

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PEPITO TEY
LAS TUNAS
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Artículo científico.

Título: Una propuesta contemporánea para el uso de los Software en el grado preescolar.

Autora: Lic. Silvia Ávila Pérez.

Carlos Acosta Acosta

Yusleydis Cruz López

RESUMEN

La incidencia de la informática en el desarrollo de la sociedad se reconoce en los avances de la actual revolución tecnológica. EL objetivo fundamental del Estado ha estado en preparar al hombre sobre una base científica, con los conocimientos tecnológicos suficientes para poder enfrentar tareas, en las difíciles condiciones actuales; en la búsqueda de soluciones a los problemas que nos plantea el camino hacia el desarrollo; por lo que nos propusimos seleccionar un grupo de Software del grado preescolar y proponer una alternativa metodológica que permita a la maestra de computación realizar una base orientadora de estos juegos a través de poemas, canciones, cuentos rimas y títeres para lograr una motivación y atención de los niños / as hacia los mismos durante todo el tiempo, lo que le permitirá al niño /a apropiarse con mayor facilidad de las habilidades propuestas en las orientaciones metodológica de estos.

Introducción

“Con ayuda del lenguaje o cualquier otro sistema simbólico los niños adquieren la capacidad de ser sujetos y objetos de su propio comportamiento”.

L. S. Vigotski

En Cuba se han operado tres revoluciones educacionales en tres momentos de su desarrollo y como ha planteado el compañero Fidel Castro estamos inmersos

en una tercera revolución en el campo de la educación. Esta tercera revolución no es menos importante que las anteriores y podemos afirmar que es la más trascendental por los tiempos que corren en el mundo y nos ha tocado vivir y el que les tocará a las nuevas generaciones; que tiene como principal objetivo desarrollar una batalla de ideas para que todo nuestro pueblo alcance una cultura general integral.

José Martí, nuestro maestro mayor, nos dijo que “No hay igualdad social posible sin igual de cultura”¹

Para lograr que la oportunidad que todos estudien se convierta en la posibilidad de que todos adquieran una cultura general y una formación integral, se han instrumentados más de 100 programas donde se encuentra la introducción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso pedagógico desde el grado preescolar hasta la educación superior, siendo esta una de las prioridades de la educación preescolar en el presente curso escolar la atención priorizada de la computación y el programa audiovisual en el proceso educativo.

Teniendo en cuenta la experiencia acumulada en la última década y la tesis de que la educación conduce al desarrollo de capacidades potenciales en el individuo. Según lo planteado por (Vigotsky), se ha constatado, dado el nivel que ha alcanzado la informática y su introducción en la educación, que esta ayuda al estudiante a formar y fijar estilos de actuación que posibilitan el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y motivacionales de manera activa.

El Ministerio de Educación se ha planteado una política informática que tenga la posibilidad de ajustarse y modificarse según el avance de las tecnologías, el desarrollo de la sociedad cubana y el contexto de su uso, demostrándose la vigencia en nuestro accionar de las ideas de José Martí cuando expresó:

“... La enseñanza por medio de impresiones en los sentidos es la más fácil, menos trabajosa y más agradable para los niños, a quienes debe hacerse llegar

¹ “El plato de lentejas”. Obras completas. Tomo 3, p. 28

los conocimientos por un sistema que a la vez concilie la variedad, para que no se fatigue su atención y la amenidad, para hacer que se aficionen a sus tareas....²

En el curso escolar 1986-1987 se inició el Programa Gubernamental de Introducción de la Informática Educativa con carácter masivo en el Sistema Nacional de Educación y ha sido uno de los objetivos priorizados para la educación durante todos estos años. A partir del curso escolar 2001-2002 se introduce la computación en el grado preescolar, de esta manera el acercamiento de los niños y niñas de edad preescolar a las nuevas técnicas de la comunicación y la información, particularmente, la computación, se inserta en la concepción educativa que materializa nuestro sistema educacional; una educación que tiene como fin lograr el máximo desarrollo posible para cada niño y niña, entendido este desarrollo como integral y armónico, a partir de una educación basada en los principios de verdadero humanismo y cooperación social, capaz de garantizar la formación de ciudadanos capaces, inteligentes y solidarios.

