



Gobierno de Reconciliación
y Unidad Nacional

El Pueblo, Presidente!

2009: AÑO 30 DE
LA REVOLUCIÓN
Viva Nicaragua Libre!

MINED 2009

“SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ETAPA DE ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA ESCOLAR”

PRIMARIA

Eje Transversal: Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Componente: Alfabetización en TIC

Dirigido a: Estudiantes de las Escuelas con Centros de Tecnología Educativa.

Frecuencia semanal: 2 veces a la semana

Total de horas: 16 horas

Lugar: Centros de Tecnología Educativa

Enero, 2009



Ministerio de Educación

División de Tecnología Educativa. Centro Cívico Camilo Ortega, módulo “S”,
Planta Alta Telef: 2650144. Portal Educativo del Ministerio de Educación
“Nicaragua Educa” <http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>

PRESENTACIÓN

Estimadas (os) docentes:

El Ministerio de Educación, a través de la División General de Currículo y Desarrollo Tecnológico, específicamente la División de Tecnología Educativa, les está proporcionando el siguiente documento de Sugerencias Metodológicas para llevar a cabo la etapa de Alfabetización Informática Escolar para Educación Primaria.

Los contenidos están organizados tomando en cuenta criterios didácticos, que permitan el desarrollo de habilidades fundamentales en las y los estudiantes en el uso básico de las herramientas informáticas, que le permitirán hacer uso eficiente de los recursos de Tecnología de Información y Comunicación (TIC) sugeridos en los programas de estudio. La duración total del curso será de 16 horas, distribuidos en 2 frecuencias semanales.

De apoyo a la labor de la y el docente, se incluyó una diversidad de estrategias metodológicas generales y por tema, que pueden utilizar y enriquecer, para que hagan de este momento didáctico, un espacio interesante, dinámico, estimulante y creativo, donde la y el estudiante es actor y constructor de sus propios aprendizajes.

Esperamos estimados y estimadas docentes que la información aquí brindada les sea de gran utilidad en su quehacer educativo.

Competencias del Eje Transversal:

- Identifica las distintas tecnologías de la Información y la forma adecuada de utilizarlos en los diferentes espacios.
- Aprovecha los recursos tecnológicos existentes como herramienta pedagógica para la búsqueda de información y presentación de trabajos.
- Emplea los medios tecnológicos del entorno, en la realización de diferentes proyectos escolares y comunitarios.
- Asume una actitud crítica frente al uso inapropiado de las tecnologías de la información y comunicación.
- Utiliza y valora los diferentes recursos de la tecnología de la información y comunicación como herramienta ocupacional.
- Practica y promueve el uso responsable y ético de los recursos tecnológicos de su entorno.

Propósitos del Componente:

- Emplear habilidades básicas en el uso de las TIC, para dinamizar el manejo de información y comunicación.
- Participar en proyectos innovadores de la sociedad de la información y del conocimiento, como consumidores/as y transformadores/as de la información

Temas:

Tema1: Iniciándonos en el uso del computador

Tema2: Procesador de texto (Word)

Tema3: Uso educativo de Internet

Metodología de Desarrollo:

Se utilizará una metodología activa. Se pretende incentivar en las y los estudiantes el interés por el descubrimiento y la creatividad, siempre con una orientación por parte de la o el Docente en Tecnología de la Información y Comunicación (TIC).

Cada computadora será compartida por dos estudiantes para realizar las actividades en cada uno de los temas. Asimismo en dependencia de la disponibilidad del Centro de Tecnología Educativa (CTE), las y los estudiantes tendrán la posibilidad de asistir en horario alterno para reafirmar su aprendizaje.

Una vez que la o el docente TIC culmine con el desarrollo de los diferentes temas, procederá a coordinarse con la o el docente de aula para utilizar los Recursos en Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) sugeridos en los Programas de Estudios y así apoyar el aprendizaje de las disciplinas del currículo.

