

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO  
"JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"  
SEDE PEDAGÓGICA MUNICIPIO HOLGUÍN**

**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 PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO DE MÁSTER EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**AUTORA: Lic. ELA REINA FERNÁNDEZ RIVERA.  
INSTRUCTOR ADJUNTO  
HOLGUÍN  
2008**

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO  
"JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"  
SEDE PEDAGÓGICA MUNICIPIO HOLGUÍN**

**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 PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO DE MÁSTER EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**AUTORA: Lic. ELA REINA FERNÁNDEZ RIVERA.**

**INSTRUCTOR ADJUNTO**

**TUTORA: MsC. OLGA LIDIA ORO BARRERA.**

**PROFESOR ASISTENTE**

**HOLGUÍN**

**2008**



*... Mostrar a los niños con precisión,  
motivación, originalidad y amor  
quien fue José Martí, es un deber de  
todo docente.*

## DEDICATORIA

*A todos los docentes que cotidianamente enseñan a los niños  
y jóvenes, con originalidad y amor,  
la vida y obra de nuestro Apóstol José Martí,  
para hacerla retoñar en el futuro de la patria.*

## Agradecimientos

- ❖ *A mi tutora, que supo conducirme en esta tarea y estimuló mis posibilidades.*
- ❖ *A la Dra. Katia Expósito Rodríguez por sus valiosas sugerencias.*
- ❖ *A todos los profesores que durante la preparación de esta investigación influyeron de una manera u otra en mi preparación.*
- ❖ *A la Revolución por darme la oportunidad de elevar mi cultura.*

## SÍNTESIS

Teniendo en cuenta la concepción pedagógica para la producción y utilización de los medios audiovisuales e informáticos y como propuesta de solución a la problemática de no existir suficientes medios de enseñanza referido al tema de la vida y obra de nuestro Héroe Nacional José Martí, se elaboró un software educativo que se titula, Recordando a Martí. Este permitió un acercamiento ameno y motivante de los niños a José Martí, y un conocimiento más profundo de su vida y obra, manteniendo un estado de ánimo alegre en las sesiones de trabajo realizadas, además contribuyó a fomentar en ellos sentimientos patrios y de amor y respeto a los héroes y mártires, constatado en sus formas de pensar y de actuar. Otro beneficio reportado es el desarrollo de habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas. La pertinencia del software se comprobó a través de un pre - experimento, el que demostró que es posible su aplicación en la práctica pedagógica, y que contribuye a la fomentación de una cultura general integral desde las edades más tempranas y a la formación de cualidades morales acordes con los principios de nuestra sociedad socialista.

# ÍNDICE

	<i>Contenidos</i>	<i>Páginas</i>
<b>Capítulo I</b>	INTRODUCCIÓN.	1-8
	<b>CONCEPCIONES GENERALES ACERCA DEL TRATAMIENTO A LA VIDA Y OBRA DE JOSÉ MARTÍ Y DEL EMPLEO DE LA COMPUTACIÓN DENTRO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.</b>	
	I.1 Elementos didácticos metodológicos del área de desarrollo del Conocimiento del Mundo Social en la Educación Preescolar.	9-12
	I.2 Reflexión entorno a aspectos de la vida y obra de José Martí que deben ser trabajados con los niños preescolares.	12-15
	I.3 La formación de cualidades morales en la Educación Preescolar.	15-17
	I.4 Fundamentos generales del empleo de la computación en la Educación.	17-19
	1.4.1 Tendencias actuales del empleo de la computación en la Educación Preescolar cubana y en otros países.	19-22
	1.4.2 Elementos teóricos- metodológicos para el empleo de la computación en la Educación Preescolar.	23-27
<b>Capítulo II</b>	<b>ALTERNATIVA PEDAGÓGICA PARA EDUCAR SENTIMIENTOS DE AMOR Y RESPETO A LA VIDA Y OBRA DE JOSÉ MARTÍ MEDIANTE UN SOFTWARE EDUCATIVO.</b>	
	II.I Fundamentos teóricos-metodológicos de la alternativa.	28-31
	II.1.2 Concepción de la Alternativa Pedagógica.	31-32
	II.1.3 Principios metodológicos en los que se sustenta la Alternativa Pedagógica.	32-34
	II.1.4 Estructura de la Alternativa Pedagógica.	32-38
	II.1.5 Presentación de la alternativa.	38-39
	II.2 Sugerencias para la dirección del proceso de interacción con el software.	39-41
	II.3 Criterio de especialistas acerca de las limitaciones y posibilidades de la Alternativa Pedagógica.	41-43
	II.4 Aplicación de la Alternativa Pedagógica en la práctica preescolar.	42-44
	II.4.1 Resultados de la valoración teórica y práctica de la Alternativa Pedagógica.	44-58
	CONCLUSIONES.	59-60
BIBLIOGRAFÍA.		
Anexos		

