
El contenido del software educativo en las formas organizativas de la Educación Preescolar

The contents of the educational software in the Preschool Education's organizational forms

Yudith Vázquez Pifferrer

Olga Lidia Oro Barrera

Universidad de Holguín, Cuba.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5633-5980>

<https://orcid.org/0000-0003-4408-0789>

Correo(s) electrónico(s):

ypifferrer@feipa.uho.edu.cu

olga@feipa.uho.edu.cu

Recibido: 25/06/2020

Aceptado: 12/12/2020

Resumen: La preparación de los docentes de la Primera Infancia para la integración de los contenidos del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas organizativas del sexto año de vida constituye una problemática en el territorio holguinero, constatado a través del empleo de diferentes métodos empíricos con énfasis en la observación y la entrevista. Para su solución se elaboraron sugerencias metodológicas aplicadas en talleres que favorecieron su ejecución práctica, demostrando la aplicabilidad y efectividad de la propuesta en el Círculo Infantil “Los Pillines” del municipio de Holguín.

Palabras clave: Software educativo; Proceso educativo; Primera Infancia; Formas organizativas.

Abstract: The teacher's preparation of the early education for the integration of the educational contents software “Playing and Learning” from in the different organizational forms the sixth year of life constitutes a problem at the Holguin city, verified through the job of different empiric methods with emphasis in the observation and the interview. Methodological applied at workshops elaborated suggestions themselves for his solution that they favored his practical execution, demonstrating the applicability and effectiveness of the proposal in the Infante Circle “Los Pillines” of Holguín's municipality.

Keywords: Educational software; Educational process; Early Education; Organizational Forms.

Introducción

Actualmente se prioriza la atención integral a los niños preescolares, donde se incluyen diversos elementos del aprendizaje y desarrollo, acordes con particularidades que caracterizan a esta edad. Por esta razón, se hace necesario organizar las instituciones infantiles de forma tal, que para dirigir el proceso educativo se priorice en primer lugar al niño, sus condiciones individuales y por tanto el educador, de acuerdo a su preparación, posibilitará que fluyan todos sus componentes, desde los métodos de educación hasta las formas organizativas, que deben concebirse de forma amena y

armónica para alcanzar el objetivo de la Educación Preescolar: lograr el máximo desarrollo integral posible de los niños de la primera infancia.

Para cumplimentar este objetivo, a partir del curso escolar 2001-2002, se incluyó como complemento al Programa Educativo del sexto año de vida el software educativo “A jugar” y más recientemente “Jugar y Aprender” por considerarlos necesarios al tener en cuenta el importante lugar que ocupa en el mundo actual la informatización, lo que significa que este programa para esta edad, debe ser organizado eficientemente, los niños al interactuar con el computador desarrollan algunas habilidades informáticas e intelectuales.

La inserción en la cultura informática desde edades preescolares es crucial, las ventajas que ofrecen sus técnicas aumentan mientras más temprano se conocen en la vida, al ser interiorizadas como un elemento más integrador de toda la realidad, en esta edad en que resulta más efectivo el aprendizaje.

Se hace necesario señalar que el programa de informatización en nuestra sociedad ha puesto esta tecnología al alcance de la edad preescolar al plantear su uso como medio de enseñanza y las acciones para utilizarla están dirigidas fundamentalmente al uso del software dentro del proceso educativo. Esta experiencia en Cuba ha alcanzado resultados exitosos desde su inclusión al permitir el acercamiento de los infantes a las nuevas tecnologías de comunicación e informatización, motivándolos hacia su uso.

Con el fin de garantizar una adecuada dirección de este proceso se crearon Orientaciones Metodológicas para el empleo de la computación en estas edades, que conjuntamente con el software educativo “Jugar y Aprender” tienen como principal objetivo asesorar a aquellos que de una forma u otra tienen que ver con la computación en el sexto año de vida tanto de Escuelas Primarias, Círculos Infantiles, como los que son atendidos por el programa Educa a Tu Hijo, con fundamentos teóricos, higiénicos y organizativos de este trabajo que les permita comenzar su introducción de manera apropiada.