Programación del contenido de cada nivel del curso por semana y por tema

Sesión	Horas	Contenidos
1	1	Orientaciones Generales del Curso de Alfabetización Informática
Tema1: Iniciándonos en el uso del computador		
2	1	➤ Parte introductoria

Sesión	Horas	Contenidos
3	1	<ul style="list-style-type: none"> • Partes de la computadora • Uso del Mouse (ratón) • Uso del Teclado
4	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entorno de trabajo <ul style="list-style-type: none"> • Función básica hardware y software • Encendiendo el computador • Función básica sistema operativo • Escritorio de Windows (Interfaz) • Apagando del computador
5	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explorador de Windows <ul style="list-style-type: none"> • Iniciando el explorador de Windows • Unidades de almacenamiento (A, C, D) • Carpetas <ul style="list-style-type: none"> - Crear y eliminar - Cortar, copiar y pegar • Saliendo del explorador
6	1	
7	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accesorios de Windows <ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de windows media • Paint (visualizar y recortar imágenes)
Total	7 horas	
Tema 2 : Procesador de texto (Block de notas, WordPad, Word)		
8	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conociendo un procesador de texto <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un procesador de texto? • Abriendo el procesador de texto Word • Ambiente de trabajo de Word
9	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Documentos en un procesador de texto <ul style="list-style-type: none"> • Escribiendo texto en el documento • Guardando un documento • Abriendo un documento existente
10	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menú Formato <ul style="list-style-type: none"> • Aplicando formato a un documento (fuente, estilo, tamaño, color) • Aplicando numeración y viñetas a un texto
11	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imágenes y dibujos <ul style="list-style-type: none"> • Manipulando Imágenes (prediseñadas, autoformas y WordArt)
12	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajo con tablas <ul style="list-style-type: none"> • Creando tablas • Combinando celdas
Total	5 horas	
Tema 3: Uso educativo de Internet		
13	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Internet <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Internet? • ¿Cómo conectarse a Internet? • Los buscadores (formas de uso) • Buscador Google
14	1	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo buscar en la Web un tema

Sesión	Horas	Contenidos
		específico? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo guardar una página Web?
15	1	➤ Portal Educativo del Ministerio de Educación "Nicaragua Educa"
16	1	<ul style="list-style-type: none"> • Inscripción • Correo electrónico • Biblioteca Virtual • Concursos
Total	4 horas	
Total Curso	16 horas	

Nota: es importante recordar que está trabajando con las y los estudiantes de edades entre 7 y 12 años.

Sugerencias Metodológicas Generales

Es muy importante que el Curso de Alfabetización Informática sea desarrollado de acuerdo a los grados que comprende la Educación Primaria para obtener resultados satisfactorios. Por lo anterior se sugiere que los contenidos sean abordados de la siguiente manera:

Primer y Segundo Grado: Deberá cumplir las 16 horas, centrándose solamente en un contenido del Tema1: Iniciándonos en el uso del computador

- Parte introductoria
 - Partes de la computadora
 - Uso del Mouse (ratón)
 - Uso del Teclado

Tercero a Sexto Grado: Deberá cumplir las 16 horas, desarrollando todos los contenidos del Tema1: Iniciándonos en el uso del computador, Tema2: Procesador de texto (Word) y Tema3: Uso educativo de Internet.

A continuación se presentan algunas ideas para iniciar a impartir esta etapa. Estas pueden ser enriquecidas o modificadas por usted, según se estime conveniente:

Tema1: Iniciándonos en el uso del computador

Indicadores de logro:

- Conoce las partes y funciones de un computador para desarrollar habilidades y destrezas en el uso del mismo.
- Reconoce la utilidad de las carpetas para almacenar y organizar información.
- Activa o reproduce archivos de sonido y videos cortos.
- Observa y modificar imágenes sencillas para exponer o explicar fenómenos científicos y naturales.

Subtemas:

1. Parte Introductoria

Contenidos:

- 1.1 Partes de la computadora
- 1.2 Uso del Mouse (ratón)
- 1.3 Uso del Teclado

Sugerencias metodológicas:

- Puede iniciar con la dinámica “El Cartero”, a fin de generar un ambiente de confianza en este en primer encuentro. La dinámica mencionada se realiza de la siguiente manera:

Coloque una silla para cada participante (sillas en círculo). Invite a las y los estudiantes sentarse en sus respectivas sillas. A continuación, usted debe ubicarse de pie sin ninguna silla en el centro del círculo e inicia el juego diciendo: “EL CARTERO TRAE UNA CARTA PARA TODO LOS QUE TIENEN PELO LISO” y los que tengan esta característica deberán levantarse y cambiarse de lugar, en este momento usted debe aprovechar y agarrar un lugar de alguna persona que se levantó y por supuesto alguien se quedará de pie y ese tendrá que continuar el juego diciendo otra característica de varios participantes para poder agarrar lugar.

