera oral y escrita los tipos de dispositivos informáticos (computadora personal, portátil, de mano) a partir de la identificación de sus características, funciones elementales y avance tecnológico (pantalla táctil) que se manifiesta.
- Expresar con sencillez de manera oral y escrita algunos usos de la informática en la vida social del hombre, específicamente en las comunicaciones, en la actividad laboral, en la labor educacional, en la recreación.
- Describir, ejecutar e interactuar con elementos del escritorio (botón del menú de Inicio, barra de tareas, así como accesos

directos a *softwares* educativos, graficador, procesador de texto y carpetas, y archivos creados por los educandos o existentes) y las ventanas (sus partes esenciales y operaciones sencillas con ellas).
- Realizar acciones de control, al comparar resultados de su actividad con un modelo correcto y tratar de incorporarlo a su ejecución.

Contenidos

1.1 Los dispositivos digitales, tipos de computadoras (computadora personal, portátil, de mano y otros dispositivos), a partir de la identificación de sus características, funciones elementales y avance tecnológico (pantalla táctil) manifiestado

1.2 Algunos usos de la informática en la vida social del hombre, específicamente en las comunicaciones, en la actividad laboral, en la educacional y la recreación

1.3 Elementos del sistema operativo: escritorio (menú de Inicio, barra de tareas y accesos directos), organización de la información (archivos y carpetas) y trabajo con las ventanas (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño). Localización y ejecución de aplicaciones trabajadas en grados anteriores y archivos

1.4 Interacción con el ratón y el teclado, o con la pantalla táctil, u otros medios que se encuentren en la escuela

Habilidades que se deben desarrollar

- Identificar con sencillez de manera oral y escrita los tipos de dispositivos informáticos, a partir de la identificación de sus características, funciones elementales y avance tecnológico que se manifiesta.
- Expresar con sencillez de manera oral y escrita algunos usos de la informática en la vida social del hombre.
- Describir elementos del escritorio y las ventanas, sus partes esenciales y operaciones sencillas con ellas.
- Ejecutar con elementos del escritorio y las ventanas, sus partes esenciales y operaciones sencillas con ellas.

- Interactuar con elementos del escritorio y las ventanas, sus partes esenciales y operaciones sencillas con ellas.
- Realizar acciones de control al comparar resultados de su actividad con un modelo correcto y tratar de incorporarlo a su ejecución.
- Interactuar con los *softwares* educativos para aprender en función de desarrollar con ellos aprendizajes y estudiar contenidos de esta unidad.

Orientaciones generales

En esta unidad, además de ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos en el grado anterior, se profundizará en los contenidos relacionados con el *hardware* y los *softwares* que se utilizan (sistema operativo, de aplicación y *softwares* educativos), de manera que se eleve el nivel cultural en correspondencia con el avance tecnológico. Se deberá contextualizar el avance tecnológico de acuerdo con las condiciones materiales del grupo, la institución y las particularidades del territorio y los grupos.

UNIDAD 2 *El área de trabajo. El editor de texto*

Objetivos

- Continuar desarrollando habilidades intelectuales a partir del uso de los *softwares* educativos.
- Continuar el trabajo con la escritura en objetos, botones u otros escenarios.
- Acceder e interactuar con un procesador de texto a través del menú de Inicio, barra de tareas y acceso directo en el escritorio, así como minimizar, maximizar, restaurar y cerrar.
- Emplear las partes fundamentales de la ventana (barra de títulos, barra de menú, barra de herramientas estándar, barra de formato, área de trabajo, botones de control).
- Utilizar en la elaboración de documentos los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información.

- Utilizar los mecanismos de búsqueda de información en el *software* educativo, atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los *softwares* educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros.
- Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en los *softwares* educativos y el procesador de texto: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: *delete, backspace)* y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (*shift*) y vocales con tilde.
- Utilizar formas de organización de la información: archivos y carpetas. Guardar y abrir archivos creados.
- Emplear acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.

Contenidos

2.1 Elementos del sistema operativo: escritorio (menú de Inicio, barra de tareas y accesos directos)

2.2 Localización y ejecución del elemento con el que se trabajará la escritura

2.3 Trabajo con la ventana de escribir en la escritura de textos sencillos (partes esenciales y operaciones sencillas: minimizar, maximizar, restaurar, mover, cerrar y cambiar de tamaño)

2.4 Utilización de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento), así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los *softwares* educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros, hacia el procesador de texto

2.5 Elaboración de documentos de texto con la información extraída del *software* educativo, enciclopedias, libros electrónicos, Ecured, portables del portal cubaeduca, el Paqueteduque, entre otros