Preparar al educador para que utilice esta tecnología en beneficio del desarrollo infantil, constituye un reto, porque el personal implicado, posee diferentes fuentes de procedencia y formación, y los documentos que norman el empleo del software en este

nivel educacional no incluyen precisiones necesarias, de forma que, tanto la maestra del sexto año de vida , el maestro de computación del círculo infantil y escuela primaria, puedan emplear la computadora no solo para accionar con el software, sino utilizar el contenido en tareas y ejercicios de este, en diferentes formas organizativas del proceso educativo, lo que favorecería la adquisición de conocimientos programáticos y el desarrollo de habilidades en niños, al tener en cuenta además, que este medio de enseñanza , despierta su interés y motivación hacia las actividades en que se emplean.

Relacionado con el tema se han realizado diferentes estudios. A nivel nacional existen los de Cruz (2004), Martínez (2005) y otros que incursionan en el empleo de la computación con los preescolares. A nivel territorial se consultó a Oro (2004) y Fernández (2008) quienes elaboraron softwares educativos para el desarrollo de habilidades fónicas de la lengua en niños preescolares y para el tratamiento a los contenidos sobre la vida y obra de José Martí.

El estudio de documentos normativos y la investigación realizada por Cruz (2004) revela que el empleo de la computación en estas edades, se considera como una prioridad de Educación Preescolar y centra su atención en preparar a los docentes (maestras, educadoras y maestros de computación) y directivos que trabajan con este año de vida en instituciones infantiles y en el programa Educa a Tu Hijo, para su uso eficiente y garantizar el cumplimiento de los objetivos básicos de este programa en el sexto año de vida.

Estas orientaciones sugieren el intercambio entre maestras del sexto año de vida y de computación acerca de los objetivos a alcanzar por los niños en sesiones de trabajo con el software, no así en cómo proceder en tal sentido, de igual manera no orienta cómo pueden prepararse en conjunto ambos docentes e incidir de forma integrada para erradicar dificultades presentadas por los niños tanto en sesiones de trabajo como al asimilar los contenidos de diferentes áreas del conocimiento y del desarrollo.

En los colectivos de ciclo y territoriales, no es sistemático el análisis, ni demostración de cómo lograr esta integración, lo que fue corroborado en 5 visitas de ayuda metodológica y 6 controles realizados por los diferentes niveles del trabajo

metodológico, desde el colectivo docente, de ciclo y consejo de dirección del Circulo Infantil Los Pillines.

Se comprobó a partir de la aplicación de entrevistas y la observación a maestras del sexto año de vida que emplean el contenido de las tareas del software educativo al utilizar un medio de enseñanza o algún atributo que se relacione con este, por ejemplo, títeres planos y franelogramas, sin embargo, no aprovechan su contenido y la concepción de sus ejercicios en diferentes actividades del proceso educativo.

El análisis realizado permite identificar la problemática relacionada con insuficiencias en la preparación de docentes para integrar el contenido de tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en diferentes formas organizativas concebidas en el proceso educativo del sexto año de vida.

A partir de lo expuesto, se hizo necesario elaborar sugerencias metodológicas para favorecer la preparación de docentes en la integración de contenidos de tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en diferentes formas organizativas, seleccionándose inicialmente como muestra al Círculo Infantil “Los Pillines” y posteriormente al Seminternado de Educación Primaria “Rudiberto Cuadrado, ambos del municipio Holguín.

Desarrollo

Las sugerencias metodológicas para integrar el contenido de tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en formas organizativas de Educación Preescolar se estructuran sobre presupuestos teóricos que fundamentan la necesidad de concebir la preparación de los docentes para dirigir con calidad el proceso educativo, a partir de organizar de forma eficiente cada actividad que se desarrolla en el sexto año de vida, para prever de manera planificada y sistemática, el empleo de la computación en este nivel educacional.

Se asume el término sugerencias metodológicas, planteado por Desdín (2004) el cual toma del Diccionario Enciclopédico a Color (1998), la palabra sugerir, que refiere inspirar a alguien una idea, insinuar lo que debe decir o hacer y metodología como la ciencia del método, este último como proceso para alcanzar un determinado fin. De ahí se deriva que sugerencias metodológicas son todas las posibilidades que en el orden

teórico práctico se les ofrecen a las educadoras para alcanzar con la máxima calidad los objetivos que se propone y potenciar de esta manera logros del desarrollo infantil.

Si se particulariza a este estudio, sugerencias metodológicas van dirigidas a que las educadoras cuenten con modos de actuación, que les permitan integrar el contenido de tareas del software educativo en diferentes formas organizativas del sexto año de vida, como se aprecia a continuación.