- A continuación puede considerar y abordar con las y los estudiantes las siguientes aspectos:

- Bienvenida a la etapa y presentación de las y los estudiantes.
- Expectativas de las y los estudiantes con esta etapa.
- Importancia del curso, destacando que una vez finalizado este, asistirán con su docente al Centro de Tecnología Educativa (CTE) para aplicar los conocimientos adquiridos y así apoyar su aprendizaje en las diferentes disciplinas.
- Establecer con las y los estudiantes las normas de uso interno del CTE.
- Asignación de computadora, enfatizando que debe ser compartida con la compañera o el compañero.
- Cuido de la computadora asignada.
- Horario de uso del CTE

- Iniciada la sesión 2 del curso es recomendable realizar una exploración previa de los conocimientos de las y los estudiantes, consultándoles si alguna vez habían visto una computadora ¿En qué lugares la habían visto?, ¿Si la ha manipulado?, ¿Para qué sirven?.

- Puede realizar una lluvia de ideas sobre las partes de la computadora, su importancia y uso. Luego aclarar dudas y realizar comparaciones entre las partes del computador y las partes del cuerpo humano. Por ejemplo:

- La CPU se relaciona con el Cerebro Humano.
- El teclado con los ojos y oídos, por donde se introduce (entra) la información.
- La boca con el monitor, impresora o parlantes por donde se emite (sale) la

información.

- Afiance los conocimientos adquiridos sobre las partes del computador, utilizando el software educativo “*El ABC del Computador*”, ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>).

- Desarrolle en las y los estudiantes habilidades y destrezas en el uso básico del Mouse, utilizando el software educativo “*Manejo del Ratón*”, ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>).

- Asimismo, desarrolle habilidades y destrezas en el uso básico del Teclado, utilizando el software educativo “*Typing Master*”, ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>). Es importante que el desarrollo de este contenido para primer y segundo grado, utilice software de tipo juegos educativos y con interfaz más amigable, de esta manera promover ambientes de aprendizajes significativos. Es por ello que se sugiere utilizar en lugar del software educativo “*Typing Master*” el software educativo “TuxType”, también ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>).

NOTA: Recuerde que para Primer y Segundo Grado se deberá cumplir las 16 horas, centrándose solamente en este contenido del tema 1.

➤ **Parte introductoria**

- **Partes de la computadora**
- **Uso del Mouse (ratón)**
- **Uso del Teclado**

2. Entorno de trabajo

Contenidos:

- 2.1 Función básica hardware y software
- 2.2 Encendiendo el computador
- 2.3 Función básica sistema operativo
- 2.4 Escritorio de Windows (Interfaz)
- 2.5 Apagando del computador

Sugerencias metodológicas:

- Puede introducir a explicar el funcionamiento básico del hardware haciendo una comparación entre las partes del cuerpo humano que pueden verse y tocarse, como las manos, brazos, pies, cabeza, nariz, etc. con las partes físicas y tangibles de la computadora que también pueden verse y tocarse como el monitor, cpu, teclado, mouse, etc.
- De la misma manera, puede comparar el funcionamiento básico del software con las partes internas del cuerpo humano, que aunque no pueden verse ni tocarse son de vital importancia para el funcionamiento del mismo. Por ejemplo el Sistema Nervioso, Sistema Respiratorio, Sistema Digestivo, etc.
- Explique a las y los estudiantes los pasos para encender el computador. A continuación solicite que enciendan su computador asignado.
- Puede introducir la temática sobre el funcionamiento del sistema operativo, se aborde evitando caer en explicaciones donde haga uso de lenguaje técnico, por ejemplo se puede llamar al sistema operativo como al sistema que opera o hace funcionar una computadora.
- Sí las y los estudiantes nunca han escuchado hablar de Sistemas Operativos, se sugiere realizar comparaciones para introducir la comprensión sobre el funcionamiento. Por ejemplo:
 - Los humanos tenemos sensaciones que permiten realizar acciones en coordinación con el sistema nervioso, lo que indica que el cuerpo está en condición de realizar actividades como jugar, cocinar, estudiar, escribir, etc.. De igual manera, el computador necesita una serie de acciones o instrucciones para su funcionamiento. A estas acciones o instrucciones se les llama Sistema Operativo.
 - Seguidamente, mencionar que en la actualidad existen diferentes tipos de Sistemas Operativos, pero que en este curso se estudiará uno de ellos, conocido con el nombre de "Windows".
- Puede comparar el escritorio de Windows con los elementos del escritorio del Director de la escuela. Por ejemplo:
 - La papelerera junto al escritorio, con la papelerera del escritorio de Windows.
 - Las gavetas o fólder que tiene en la mesa, con las carpetas del escritorio de Windows.
 - Los documentos contenidos en las gavetas o fólder, con los archivos

