

## **ENFOQUE DE LA AYUDA. UN PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA.**

**Autores:** MsC. Marcos Antonio León Fonseca.  
MsC. Noralys Muñiz Maldonado.  
MsC. Juan Antonio Fonseca Hernández

### **Resumen:**

En este artículo el autor propone un procedimiento didáctico para la enseñanza de la Informática basado en el uso de la ayuda del sistema objeto de estudio que puede ser aplicado, tanto, en la enseñanza de los sistemas de aplicación, como en la enseñanza de los lenguajes y técnicas de programación. El mismo es un resultado del proyecto de investigación “Una alternativa de superación, la educación a distancia por correo electrónico” que se desarrolló en el departamento de Informática por un equipo de investigadores perteneciente al mismo y del cual formó parte el autor.

### **Introducción:**

Una de las exigencias del sistema nacional de educación es lograr el protagonismo de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El logro de este protagonismo demanda de la independencia y participación de los mismos en las tareas de aprendizaje desde su concepción y planificación, hasta su ejecución y control propiciando en cada momento la búsqueda y utilización del conocimiento.

Lo antes expuesto requiere de la aplicación de estrategias metodológicas que exijan de los estudiantes la reflexión, la búsqueda independiente del conocimiento y el llegar a conclusiones.

El procedimiento didáctico para la enseñanza de la Informática que se describe a continuación es resultado de la experiencia personal del autor en la enseñanza, tanto, de los sistemas de aplicación, como de los lenguajes y técnicas de programación.

### **Desarrollo:**

Enfoque de la ayuda.

Es un enfoque didáctico general que tiene como objetivo central la adquisición de nuevos conocimientos utilizando la ayuda del sistema objeto de estudio. Se caracteriza por una enseñanza que hace el énfasis principal en la búsqueda independiente del conocimiento por parte del estudiante.

Se procede según la siguiente secuencia de pasos:

1. Se parte de un problema que permita introducir el nuevo conocimiento informático como una necesidad.

En la elaboración del problema debe tenerse en cuenta que permita que el alumno perciba la contradicción entre los elementos del conocimiento que conoce y lo que le falta por conocer para encontrar la solución del mismo despertando a su vez el interés de este por resolverlo.

Ejemplo:

Para la elaboración del procedimiento “Mover archivos”, se podría partir del siguiente problema:

Haciendo uso de la Intranet existente en la escuela, los jefes de departamento, envían toda la información solicitada por la dirección de la misma a la carpeta “Recibir” que se encuentra en la PC de la dirección del centro. ¿Qué operaciones se deben realizar para guardar en carpetas distintas la información enviada por los jefes de departamentos?

En este caso, al determinar los elementos formales que integran el problema, queda claro que ya se tiene en la carpeta “Recibir” la información enviada por los jefes de departamento y se desea guardar en carpetas distintas esta información, por lo que se debe crear una carpeta para cada departamento y una vez creadas mover hacia cada una de ellas los archivos que les corresponden a cada departamento.

Los estudiantes conocen el procedimiento para crear carpetas por lo que estarían en condiciones de crear una carpeta para cada departamento, pero no conocen las operaciones a realizar para mover los archivos a estas carpetas.

2. Se orienta la búsqueda y análisis del nuevo conocimiento informático (procedimiento, comando o instrucción) en la ayuda del sistema objeto de estudio.

En la orientación de la búsqueda del nuevo conocimiento informático, teniendo en cuenta la complejidad del contenido a desarrollar y el nivel de desarrollo alcanzado por los estudiantes, se podrán aplicar dos variantes:

Se facilita una parte del conocimiento y el alumno busca el resto hasta completarlo.

El alumno lo busca totalmente de forma independiente bajo la orientación del profesor.

Es necesario tener presente que en la medida en que se pueda aplicar la segunda variante se estará propiciando un mayor protagonismo estudiantil y con ello un aprendizaje mucho más desarrollador y efectivo.

También debe tenerse en cuenta que la búsqueda del conocimiento requiere de la concepción de actividades individuales y colectivas:

Actividades de carácter individual, en las que el alumno interactúe de forma independiente con el conocimiento.

Actividades colectivas, en las que en la realización de una tarea común se asegure la interacción de los alumnos entre sí y con el docente.

Ejemplo:

Dándole continuidad al ejemplo planteado en el paso anterior, se les orientará a los estudiantes buscar en la ayuda del sistema operativo Windows el procedimiento para mover archivos.

Ejecutando la siguiente secuencia de pasos “Inicio \ Ayuda y soporte técnico \ Mover archivos”, los estudiantes encontrarán el siguiente procedimiento:

Para mover un archivo

- a) Seleccionar el o los archivos a mover.
- b) En el menú “Edición”, seleccionar la opción “Mover a la carpeta ...”
- c) En la ventana “Mover elementos”, haga clic en la nueva ubicación del archivo y, a continuación, haga clic en Mover.

En el análisis del nuevo conocimiento informático se tendrá en cuenta:

Si es un procedimiento la forma de ejecución de cada uno de los pasos del mismo.

Si es un comando o instrucción los elementos sintácticos que lo integran (palabra clave y parámetros)

Ejemplo:

Siguiendo con el ejemplo mencionado en los pasos anteriores, se analizarán, propiciando la participación activa de los estudiantes, las acciones a realizar en la ejecución de cada uno de los pasos del procedimiento encontrado.

- a) Seleccionar el o los archivos a mover.

Acciones a realizar:

Abrir la carpeta que contiene el o los elementos a mover.

Si es un solo archivo para seleccionarlo dar clic encima de él.

Si son varios archivos y están ubicados de forma continua, seleccionar el primero dando clic encima de él y con la tecla “Mayús” oprimida, dar clic en el último.

Si son varios archivos y no están ubicados de forma continua, seleccionar el primero dando clic encima de él y con la tecla “Control” oprimida ir dando clic en los que se desee seleccionar hasta llegar al último.

- b) En el menú “Edición”, seleccionar la opción “Mover a la carpeta ...”

Acciones a realizar:

Desplegar el menú “Edición” haciendo clic en él.

Hacer clic en la opción “Mover a la carpeta...”

- c) En la ventana “Mover elementos”, haga clic en la nueva ubicación del archivo y, a continuación, haga clic en Mover.

Acciones a realizar:

Seleccionar la carpeta a la cual se desea mover el o los archivos.

Hacer clic en la opción “Mover”.

3. Se aplica el nuevo conocimiento a la solución del problema utilizado como punto de partida.

La orientación de actividades docentes que aseguren la aplicación del conocimiento adquirido es esencial para el afianzamiento y comprensión del mismo.

Ejemplo:

Para culminar el ejemplo desarrollado hasta el momento, se orientarán las siguientes actividades:

- a) Crear una carpeta para cada departamento identificada con el nombre del mismo.
- b) Mover a cada carpeta creada los archivos que se encuentran en la carpeta “Recibir” que le correspondan a ese departamento según hace referencia su nombre.

**Conclusiones:**

El procedimiento propuesto garantiza que el alumno participe en la búsqueda y utilización del conocimiento lo que favorece el desarrollo independiente del mismo propiciando el protagonismo estudiantil al que se aspira.

**Bibliografía:**

Elementos de Metodología de la Enseñanza de la Informática/ Carlos Expósito Ricardo...[et al.].-- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2002.-- 63p.

GARCÍA BATISTA, GILBERTO. Compendio de Pedagogía/ Gilberto García Batista.-- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.-- 354p.

SILVESTRE ORAMAS, MARGARITA. Aprendizaje, educación y desarrollo/ Margarita García Batista.-- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.-- 117p.