Hoy es un hecho real, la computación, ha escalado lugares cimeros en la educación, como parte del perfeccionamiento continuó en cada nuevo curso escolar se proponen nuevas exigencias y transformaciones; y el objetivo del nuevo proyecto de Informática Educativa para la enseñanza preescolar está encaminado **a iniciar el uso de los Software, en los niños / as, en estrecha vinculación con la asimilación de conocimientos de las diferentes áreas del conocimientos; en la enseñanza preescolar.**

Ante los profesionales del sector está la tarea de investigar de qué forma debe organizarse la enseñanza para que se logre el objetivo planteado. Por lo que en el accionar y aplicación de los software educativos diseñados para la enseñanza hemos detectado que producto a la poca experiencia pedagógica de las maestras de computación existen insuficiencia en la base orientadora o preparación de los niños para la llegada al laboratorio con la motivación necesaria a pesar de ser la máquina ya un motivo nuevo y novedoso para el niño y niña.

² O. Completas Tomo II P. 251

Desarrollo

La dosificación de las tareas computarizadas en el grado preescolar se realiza iniciando con las del Primer Grupo (Familiarización) pues las mismas permiten un acercamiento inicial de los pequeños a la máquina y los modos de utilizar esencialmente el mouse, luego se introduce una tarea en cada sesión de trabajo, combinando los grupos de una sesión a otra, es decir, en un encuentro el niño o la niña solucionará una tarea de Desarrollo Sensorial y en el próximo realizará una tarea del grupo de Habilidades Intelectuales Generales.

Las tareas de Recreación se inician cuando el pequeño ha adquirido habilidades suficientes para realizarlas de manera independiente y sólo se realiza una pequeña introducción; la ayuda se brindará si lo solicita. Una vez lograda dicha independencia, las mismas serán complemento de cada sesión de trabajo, una vez cumplida la tarea de Desarrollo Sensorial o Habilidades Intelectuales Generales, para mantener la motivación hacia próximos encuentros.

Hay que tener en cuenta que el papel del adulto (padre, educadora, maestra, ejecutora) es mediador entre el niño y la niña y la máquina, pero que el niño y la niña constituyen el centro de la actividad.

El adulto debe tener en cuenta que el niño y la niña deben estar adecuadamente estimulados para enfrentar las tareas en la máquina, y que no se defrauden si fallan o cometen error al solucionarlas. Para ello utilizará diferentes niveles de ayuda, que le permitan intervenir con su papel mediador hasta que lleguen al éxito.

Estos niveles de ayuda son:

- Apoyo verbal de lo que hay que realizar en la tarea para que el niño y la niña actúen.
- Alerta verbal sobre un error que cometan al ejecutar la tarea.
- Demostración de la tarea por el adulto para que el niño o la niña la puedan realizar después.

Las sesiones de trabajo con el niño y la niña constan de tres momentos los cuales deben cumplirse siempre para obtener éxito en las mismas. Estos momentos son:

- **Orientación inicial.-** Este momento abarca desde el saludo, la entrada del niño y la niña al local, la motivación inicial para que sienta deseos y placer de trabajar en la máquina, hasta la orientación de la tarea que va a resolver. Este momento puede comenzar fuera del local de trabajo hasta que el niño y la niña se sienten frente a la computadora.
- **Desarrollo de la tarea.-** Este momento comienza cuando el niño y la niña ya orientado se enfrenta en la búsqueda de la solución de la tarea. Es aquí cuando el adulto aplicará los diferentes niveles de ayuda si así se requiere.

En este momento también se cumple con el algoritmo a ejecutar por el niño y la niña al resolver cada tarea con el cual el adulto debe conocer y propiciar, ya que de su realización depende el desarrollo de procesos mentales en los mismos.

El algoritmo comprende los pasos siguientes:

1ro. Planificar la acción a ejecutar: el niño y la niña comprenden la tarea y traza la vía de solución a emplear.

2do. Ejecutar la acción: cuando utilizan el mouse o el teclado para realizar las acciones.

3ro. Control parcial de la acción: cuando al resolver la tarea comprueba simultáneamente si lo hizo bien o cometió algún error, lo que le permite modificar la planificación inicial y ejecutar con éxito la misma.

4to. Evaluar los resultados finales de la acción: cuando es capaz de valorar si finalizó correctamente la tarea, o si cometió algún error, preparándose para rectificarlo o pasar a otra tarea más compleja.

Este algoritmo se repite en la ejecución de cada tarea, cuyos pasos se dan de forma rápida, y a veces simultáneas, que en la práctica se hace imposible separar uno de otro.