- o contenidos en las carpetas.
 - o El mural que tienen los docentes, con el fondo de pantalla del escritorio del computador.
- Permita a las y los estudiantes que exploren libremente el entorno de trabajo del escritorio de Windows (máximo 10 minutos) y luego que socialicen lo que vieron. Por ejemplo:
- o ¿Qué significa cada uno de los elementos observados en el escritorio?
- Al final de la socialización, usted puede retroalimentar los aportes de las y los estudiantes.
- Puede culminar el contenido, dejando como tarea en equipo, la elaboración en cartulina o papelógrafo de un esquema con los pasos del encendido y apagado correcto de una computadora. Estimule el mejor trabajo elaborado, colocándolo en un lugar visible del CTE.

3. Explorador de Windows

Contenidos:

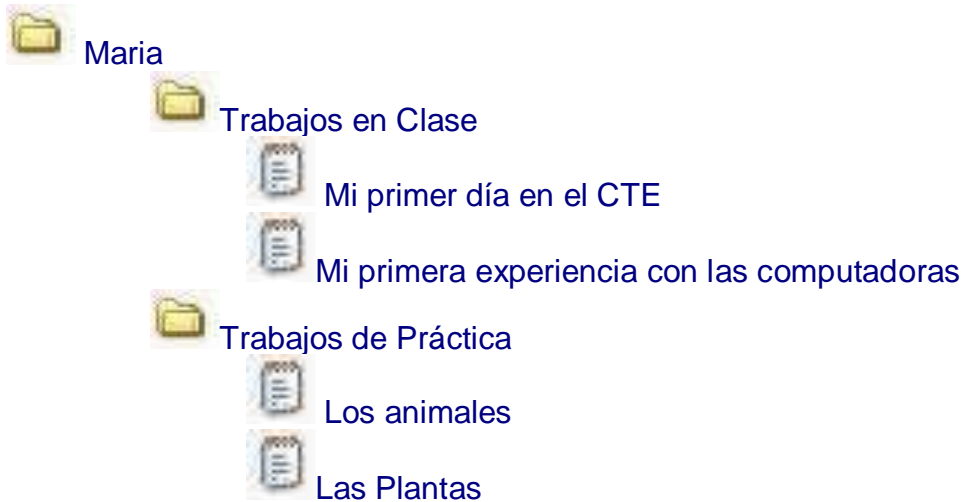
- 3.1 Iniciando el explorador de Windows
- 3.2 Unidades de almacenamiento (A, C, D)
- 3.3 Carpetas
 - 3.3.1 Crear y eliminar
 - 3.3.2 Cortar, copiar y pegar
- 3.4 Saliendo del explorador

Sugerencias metodológicas:

- Inicie indicando a las y los estudiantes como ingresar al Explorador de Windows.
- Utilice el icono Mi PC que aparece en la jerarquía de carpetas para mostrar las unidades de almacenamiento, haciendo énfasis que estas unidades se pueden asemejar a una mochila que tiene un límite de almacenamiento de acuerdo a su tamaño.
- Inicie con el tema de las carpetas, realizando comparaciones entre las carpetas del explorador y los folders de su docente. Por ejemplo:
 - o En cada folder guarda los trabajos o exámenes de cada disciplina, igualmente sucede con los documentos de las carpetas del computador, cada archivo tiene que estar en una carpeta dependiendo del contenido.
 - o En una carpeta, su docente puede eliminar, mover información, nombrar (rotular) la carpeta de acuerdo a su contenido, etc.
- Es recomendable que las y los estudiantes aprendan a manipular (crear, eliminar, cortar, copiar, mover, eliminar) archivos o carpetas, para aprender a organizar su información.