Sugerencias metodológicas para integrar el contenido de tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en formas organizativas de Educación Preescolar.

1- Diagnosticar el nivel de desarrollo alcanzado por los niños en los contenidos del Programa Educativo para el sexto año de vida relacionados con el software educativo” Jugar y Aprender” y en las sesiones de trabajo en computación, a partir de los indicadores y categorías que aparecen a continuación.

Indicadores para la maestra de preescolar y auxiliares pedagógicas

1.1 Nivel de vencimiento de los objetivos por áreas, relacionados con el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.
- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.
- c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

1.2 Nivel de independencia de los niños en las diferentes actividades o tareas.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.
- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.
- c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

1.3 Nivel de ayuda que necesitan los niños.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.

- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.
- c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

Se sugiere consultar los Niveles de ayuda que se les prestan a los niños durante la realización de las actividades, según el Programa Educativo de la Educación Preescolar, Tercer ciclo, página 57

Los niveles de ayuda que se le deben brindar al niño ante una dificultad en la solución de la tarea, están en dependencia de la característica del grupo, las del propio niño y el tipo de ejercicio a realizar, considerando desde un llamado de atención en la orientación de la actividad de forma verbal, hasta la demostración en el caso que lo requiera.

1.4- Relación comunicativa niño-niño y niño-educador.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.
- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.
- c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

Indicadores para la maestra de computación

1.5- Ubicación de los niños por niveles en la solución de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.
- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.
- c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

1.6- Nivel de independencia de los niños en la realización de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Categorías:

- a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.
- b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.

c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

1.7- Nivel de ayuda que necesitan los niños para ejecutar tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Categorías:

a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.

b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.

c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

1.8- Relación comunicativa niño-niño y niño-educador durante la ejecución de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Categorías:

a. Nivel alto de asimilación del conocimiento.

b. Nivel medio de asimilación del conocimiento.

c. Nivel bajo de asimilación del conocimiento.

2-Análisis metodológico de los contenidos del Programa Educativo para el sexto año de vida y las tareas y ejercicios del software educativo “Jugar y Aprender”, para organizarlos en la dosificación, de forma tal que se refleje su relación.

Para realizar el análisis metodológico de los contenidos del Programa Educativo para este año de vida y de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”, se elaboró una dosificación de los contenidos del Programa Educativo que tienen relación con el contemplado en tareas de este software, estructurados de la siguiente forma: Semana, frecuencia, área de desarrollo, contenido, contenido de la tarea del software educativo “Jugar y Aprender”, objetivo de la sesión de trabajo de computación, objetivo específico del área de desarrollo, objetivo de la actividad.

3-Análisis metodológico del contenido de un área del desarrollo, la relación con los contemplados en las tareas del software educativo y su integración en las diferentes formas organizativas del año de vida.

Con el objetivo de analizar metodológicamente el contenido de un área del desarrollo, por ejemplo, Nociones Elementales de Matemática, la relación con los contemplados

en las tareas del software educativo y su integración en las diferentes formas organizativas, se elaboraron acciones, las que se proponen a continuación:

- Diagnóstico de los niños en las sesiones de trabajo y en el área del desarrollo de las Nociones Elementales de Matemática, con aquellos contenidos que se relacionan con el de las tareas o ejercicios del software educativo que se trabajarán en la semana.
- En el Programa Educativo precisar el tratamiento metodológico a realizar para el contenido detectado con dificultad y en las orientaciones metodológicas de computación, conocer el objetivo y contenido a lograr en la tarea del software educativo “Jugar y Aprender” que le da salida.
- Determinar el vocabulario básico del área que tenga relación con las tareas del software educativo, para lo que deberán consultar el Programa Educativo del grado preescolar y El mundo de las cantidades de Cruz (2001).
- Selección de los medios de enseñanza que posibiliten el logro de los objetivos o contenidos en los que los niños presentaron dificultades, tanto de esta área como en la sesión de computación.
- Estudiar los requisitos para la creación de los juguetes o medios de enseñanza en el libro “El juego en le edad preescolar” de Mercedes Esteva Pág. 61
- Recolectar materiales desechables para la creación de los medios de enseñanza para los niños.
- Creación de los medios de enseñanza relacionados con el contenido de las tareas y ejercicios del software educativo “Jugar y Aprender” para los niños.
- Relacionar el contenido de las tareas y ejercicios del software educativo a trabajar en la semana con los contenidos que a los que se les dará tratamiento en las diferentes áreas, a través de actividades, tareas o ejercicios.
- Seleccionar la forma organizativa en la que se ejecutará el análisis anterior.