2.6 Empleo de los mecanismos de búsqueda de información atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en los *softwares* educativos,

enciclopedias, libros electrónicos, entre otros. Guardar, abrir y modificar archivos creados. Utilización de formas de organización de la información: archivos y carpetas

2.7 Utilización del teclado para escribir textos sencillos: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: *delete, backspace*) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (*shift*) y vocales con tilde

2.8 Conservación de la información en dispositivos de almacenamiento externos, con la ayuda del maestro

2.9 Empleo de acciones esenciales para la protección de la información digital

Habilidades que se deben desarrollar

- Interactuar con los *softwares* educativos en función de los contenidos de esta unidad
- Escribir en objetos, botones u otros escenarios
- Acceder a un procesador de texto a través del menú de Inicio, barra de tareas y acceso directo en el escritorio
- Utilizar la ventana (barra de títulos, barra de menú, barra de herramientas estándar, barra de formato, área de trabajo, botones de control)
- Emplear en la elaboración de documentos los procedimientos para el trabajo con la edición de textos, el diccionario de sinónimos e inserción de elementos
- Utilizar los mecanismos de búsqueda de información para la solución de tareas
- Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática de información en diversas fuentes
- Usar el teclado para escribir textos sencillos y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula y vocales con tilde
- Emplear formas de organización de la información
- Aplicar acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital

Orientaciones generales

En esta unidad, además de ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos en elementos del sistema operativo: escritorio (menú de Inicio, diferentes tipos de barras y accesos directos), ejecución

de la escritura, en la elaboración de documentos, de los procedimientos para el trabajo con los sinónimos; inserción de elementos (imágenes, autoformas y símbolos); edición (seleccionar, copiar, mover y pegar la información dentro del documento); así como la utilización de estos últimos procedimientos en la extracción de la información de los *softwares* educativos, enciclopedias, libros electrónicos, entre otros hacia el texto.

Elaboración de documentos de texto con la información extraída. Utilización de los mecanismos de búsqueda de información atendiendo a las necesidades, potencialidades y los objetivos del grado. Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática en cualquiera de las aplicaciones.

Utilización del teclado para escribir textos sencillos: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: *delete, backspace*) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (*shift*) y vocales con tilde.

Conservación de la información en dispositivos de almacenamiento externos, con la ayuda del maestro. Empleo de acciones esenciales para la protección de la información digital.

UNIDAD 3 *El dibujo. Conocimiento e imaginación*

Objetivos

- Mostrar una actitud consecuente con el contexto histórico-social en que vive relacionada con el desarrollo de la tecnología y su importancia en el mundo contemporáneo, al interactuar con los *softwares* educativos en correspondencia con las necesidades y potencialidades de los escolares.
- Reconocer el entorno de trabajo: las barras de título y de menús, la bandera verde y el botón parar, el escenario, la información de coordenadas del ratón dentro del escenario y el modo de presentación.
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del entorno de trabajo (abrir y cerrar programa), y proyectos existentes o nuevos.
- Interactuar con herramientas que permitan dibujar, animar y dialogar, al identificar sus características esenciales, al efectuar el trabajo individual y colectivo, con el empleo de la reflexión crítica, la tenacidad, la perseverancia, la transferencia de modelos conocidos a nuevas situaciones, la explicación de un proceder

seguido, la comunicación en correspondencia con los momentos del desarrollo y edad.

- Mencionar las partes fundamentales de la ventana del editor de dibujos, sus características y funciones principales (barra de títulos, de menú, de herramientas estándar, de formato, área de trabajo y botones de control).
- Interactuar con la ventana del editor de dibujos (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar), al utilizar alternativas eficientes para racionalizar el trabajo mental, autocontrol de su actividad y realizar valoraciones que exijan posiciones flexibles, reflexivas y críticas de los resultados de su actividad y de sus compañeros sobre la base de las orientaciones dadas por el profesor.
- Exponer el dominio de habilidades comunicativas en la lengua materna para mostrar sus ideas al interpretar y realizar análisis que requieran de conocimientos informáticos de forma coherente y convincente con un léxico, ortografía y estructuras gramaticales adecuadas, haciendo uso de la terminología y simbología al elaborar dibujos con temáticas propias de la vida escolar y del contexto sociocultural en que se desarrolla.
- Expresar de manera oral con coherencia y claridad la creación y explicación de dibujos y los procedimientos para el trabajo con la inserción de elementos (textos, imágenes, autoformas y símbolos); extraídos de diferentes fuentes hacia el editor de dibujos mediante las formas de organización de la información: archivos y carpetas, de modo que se evidencie el desarrollo de un pensamiento lógico y algorítmico que le permita a los escolares conversar acerca de las tareas realizadas.
- Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática y escritura para realizar diálogos, interacciones entre los personajes creados.
- Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en el editor de dibujos: teclas alfanuméricas, de dirección (movimiento del cursor), ejecutora, de edición (borrar: *delete, backspace*) y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula (*shift*) y vocales con tilde. Guardar y abrir archivos creados.