- Para que las y los estudiantes comprendan mejor la jerarquía de carpetas, primero se sugiere dibujar y explicar en la pizarra un esquema de carpetas y subcarpetas. Por ejemplo:

C:\



4. Accesorios de Windows

Contenidos:

4.1 Paint

4.2 Reproductor de Windows Media

Sugerencias metodológicas:

- A manera de exploración, pregunte a las y los estudiantes si saben qué es un programa para observar fotografías y si conocen los pasos para entrar al bloc de notas. Seguidamente retroalimente los aportes.

- Solicite a un(a) estudiante voluntario que con ayuda del resto de la clase, escriba en la pizarra los pasos para entrar al programa Paint.

- Invite a las y los estudiantes a dibujar algunas figuras geométricas en la zona de trabajo del programa Paint. También puede recopilar imágenes fotográficas de contenido educativo o recreativo formativo, para que los y las estudiantes observen y realicen pequeños cambios a la imagen.

- Anote en la pizarra los pasos para guardar el documento e indicar a las y los estudiantes que lo guarden con un nombre relacionado a las figuras dibujadas.

- Antes de iniciar el estudio sobre la reproducción de sonidos y videos en la computadora preguntar a las y los estudiantes ¿Sí los programas televisivos donde se muestran videos o se presentan sonidos sobre distintos fenómenos naturales o un descubrimiento de las ciencias les causa curiosidad? y ¿Provoca que se queden sentados frente al televisor observado el suceso?.

- Solicitar a las y los estudiantes abrir el reproductor de Windows media, haciendo énfasis que los pasos son parecidos a los utilizados cuando abrieron el bloc de notas, con la diferencia que esta vez buscarán la opción entretenimiento y luego seleccionarán Reproductor de Windows Media.

- Los videos que las y los estudiantes reproduzcan deben ser de contenido educativo o creativo formativo, para que las y los estudiantes adquieran habilidad en la reproducción de material educativo con contenido que están sugeridos en cada uno de los programas de estudio de las distintas disciplinas del currículo.

Tema 2: Procesador de texto (Word)

Indicadores de logro:

- Conoce el ambiente de trabajo de los procesadores de texto a través de la manipulación y experimentación del mismo.
- Acciona las herramientas básicas de los procesadores de texto block de nota, wordpad y Word, los que le servirán para su desarrollo intelectual y social.

Subtemas:

1. Conociendo un procesador de texto

Contenidos:

- 1.1 ¿Qué es un procesador de texto?
- 1.2 Abriendo los procesadores de texto Word
- 1.3 Ambiente de trabajo del block de nota, wordpad y Word.

Sugerencias metodológicas:

- Mencione a las y los estudiantes que existen diferentes procesadores de textos, entre los cuales se cuenta con block de nota, wordpad y Word. Pero que en este curso se profundizará uno de ellos, conocido con el nombre de “*Word*”.

- Pregunte a las y los estudiantes ¿Qué es un procesador de texto, ¿Alguna vez lo han utilizado?, ¿Para qué es útil?. Seguidamente retroalimentar los aportes.

- Puede mostrarle las diferentes formas de ingreso a block de nota, wordpad y Word, de este último, también a través del menú inicio, barra de tareas o mediante el acceso directo del escritorio.

- Las y los estudiantes pueden explorar libremente (máximo 10 minutos) y descubrir lo que pueden hacer con cada uno de los procesadores de texto mencionados. Luego puede solicitarles que mencionen las diferencias entre los procesadores de texto

explorados. Finalmente retroalimentar los aportes realizados.