4-Determinar las actividades educativas en las que, teniendo en cuenta el diagnóstico de los niños, se va a integrar el contenido de las tareas del software educativo en las diferentes formas organizativas.

Se elaboraron actividades educativas para integrar el contenido de las tareas del software educativo en las diferentes formas organizativas, las que los docentes deberán seleccionar para integrarlas en sus actividades con los niños teniendo en cuenta su diagnóstico, ya sea antes de las sesiones de trabajo de computación o después. Se elaboraron un total de 16 actividades en correspondencia con los diferentes niveles del software.

Actividad educativa #1.

Tarea computarizada del software educativo a la que se le da salida: Tarea 2, ejercicio 1, del nivel I, módulo ejercicio.

Objetivo: Seleccionar objetos por su semejanza y agruparlos.

Indicaciones para el docente: se motivará a los niños con la visita de “Amigo”, quien ha venido porque necesita de su ayuda. Resulta que Amigo estaba jugando con unas muñecas muy lindas de diferentes tamaños y no sabe ahora cómo acomodarlas, cada una tiene su caja según su tamaño, las que pueden utilizar para poder seleccionar a las muñecas y poder guardarlas, el niño que logre guardar a la muñeca en la caja que le corresponde Amigo los invitará a jugar con las muñecas.

Explicaciones necesarias para el docente: Los tamaños que se utilicen serán los que presenten dificultades los niños en las sesiones de trabajo de computación y en las diferentes actividades del proceso educativo, en el caso de los niños aventajados se utilizarán las variaciones de tamaño menos notable.

Se les recuerda a los docentes en qué consiste la tarea computarizada del software educativo: La misma permite desarrollar las habilidades de desarrollo sensorial de identificación y comparación y dar clic con selección múltiple.

A partir de la orientación que “Amigo” les da a los niños, ellos deberán ubicar las muñecas en las cajas según corresponda por su tamaño. Para resolver este ejercicio el niño deberá hacer clic sobre la muñeca seleccionada y la caja en la cual él decida colocarla. En el caso que el niño se equivoque, luego de escuchar un sonido de error, la muñeca regresará a su lugar de procedencia, si la selección es correcta la caja se anima y se cierra.

Variante 1.

Objetivo: Identificar los objetos por su tamaño.

Indicaciones para el docente: En esta variante los niños harán de conejo y a la orden de “Conejitos a sus casas” deberán escoger entre diversas representaciones de muñecas la que se corresponde con el tamaño de su casa, que en este caso serán cajas.

Explicaciones necesarias para el docente: En la medida en que los niños escojan las representaciones de muñecas que se correspondan con el tamaño de las casas, el educador deberá cambiar las cajas y las representaciones de muñecas, hasta completar la serie de cinco elementos por el tamaño.

Variante 2.

Objetivo: Comparar objetos por el tamaño en series de hasta siete elementos.

Indicaciones para el docente: Se motivará a los niños con el juego “¿De quién es?”, el que se desarrollará de la siguiente forma: Los niños escogerán de una bolsa tarjetas que representen muñecas de diferentes tamaños y a la orden de la maestra “¿De quién es?”, se dirigirán como deseen hacia el lugar donde estarán las cajas que se corresponderán por el tamaño con las representaciones de muñecas que ellos tienen, las cajas serán ubicados en diferentes posiciones de tal manera que los niños se trasladen de diversas formas y hacía varias direcciones.

De esta forma se hará con diferentes objetos o representaciones.

5-Análisis de la concepción de las formas organizativas del sexto año de vida para determinar en cuáles se ejecutarán las actividades donde se integre el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

En esta sugerencia metodológica los docentes deberán analizar los criterios de evaluación de las diferentes formas organizativas, para determinar en qué actividades van a incluir la actividad educativa seleccionada para integrar el contenido de las tareas del software educativo y para planificar correctamente la actividad ya sea programada, independiente, complementaria, o en el juego de roles.