## INTRODUCCIÓN

Transitamos por extraordinarios y trascendentales momentos de nuestra historia, el período en que nos encontramos posee peculiaridades diferentes. Nuestro país desarrolla la Batalla de Ideas y como parte de ella enfrenta la batalla por la Educación y la Cultura del pueblo de Cuba. Todos debemos contribuir al propósito de lograr una sociedad más justa y más humana y para alcanzar estos fines es necesario poner en su centro la Educación, por lo que esta representa, para el objetivo final de convertir a Cuba en el país más culto del mundo.

La Educación Preescolar, por ser el primer eslabón del Sistema Nacional de Educación, no puede estar ajena a este análisis, por el contrario, es la encargada de crear las bases del desarrollo para que puedan satisfacerse las exigencias que la sociedad contemporánea le plantea a la escuela. La misma cuenta con un currículo básico cuyo principal objetivo es lograr el máximo desarrollo posible de cada niño, en el cual se proyecta todo el sistema de conocimientos, habilidades y capacidades, que de acuerdo con el fin general de nuestra educación debe ser integral y armónico.

Dentro de este currículo se encuentra el área de desarrollo del Conocimiento del Mundo Social. El propósito fundamental en el tratamiento de los contenidos de esta área de desarrollo es, favorecer la formación y desarrollo de actitudes, valores, normas, nociones y sentimientos especialmente los de carácter patriótico, así como el conocimiento del medio social por los niños, concebido de forma activa y práctica mediante la observación, el contacto directo con las situaciones más reales posibles, de manera que experimenten vivencias creadoras que sirvan de base a la formación de sentimientos y motivos morales.

El programa de Conocimiento del Mundo Social abarca variados objetivos y contenidos. De estos contenidos se escogió para este trabajo, Revolucionarios Cubanos, y en especial a José Martí, porque los niños desde las primeras edades, deben conocer de una forma sencilla su vida de patriota, de mambí que luchó por la libertad de Cuba, e interioricen las cualidades, convicciones, ideas y sentimientos que lo caracterizan, así como las transmitidas por los personajes de sus obras.

---

## Introducción

Es en esta etapa preescolar donde se sientan las bases para el desarrollo de cualidades y sentimientos de amor y respeto a los héroes y mártires de la patria, a través del programa de Educación Socio moral, que posteriormente en la Educación Primaria se proyecta hacia la formación del valor patriotismo.

El educador, para darle cumplimiento a estos programas, debe proporcionar los medios necesarios, o sea, los materiales específicos que les permitan a los infantes, observar, manipular, experimentar, reflexionar y además, comunicar (verbalizar, representar) todo aquello que realizan.

Los medios de enseñanza cumplen una función educativa relevante, incidiendo en el logro de los objetivos educativos e instructivos propuestos y contribuyen favorablemente al desarrollo de hábitos, habilidades visuales, intelectuales y prácticas, haciendo la enseñanza más objetiva y activa.

En la actualidad han hecho su aparición nuevos medios de enseñanza, que aunque no sustituyen en ninguna medida a los llamados tradicionales, responden a lo más avanzado de las nuevas tecnologías: los medios audiovisuales. Entre estos tenemos, la televisión, el video y la informática.