Contenidos

3.1 Utilización apropiada de las funciones básicas del entorno de trabajo (abrir y cerrar programa), y proyectos existentes o nuevos

3.2 Procedimientos para el trabajo con las herramientas de dibujo existente. Características esenciales y utilidad
3.3 Partes fundamentales de la ventana del editor de dibujos e imágenes, sus características y funciones principales (barra de títulos, de menú, de herramientas estándar, de formato, área de trabajo y botones de control)
3.4 Elaboración de dibujos con temáticas propias de la vida escolar y del contexto sociocultural en que se desarrollan los educandos
3.5 Interacción con la ventana del editor de dibujos e imágenes (minimizar, maximizar, restaurar y cerrar)
3.6 Utilización de los mecanismos de búsqueda automática de información atendiendo a los objetivos del grado. Interacción con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática para importar imágenes, textos, autoformas, símbolos o dibujos, entre otros, con vistas a perfeccionar el proyecto
3.7 Creación de dibujos o imágenes con la información extraída de las diferentes fuentes. Limpieza de un trazo dibujado, realización de dibujos con la brocha, la línea, el rectángulo y la elipse, empleando el bote de pintura para llenar de color una figura
3.8 Utilización del color con la herramienta de gotero; empleo de disfraces, fondos; movimientos y editar escenario
3.9 Procedimientos para guardar y abrir archivos creados

Habilidades que se deben desarrollar

- Utilizar herramientas que permitan dibujar, animar y dialogar,
- interactuar con los *softwares* educativos en correspondencia con las necesidades y potencialidades de los escolares.
- Reconocer el entorno de trabajo y el escenario, la información de coordenadas del ratón dentro del escenario y el modo de presentación.
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas del entorno de trabajo y proyectos existentes o nuevos.
- reconocer las partes fundamentales de la ventana del editor de dibujos, sus características y funciones principales.
- Interactuar con la ventana del editor de dibujos utilizando alternativas eficientes para racionalizar el trabajo mental, autocontrol de su actividad.

- Valorar que exijan posiciones flexibles, reflexivas y críticas de los resultados de su actividad y de sus compañeros sobre la base de las orientaciones dadas por el profesor.
- Demostrar el dominio de habilidades comunicativas en la lengua materna para mostrar sus ideas y realizar análisis que requieran de conocimientos informáticos de forma coherente al solucionar tareas con el graficador.
- Expresar de manera oral sus juicios sobre dibujos y los procedimientos para el trabajo con la inserción de elementos extraídos de diferentes fuentes que le permita a los escolares conversar acerca de las tareas realizadas.
- Interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática y escritura para realizar diálogos, interacciones entre los personajes creados.
- Utilizar el teclado para escribir textos sencillos en el editor de dibujos y alguna combinación de teclas para escribir mayúscula y vocales con tilde.
- Guardar y abrir archivos creados.

Orientaciones generales

En esta unidad, además de ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos, se profundizará en los relacionados con el procesamiento de imágenes, dibujos, símbolos, utilizando el *software* educativo o la herramienta que contribuya a elevar el nivel cultural en correspondencia con el avance tecnológico y las condiciones actuales de la institución.

Resulta importante que se comprenda para que puede utilizarse la ventana del editor, con sus herramientas principales de modo tal que se interiorice el valor de profundizar en esta unidad en la era de la digitalización. Por otra parte, para el aprendizaje de diversas disciplinas resulta de interés el trabajo con gráficos e imágenes. De igual manera resulta un apoyo para la exposición de los resultados en actividades docentes y estudiantiles. Todo ello permitirá la importancia de aprender a utilizar diversos elementos esenciales de un graficador.

Se sugiere comenzar el trabajo, a partir de imágenes en diversos formatos para que se comprenda la importancia del procesamiento digital de los ficheros con extensión de imágenes.

Al abordar en general la familia de los graficadores se debe presentar sus invariantes principales (las partes fundamentales

de la ventana del editor de dibujos e imágenes, sus características y funciones principales); para que los educandos comprendan que en diferentes sistemas operativos o plataformas existen graficadores y que solo se trata de escoger uno para aprender lo esencial.

Es de valor que, en este grado, el educando sea retado a perfeccionar lo aprendido y avanzar en búsqueda automática de información atendiendo a los objetivos del grado a interactuar con la ventana o cuadro de diálogo de búsqueda automática para importar imágenes, textos, autoformas, símbolos o dibujos, entre otros, con vistas a perfeccionar en este nivel tareas y solucionar problemas al utilizar las habilidades desarrolladas.