2. Documentos en un procesador de texto

Contenidos:

- 2.1 Escribiendo texto en el documento
- 2.2 Abriendo un documento existente

Sugerencias metodológicas:

- Previo a la asistencia de las y los estudiantes al CTE, escriba en una cartulina o papelógrafo una adivinanza para utilizarlo en el desarrollo de la clase.
- Solicite a las y los estudiantes abrir el procesador de texto Word, para que escriban la adivinanza que usted elaboró. Seguidamente solicite que guarden la adivinanza con un nombre relacione al contenido y finalmente que lo cierren.
- Puede solicitar a las y los estudiantes que desde la opción abrir del menú Archivo, abran un documento existente en el escritorio. (Previo a esta actividad usted deberá dejar en el escritorio un acceso directo a cualquier documento).
- Aproveche el documento abierto para preguntar a las y los estudiantes ¿Cuáles son las dos formas de desplazarse por el texto del documento?, ¿Cuál de las dos forma le resulta más fácil? Retroalimentar los aportes realizados.

3. Menú formato

Contenidos:

- 3.1 Aplicando formato a un documento (fuente, estilo, tamaño, color)
- 3.2 Aplicando numeración y viñetas a un texto

Sugerencias metodológicas:

- Las y los estudiantes pueden trabajar con el documento elaborado (adivinanza) u otro que hayan elaborado y libremente cambiar la fuente, estilo, tamaño y color.
- Para aplicar numeración y viñeta, puede solicitar a las y los estudiantes que copien los pasos de encendido y apagado del computador ó pasos para crear carpeta. A continuación, indique solamente el nombre del menú donde puede encontrar la opción de numeración y viñeta, para descubran la manera de aplicarlo.
- A través de una lluvia de idea, solicite a las y los estudiantes que mencionen la utilidad de la numeración y viñeta.

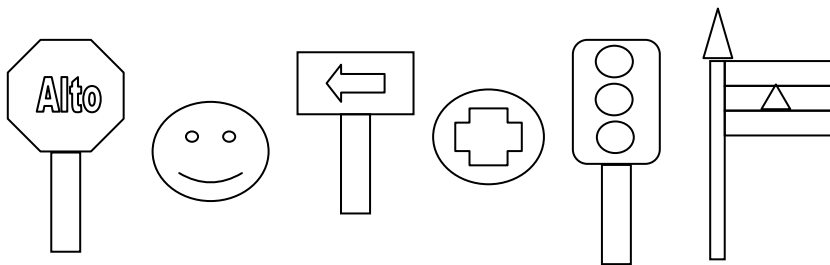
4. Imágenes y dibujos

Contenidos:

- 4.1 Manipulando Imágenes (Prediseñadas, Autoformas y WordArt)

Sugerencias metodológicas:

- Solicite a las y los estudiantes que abran el procesador de texto Word. Seguidamente que lo guarden con el nombre de “*Imágenes prediseñadas*”.
- Escriba en la pizarra los pasos para insertar imágenes prediseñadas y solicite que elaboren un pequeño álbum con imágenes de su preferencia. Pueden insertar la imagen y escribir al lado el nombre de la misma.
- Oriente a las y los estudiantes utilizar las autoformas de la barra de dibujo para elaborar algunos de los dibujos que usted tiene en la pizarra. Por ejemplo:



- Solicitar a las y los estudiantes que abran el documento de la Adivinanza (elaborado en el contenido “*Documentos en un procesador de texto*”). A continuación oriente como utilizar WordArt.
- Invite a las y los estudiantes escribir el título de la Adivinanza en la parte superior del documento, con un estilo WordArt de su preferencia. De la misma forma en la parte superior que escriban su nombre, grado, sección, nombre su docente. Finalmente que guarden los cambios realizados.

5. Trabajo con tablas

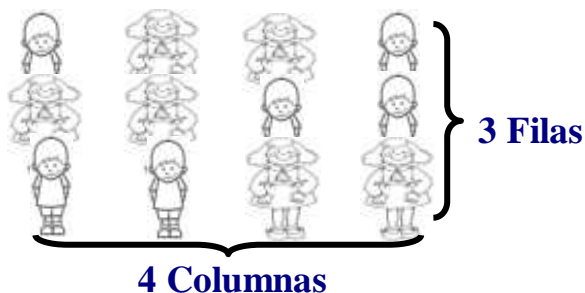
Contenidos:

5.1 Creando tablas

5.2 Combinando celdas

Sugerencias metodológicas:

- Inicie explorando los conocimientos previos de las y los estudiantes, preguntando ¿Qué entienden por columna y fila?, ¿Qué diferencia encuentran entre columna y fila?. Seguidamente retroalimente los aportes asociando las columnas y las fila con la formación y alineación que orienta la escuela en los actos cívicos. Por ejemplo:



- Solicite a las y los estudiantes que inserten varias tablas desde el menú Tabla. (La idea es que ellas y ellos aprendan haciéndolo). Por ejemplo:

- Una tabla de 2 columnas y 4 filas, que contenga nombres de personas y su edad.

○ Nombre	○ Edad

- Una tabla de 2 columnas y 2 filas que contenga los derechos y deberes de niñas y niños.

Derechos	Deberes

- A partir de las tablas insertadas oriente que combinen y dividan diferentes celdas.

Tema 3: Uso educativo de Internet

Indicadores de logro:

- Conoce el ambiente de trabajo de Internet, como un medio de acceso a información y comunicación para su formación educativa.
- Utiliza los recursos del Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” para el estudio de las distintas disciplinas.

Subtemas:

I. Internet

Contenidos:

- 1.1 ¿Qué es Internet?
- 1.2 ¿Cómo conectarse a Internet?
- 1.3 Los buscadores (lógica de uso)
- 1.4 Buscador Google
- 1.5 ¿Cómo buscar en la Web sobre un tema específico?
- 1.6 ¿Cómo guardar una página Web?

Sugerencias metodológicas:

- Inicie el tema preguntando a las y los estudiantes si alguna vez han entrado a Internet,

¿Para qué sirve el Internet?, ¿Para qué han utilizado Internet?.

- Aproveche el espacio para reflexionar sobre el tipo de información que se encuentra en Internet, realizando preguntas como ¿Toda información de Internet es adecuada?, ¿Todas las páginas de Internet son educativas?, ¿Qué se debe hacer cuando no es educativa?, etc.

- Con ayuda de las y los estudiantes escriba en la pizarra la lógica de funcionamiento de la red mundial Internet. De la misma manera escriba con la ayuda de ellas y ellos los pasos para conectarse a Internet.

- Puede apoyarse del Software Educativo “El ABC del Computador”, ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>), así como en los CD de recursos digitales entregados a las escuelas.

- Una vez que las y los estudiantes utilicen el Software Educativo “El ABC del Computador”, solicite que compartan el aprendizaje obtenido a través del software educativo.

- Cuando inicie con la temática de buscadores, puede preguntar a las y los estudiantes ¿Qué significado tiene para ustedes la palabra buscadores?, ¿Qué ejemplo pueden dar sobre buscadores?. Retroalimemente las intervenciones haciendo comparación de la búsqueda de información en libros de textos y la búsqueda a través de Internet. Por ejemplo:

- Para buscar una información específica debe seleccionar donde la buscará, es decir si será a través de un texto, de un periódico u otro medio. Igualmente sucede con el uso de Internet, ya que una vez que se tiene el tema específico, se debe seleccionar un buscador de Internet.

- Seguidamente escriba en la pizarra la definición de buscadores y mencione que en la actualidad existen diferentes buscadores, pero que en este curso se estudiará uno de ellos, conocido con el nombre de “Google”.

- Escriba en la pizarra diferente temáticas para que las y los estudiantes realicen búsquedas en Google. (Previo a la clase usted debe solicitar a la o el docente de aula, las temáticas acorde a lo desarrollado en el aula de clase, siendo así la búsqueda más significativa para las y los estudiantes).

- Indique como guardar una página Web y solicite que guarden una de las exploradas.

2. Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa”

Contenidos:

2.1 Inscripción

2.2 Correo electrónico

2.3 Biblioteca Virtual

2.4 Concursos

Sugerencias metodológicas:

- Para el desarrollo de este tema se apoyarán del Manual de Navegación del Portal Educativo, ubicado en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa” (<http://www.nicaraguaeduca.edu.ni>), así como en los CD de recursos digitales entregados a las escuelas.