La computación como medio de enseñanza, ha de formar parte del sistema didáctico general y no constituir algo ajeno al programa de educación. Desde este punto de vista, permite plantear nuevas formas de actividad con los mismos objetivos para enriquecer la experiencia y posibilitar actividades más ricas y creadoras. Esto implica su utilización en la enseñanza y su aplicación general en la administración docente.

Por otra parte debemos señalar que los criterios acerca de la necesidad de la computadora en el proceso educativo divergen al respecto, unos desde posiciones a favor de su uso y posibilidades y otros total o parcialmente opuestos.

Se pronuncian a favor O'Shea y Self (1985), Papert, S (1985), García, A. R (1997), Alonso, C y Gallego, D, (1998), señalando que las computadoras pueden contribuir decisivamente al desarrollo intelectual de los niños y es un excelente recurso dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Contraria a esta teoría es la opinión de Turkle, S (1984), (Morenza, L y Torres R.1995), los que plantean que existe el riesgo que el uso de la computadora para algunos niños se convierta en un lugar de atascamiento y que puede limitar la

---

## Introducción

comunicación social, esencialmente humana.

Mientras que en nuestro país los educadores preescolares a partir de la posición vigostkiana de que la enseñanza conduce al desarrollo, ven en el empleo de la computación un medio potenciador del progreso infantil y en sus manos está la responsabilidad de hacer un uso efectivo y racional de ésta.

La autora considera que la inserción de la cultura informática desde edades preescolares es crucial, pues las posibilidades de explotar las ventajas que ofrecen las Tecnologías Informáticas aumentan mientras más temprano en la vida se le conoce.

Precisamente en nuestro país se han realizado investigaciones sobre esta temática, las que se han centrado fundamentalmente en otros niveles de enseñanza como son, en Secundaria Básica y Pre Universitario, entre otras.

Muy importantes son los criterios expresados por la MsC Lourdes Cartaya Greciet en su tesis de Pedagogía 2005, y el que expone Alonso, C y Gallego, D, (1998) en su artículo “Fundamentos psicopedagógicos de los medios audio visuales y los recursos didácticos” sobre, el empleo de la computación en las edades tempranas, y el porqué los sentidos son las vías de entrada de los estímulos que provocan nuestra comunicación con el exterior, respectivamente.

Entre los investigadores holguineros se pueden citar a, O. Coloma R. (1998) E.Cables (1999), los que hacen propuestas para el tratamiento a diversos contenidos de Matemática en Preuniversitario y el Grupo CESOFTAD del ISPH, elaboró el software educativo “La Edad de Oro”, el que realiza un tratamiento amplio y variado al contenido de esta obra, dirigida específicamente para la Educación Primaria.

Para la edad preescolar, la MsC. Olga Lidia Oro Barrera, elaboró un software educativo dirigido al desarrollo de habilidades fónicas de la lengua en niños del grado preescolar y además se han realizado varios Trabajos de Diplomas cuyas temáticas se relacionan con el empleo de los software educativos, fundamentalmente para constatar cómo estos se utilizan para desarrollar el lenguaje infantil, ejercitar los contenidos de Mundo Natural y cómo se emplean en el juego.

---

## Introducción

Desde la dirección del MINED se crea el Grupo Nacional que dirige este Programa Priorizado de la Revolución, conformado esencialmente por psicólogos, pedagogos, fisiólogos y especialistas en informática que elaboran softwares para los diferentes niveles de enseñanza, entre ellos, la colección “Futuro”, “El Navegante”, “la Multisaber” y la colección “A Jugar”, esta última para la Educación Preescolar, los que se aplican actualmente en las instituciones educacionales.

Es de señalar, que en la actualidad en la educación preescolar, la computación es utilizada como medio de enseñanza y está dirigida fundamentalmente al uso de los software educativos dentro de las diferentes actividades del proceso para el tratamiento de los contenidos curriculares, lo que aún no es suficiente por la limitada existencia de software para estas edades y de computadoras en las instituciones infantiles.