- **Conclusión y valoración de la sesión de trabajo.-** En este momento, se incluye la conversación final del adulto con el niño y la niña sobre la tarea realizada, los éxitos obtenidos, dejándolos motivados para próximas sesiones de trabajo. Además, abarca la despedida del niño hasta su salida del local.

Además del algoritmo que se propone en este trabajo es indispensable que se tengan en cuenta las condiciones físico ambientales: El local requiere una buena iluminación, teniendo en cuenta que los rayos del sol no incidan directamente sobre el monitor (para que no disminuya el trabajo visual) el cual debe reunir los parámetros requeridos de brillo y contraste en función de una correcta percepción de la imagen. El niño debe estar sentado exactamente de frente al monitor a una distancia aproximada de 50 cm (para que los rayos que emite el monitor no incidan en los ojos del niño y no ocurra el cansancio visual o alguna otra alteración en este órgano. Las dimensiones del mobiliario deben estar de acuerdo con las mediciones antropométricas del niño y la niña para que se sientan cómodos, no se produzcan posturas viciosas o deformidades de la columna y fatiga. Las mesas y sillas deben tener una pintura mate para evitar la reflexión de la luz. Para los niños que presentan limitaciones físico-motor se realizarán las adecuaciones necesarias para que los mismos accedan a cada uno de los elementos de la computadora que tiene que manipular, garantizando que las condiciones de acceso no sean un factor negativo para alcanzar el éxito de las tareas propuestas.

Todo lo anterior contribuirá a que los software diseñados respondan al fin de la Educación Preescolar, que es lograr el máximo desarrollo posible de cada niño. Por tal razón la maestra y la ejecutora del programa Educa a tu hijo con niños del grado preescolar tienen un alto reto y para alcanzarlo deben:

- Comprender nuestra concepción de la introducción de la computación.
- Estar en capacidad de interactuar con las computadoras.
- Dominar el contenido, los objetivos y las orientaciones metodológicas de cada una de las tareas del software de preescolar.

- Coordinar de manera sistemática con la maestra de computación para:
 - Dosificar, planificar y ejecutar cada sesión de trabajo para cada niño y niña, atendiendo al desarrollo individual alcanzado por ellos.
- Valorar el desarrollo integral alcanzado por cada niño y niña, y conocer su desempeño en el laboratorio.

Las sesiones de trabajo en el laboratorio de computación con los niños /as de la edad preescolar requiere de:

- Ser combinada, suficiente, equilibrada, interesante y rica en actividad lúdica (aunque no necesariamente siempre).
- No exceder de 25 minutos el trabajo de cada niño, de ellos, dedicará unos 15 ó 20 minutos a interactuar directa e individualmente con la computadora.
- Dosificar el contenido del software para todo el curso escolar, con 1 ó 2 frecuencias semanales.

La computación se incluirá en el horario, en las frecuencias de actividad independiente y juegos de roles o por la tarde en el horario de receso de la escuela pues no constituye el programa educativo ni el docente por lo que no debe interferir en este.

A continuación se muestra la metodología a utilizar en los juegos que permitirá un trabajo más efectivo en el desarrollo de los juegos como sistema.

Tarea: “Mi Computadora”

Objetivo: Identificación del niño o la niña de las partes de la máquina y sus funciones al solucionar una tarea.

Contenido: Familiarización con la máquina y sus partes y la Identificación, utilización del “mouse”.

Desarrollo:

En la base orientadora o motivación de los niños para el desarrollo de la actividad sugerimos que la maestra de computación puede utilizar un títere que

confeccionará con la cara del escritorio al que podrá nombrar “computarín” de esa manera con la llegada del títere motivará a los niños, además como este software se aplicará hasta que el niño se familiarice totalmente con la computadora puede utilizar rimas y trabalenguas.

La tarea presentará en la pantalla una computadora y sus integrantes (monitor, teclado, “mouse”, bocinas, unidad central), mostrando situaciones para que el niño o la niña observe, conozca y denomine las partes y a su vez, compruebe la utilización del "mouse" tanto para hacer "clic" como para moverse (arrastrar) dentro de la pantalla.