- Inicie el tema sensibilizando a las y los estudiantes sobre la importancia del Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa”, haciendo énfasis que en el existe una Biblioteca Virtual con recursos para apoyar su aprendizaje en las diferentes disciplinas. Puede comparar la Biblioteca Virtual con la biblioteca de la escuela (si la hay) o Biblioteca de su localidad, aclarado que ambas son parecidas, con la diferencia de que los contenidos no puedan manipularse físicamente como se hace con un texto sino que es a través de Internet.

- Las y los estudiantes pueden explorar libremente (máximo 10 minutos) y descubrir lo que pueden hacer en la Biblioteca Virtual. Luego pueden compartir en plenario su utilidad.

- Indique a las y los estudiantes los pasos para inscribirse en el Portal Educativo del Ministerio de Educación “Nicaragua Educa”. Supervise que la inscripción sea correcta.

- Pregunte a las y los estudiantes ¿Qué entienden por correo?, ¿Alguien de su familia ha recibido un correo?, ¿Qué puede contener un correo?. A continuación, retroalimente los aportes realizados, haciendo comparaciones entre un correo tradicional con un correo electrónico. Por ejemplo:

- El correo tradicional, al igual que un correo electrónico tienen remitente, destinatario, contenido, finalidad, entre otros, con la diferencia que el tradicional se puede manipular físicamente y el correo electrónico no se puede manipular físicamente ya que es virtual.
- El correo tradicional tarda más tiempo en llegar al destinatario, mientras que el correo electrónico solamente tarda unos segundos.

- Solicite a las y los estudiantes que exploren la interfaz del correo electrónico. Seguidamente que escriban un correo electrónico a una compañera o un compañero, compartiendo así el aprendizaje obtenido de este contenido. (Es recomendable que usted indique a que compañera (o) escribir para garantizar que todas y todos participen)

- Culmine este contenido, realizando un plenario con las y los estudiantes, armando en la pizarra un correo que incluya los elementos básicos de la anatomía de un mensaje de correo, por ejemplo: para, con copia, asunto, adjunto y el cuerpo del mensaje.

- Puede incluir preguntas de reflexión, como por ejemplo:

- ¿Qué tipo de correo considera más rápido y efectivo? ¿El utilizado tradicionalmente o el electrónico?
- ¿Qué utilidad tendrá para usted el correo electrónico?

- En el caso de la temática de los concursos, se sugiere que el estudiante explore y conozca los concursos en los que han participado los estudiantes y los resultados que han presentados en estos concursos, con la finalidad de motivarlos a participar cuando se promuevan estas iniciativas educativas.

- Para finalizar el curso, felicite a las y los estudiantes por haber culminado el curso y sobre todo por haber adquirido conocimientos básicos fundamentales que le serán útil para apoyar su aprendizaje de las diferentes disciplinas.

Bibliografía:

- Londoño Aristizabal, Gloria Cecilia. Informática para niños y niñas de 3 a 6 años. Venezuela.
- Sánchez Vera, María del Mar. El software libre: fuente de recursos educativos. Facultad de Educación de la Universidad de Murcia, Campus de Espinardo, apartado 4021, C.P. 30100, Murcia.
- Anfossi, Andrea. Programa Nacional de Informática Educativa para Preescolar, I y II Ciclos. Costa Rica.
- Ramírez Zorrilla, Raúl Ernesto. Plan de Integración de Tecnologías en Educación: Rincones Tecnológicos en el Pre-escolar. Programa Sociedad de la Información y el Conocimiento Universidad Pontificia de Salamanca Campus Madrid, España. 2007.
- Internet. Educación Inicial en Venezuela. [Consulta: 25 noviembre 2008]. Disponible en: <http://educacioninicialenvenezuela.blogspot.com/>
- Internet. Youtube. Como aprender a escribir con el teclado. [Consulta: 26 noviembre 2008]. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=oHkVpys0PY8>
- Internet. GrupoEducare. Informática Educativa en Kinder. [Consulta: 25 noviembre 2008]. Disponible en: <http://www.grupoeducare.com/PieKinder.asp>
- Internet. Ministerio de Educación de Cuba. Formación Informática del Escolar Cubano. [Consulta: 25 noviembre 2008]. Disponible en: <http://www.rimed.cu/computacion/formacion.asp>