UNIDAD 4 *El juego. Sistematización de lo aprendido*

Objetivos

- Manifestar emoción y orgullo en la solución de problemas de aprendizaje, la búsqueda, organización, protección y conservación de la información al realizar acciones esenciales para la conservación y protección de la información digital.
- Cambiar el lenguaje del entorno; importación de un objeto, duplicación, borrado, ampliación y disminución de tamaños.
- Ejecutar un proyecto, utilizar la bandera, el botón para detener y la selección del modo presentación con planificación adecuada para la realización de sus tareas docentes de forma independiente y en colectivo.
- Manifestar emoción y orgullo en la solución de problemas de aprendizaje, la búsqueda, organización, protección y conservación de la información al procesar información, deshacer, rehacer, utilizando el lienzo y las opciones escalar, rotar, voltear y limpiar.

Contenidos

4.1 Reconocimiento del entorno de trabajo: la barra de títulos y de menús, la bandera y el botón parar, el escenario, la información de coordenadas del ratón dentro del escenario y el modo de presentación

4.2 Empleo de la opción: enviar a todos (bloque control). Aplicar la opción: al recibir (bloque control), al presionar objeto (bloque control), al presionar tecla (bloque control). Aplicar bloques de movimientos: mover pasos, repetir, etcétera. Utilizar la opción ciclo repetir hasta que (bloque control). Detener todo (bloque control), programa (bloque control)

4.3 Aplicación de bloques de movimientos: mover pasos, girar, apuntar, entre otras

4.4 Emplear las opciones mostrar (bloque apariencia) y esconder (bloque apariencia), entre otras

Orientaciones generales

En esta unidad, además de ejercitar y consolidar los contenidos adquiridos, tienen precedentes en el estudio del *Scratch* en cuarto grado al acercarlo a la lógica de programación y al diseño de sencillas aplicaciones. Se profundizará en los contenidos relacionados con los bloques de control, de manera que permita en el grado posterior elevar el nivel de complejidad en este contenido.

Se sugiere trabajar con: botones para modificar objeto, bandera verde, inicio de la animación, botón rojo, detención de la animación, botones para modo de presentación, escenario, botones para elegir objetos, área donde se localizan los objetos.

El estudio del *Scratch* propicia los beneficios siguientes: mejora el pensamiento algorítmico y lógico, fomenta la imaginación y creatividad, mejora la capacidad de comprensión de los niños, favorece el pensamiento sistémico, el rendimiento escolar y propicia la resolución de problemas.

EXIGENCIAS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS EDUCANDOS EN LA ASIGNATURA

Se realizarán evaluaciones sistemáticas, a través de las tareas desarrolladas por los educandos en las clases. Se reservan cuatro horas finales para la exposición sencilla de uno de los trabajos realizados que será evaluado, lo que se hará por el profesor de Mi mundo digital III y el maestro del grado, quienes valorarán su calidad, así como el desarrollo de las habilidades logradas.

La actividad diaria y la participación en clases se tendrán en cuenta, así como evaluar, coevaluar y expresar opiniones sobre los diversos temas. Como posibles temáticas proponemos:

- Temas vinculados al currículum de las diferentes asignaturas, ejemplo:
  - La obra martiana
  - La ley de los pioneros exploradores
  - Creación de cuentos, utilizando imágenes
  - Confección de dibujos simétricos
  - Elaboración de dibujos a través de figuras geométricas
  - Valoración de personajes históricos
- Temas vinculados con la comunidad
  - Temas vinculados con el trabajo de la OPJM
  - Temas vinculados con los programas priorizados

Bibliografía para el docente

Colectivo de autores: *Bases generales para el Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación,* ICCP, La Habana, 2015.

Colectivo de autores: *Programa y orientaciones metodológicas de la Educación Primaria,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2005.

Colectivo de autores: *Fundamentos teóricos y metodológicos de la dirección del cambio de la escuela cubana actual. Informe de investigación,* Grupo Maestros, ICCP, La Habana, 1994.

Colectivo de autores: "Caracterización del escolar primario", en *Programas de Educación Primaria,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1990.

Colectivo de autores: *Propuesta de concepción curricular para las escuelas experimentales,* ICCP, La Habana, 2015.

Rico Montero, Pilar: *Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2000.

_____: *Proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria. Teoría y práctica,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2004.

_____: *La zona de desarrollo próximo. Procedimientos y tareas de aprendizaje,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2002.

Vigotski, L. S.: *Pensamiento y lenguaje,* Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1998.

EDITORIAL
PUEBLO Y EDUCACIÓN