Al empezar la tarea se le irá diciendo el nombre de cada parte en el momento de su presentación en la pantalla, para que el niño o la niña las conozcan y sepan como se llaman. Esto se reforzará señalándole también el objeto real (la propia computadora con la que trabaja, el mouse, etc)

Una vez que se refuerza el conocimiento verbal de las partes, se le enseña a utilizar el mouse para dar clic (se toma su mano y la mano del maestro conduce la acción sobre la mano del niño). A cada clic el niño o la niña ha de observar como el objeto nombrado se separa del conjunto. No pasar a la siguiente fase hasta que se observe que el niño o la niña comprende y manipula bien el mouse para dar clic.

Luego se le enseñan las flechas, y se le explica que la que apunta hacia afuera es para pasar al siguiente juego, y la que apunta para adentro es la que permite volver atrás. Ejercitar varias veces con el mouse.

Se le pide que pase al siguiente juego por sí solo (debe dar clic en la flecha derecha) y destacar ahora que las partes de la computadora están separadas y que él las va a llevar a su lugar. ¿Cómo? Para ello se le enseña el arrastre con el mouse utilizando la misma técnica anterior (mano del maestro sobre la del niño), y se le enseña a soltar en el lugar conveniente. Luego el niño/a trabajará por sí solo siguiendo la orden verbal del adulto (A ver, lleva el monitor a su lugar. Y ahora lleva el teclado, etc)

Luego se le señala que en el borde superior derecho hay una X que al marcarla con el "mouse" o hacer "click" le permite salir de la tarea para ir a buscar otro juego. Comprobar la acción.

Esta tarea se practicará cuantas veces sea necesario hasta que el niño/a tenga un dominio aceptable de los objetivos de la tarea, y que le servirán para actuar por sí mismo posteriormente.

En las primeras semanas deberá iniciarse siempre con esta actividad, hasta que ya no sea necesario porque el niño /a tiene consolidada la habilidad.

Conclusiones

- ❖ El uso de la nueva tecnología posee ilimitadas posibilidades en función del mejoramiento continuo de la calidad de la educación y de forma particular de la preparación para la vida de los niños y niñas.
- ❖ El niño / niña se familiariza con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y sus formas esenciales de trabajo lo que incide de manera favorable en su cultura general integral.
- ❖ Realizar una adecuada base orientadora en la actividad de computación permitirá una mayor motivación por el proceso educativo, esto influye positivamente en el desarrollo integral de los niños / niñas.
- ❖ Cuando las actividades de Computación se realizan mediante una planificación, ejecución, control y evaluación que implique a los niños y niñas y los haga protagonistas de su propio aprendizaje sin dudas se acelera el desarrollo de estos y se contribuye a lograr el fin de la Educación Preescolar.

Bibliografía

ALVERO FRANCÉS, F.: Diccionario Cervantes manual de Lengua Española / F. Alvero Francés: 3ra Edición.

BAQUERO, A. La Tecnología en la educación. TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje. __ Madrid, España, 1997. Editado en disco.

El uso del software educativo en nuestras escuelas. __ III Seminario Nacional para Educadores. __ p. 12_13. 2002

GIGA. La Revista Cubana de Computación. __ Editada por Columbus Conectividad. __ no. 3. __ jun. - jul. 1997.

GONZÁLEZ CASTRO, V.: Medios de Enseñanza / Vicente González Castro. - La Habana Ed. Pueblo y Educación. 1979.

JUROVSKAIA, R.I. La educación del niño en el juego. / R. I. Jurovskaia – La Habana. Ed. Pueblo y Educación. 1982.

LÓPEZ TAMAYO, P. A. Tendencias actuales en el desarrollo de la Computación (Artículo). Granma. 2001

La computación en las edades preescolares. __ soporte magnético. Colectivo de autores.

MARTÍ PÉREZ, JOSÉ. Obras Completa (tomo II) / José Martí Pérez- La Habana. Editorial Critica P 251,

MICROSOFT CORPORATION: Enciclopedia Microsoft Encarta 99, Estados Unidos, 1999. - (soporte magnético)

Orientaciones metodológicas para las tareas computarizadas. __ soporte magnético. Grupo Nacional de Computación en Edades Preescolares.

RODRÍGUEZ LAMAS, RAÚL: Introducción a la informática educativa / Raúl Rodríguez Lamas – La Habana. República de Cuba, 2000.

VIGOTSKY, L.S.: Obras completas (Tomo V) / L.S. Vigotsky - La Habana. Ed. Pueblo y Educación, 1989.

VILLASANA CASTILLO, ROSA MARÍA: Actividad lúdica infantil. / Rosa María Villasana Castillo. Edición Conalte, 1997