Una vez elaboradas las sugerencias metodológicas se desarrollaron **6 Talleres Metodológicos** dirigidos a preparar a los docentes en cómo proceder para cumplimentarlas. Los Talleres Metodológicos se caracterizaron por tener un momento

inicial, donde se utilizaron poesías, canciones, mensajes, situaciones problemáticas siempre relacionadas con la temática que se trabaja u otras formas de motivación que puede depender de la creatividad del coordinador del taller, se realiza el planteamiento temático en el que se informa el tema y el objetivo del taller.

El desarrollo es el espacio o momento de elaboración, se trata el contenido del tema, utilizando el estilo participativo, empleando técnicas de trabajo en grupos, dramatizaciones de situaciones en torno al tema, reflexiones a partir de testimonios, historias reales, entre otros.

En el cierre se realiza una conclusión a partir de los criterios abordados por los participantes, en relación con el tema tratado que permita fijar los contenidos del taller, el coordinador aprovecha este espacio para que valoren la preparación recibida y la posibilidad de que ejecuten estas acciones en la práctica educativa.

Las principales temáticas abordadas en los talleres estuvieron relacionadas con las sugerencias metodológicas elaboradas para integrar el contenido de las tareas del software educativo Jugar y Aprender en las diferentes formas organizativas del sexto año de vida.

Estos talleres fueron desarrollados en el tiempo destinado a la preparación metodológica de los docentes, empleándose como métodos fundamentales la explicación, la demostración, el debate y la reflexión, de forma que cada uno supiera cómo proceder con las Sugerencias metodológicas y poder lograr que los docentes emitieran juicios y valoraciones acerca de los mismos y del contenido tratado.

Se procedió a la aplicación de una encuesta individual a 5 docentes del sexto año de vida, entre estas 2 auxiliares pedagógicas, 2 educadoras y 1 maestra de computación y la observación dirigida tanto a 6 actividades del proceso educativo como a 3 sesiones de computación, en las que se obtuvo como resultado que los implicados poseen mayor nivel de preparación para integrar el contenido de tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en diferentes formas organizativas del proceso educativo, ya que aprendieron a diagnosticar el desarrollo que van alcanzando los niños tanto en los contenidos del programa como en los de las tareas del software y qué indicadores utilizar. Comprendieron la necesidad de realizar una preparación sistemática entre

todas las docentes del sexto año de vida para potenciar el máximo desarrollo en los niños. Las actividades elaboradas en las sugerencias metodológicas le sirvieron de ejemplo a los docentes para dirigir las diferentes formas organizativas integrando el contenido de las tareas del software educativo "Jugar y Aprender".

Conclusiones

La preparación metodológica de los docentes y la organización del proceso educativo preescolar aportan los referentes teóricos-metodológicos fundamentales para valorar la necesidad e importancia de la integración de los contenidos de las tareas del software educativo en las formas organizativas del sexto año de vida para potenciar el desarrollo intelectual de los niños preescolares e incluir la introducción de la computación en estas edades.

Las insuficiencias en la preparación de las maestras del sexto año de vida y maestros de computación para integrar el contenido del software educativo "Jugar y Aprender" en las diferentes formas organizativas, demostraron la necesidad de elaborar sugerencias metodológicas para favorecer el desarrollo de habilidades informáticas e intelectuales en los preescolares, como se evidenció con su aplicación práctica al propiciar solución del problema detectado y elevar la calidad del proceso educativo preescolar, a partir del empleo del software educativo "Jugar y Aprender".

Referencias bibliográficas

- Cruz, C. L. (2004). Una mirada reflexiva al trabajo con la computación en el sexto año de vida. En: *Lectura Para educadores III*. Pueblo y Educación.
- Cruz, E. (2001). *El mundo de las cantidades en las edades preescolares*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Desdín, M. (2004). *La comunicación oral de los niños y las niñas de quinto año de vida en las actividades educativas del círculo infantil* (Tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.
- Esteva, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Fernández, E. (2008). *Alternativa pedagógica para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de cinco a seis años de edad*

mediante un software educativo (Tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.

Oro, O. L. (2004) *Alternativa pedagógica para el análisis fónico en el grado Preescolar, mediante el software educativo*. (Tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.

Martínez, F. (2005). *Lenguaje Oral*. Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación (2001). El software educativo “Jugar y Aprender”. Departamento de Software Educativo. La Habana.