Por otra parte, analizando el contenido del programa para la introducción de la computación en el grado preescolar, se puede apreciar que esta colección está constituida por un sistema de 26 tareas computarizadas, abarcando cuatro grupos que se nombran a continuación:

I. Tareas de Familiarización

II. Tareas de Desarrollo Sensorial

III. Tareas de formación de Habilidades Intelectuales Generales

IV. Tareas de Recreación.

Para lo cual es preciso concretar los objetivos que se pretenden lograr en estas edades con el uso de la computadora:

- Familiarizar al niño de 5 a 6 años con la actividad informática.
- Desarrollar habilidades informáticas esenciales, de acuerdo con las características de la edad.
- Desarrollar habilidades intelectuales generales en su interacción con la computadora.
- Desarrollar en los niños una actitud favorable ante las tareas de computación.

Sin embargo en las investigaciones mencionadas con anterioridad, no está implícita la elaboración de un software educativo para las edades preescolares sobre la temática de José Martí.

## Introducción

La experiencia acumulada por la autora en su accionar como maestra del grado preescolar durante 14 años y como colaboradora en el Consejo Popular #13 Aguas Claras, el resultado de inspecciones, entrenamientos metodológicos conjuntos provinciales y municipales, así como las entrevistas realizadas a docentes y la observación de las actividades programadas, permitieron diagnosticar que no existen suficientes medios de enseñanza, para darle tratamiento a este contenido en los centros, por lo que limita el trabajo o desempeño de los docentes, teniendo que utilizar medios de enseñanza que no poseen los requerimientos técnicos y metodológicos, y en ocasiones mostrar alguna imagen tomada de otros software o del programa Microsoft Encarta.

En busca de respuestas para contribuir a resolver las insuficiencias mencionadas se implementa el siguiente **Problema Científico**: ¿Cómo educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de cinco a seis años de edad, con el empleo de la computación?

Del que se deriva el **Objeto** siguiente: El uso de la computación en la Educación Preescolar, y como **Campo** de acción: El software educativo para el tratamiento a la vida y obra de José Martí, en niños de cinco a seis años de edad.

Como **Tema** de investigación se propone: 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.

Para resolver el problema planteado se formula el siguiente **Objetivo**: Elaborar un software educativo, como 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, de la Escuela Primaria Alejandro Espinel Cedré, del Consejo Popular # 13 Aguas Claras.

Para dar cumplimiento al objetivo propuesto se formularon las siguientes **Preguntas Científicas**:

1. ¿Cuáles son los presupuestos teóricos-metodológicos que fundamentan el tratamiento a los contenidos sobre la vida y obra de José Martí en la Educación Preescolar y el empleo de la computación en estas edades?

---

## Introducción

2. ¿Qué nivel de conocimientos poseen los niños al iniciar el grado preescolar, acerca de la vida y obra de José Martí?
3. ¿Qué tipos de actividades se pueden realizar para enseñar aspectos de la vida y obra de José Martí a los niños del grado preescolar con el empleo de la computación?
4. ¿Cuál es la valoración que hacen los especialistas del software elaborado?
5. ¿Qué incidencia ejerce en los niños preescolares la aplicación del software “Recordando a Martí”?

Para cumplimentar el objetivo, responder las preguntas científicas y solucionar el problema científico se formularon las siguientes:

### **Tareas de la investigación:**

1. Determinación de las posiciones teóricas actuales que fundamentan el tratamiento a los contenidos sobre la vida y obra de José Martí en la Educación Preescolar y el empleo de la computación en estas edades.
2. Diagnostico del nivel de conocimientos que poseen los niños al iniciar el grado preescolar, acerca de la vida y obra de José Martí.
3. Elaboración de un software educativo como alternativa pedagógica, sobre aspectos de la vida y obra de José Martí para los niños de cinco a seis años de edad.
4. Comprobación de la pertinencia del software a través de la valoración que hacen los especialistas.
5. Validación a través del pre-experimento, de la influencia que ejerce el software “Recordando a Martí” en los niños de edad preescolar.

La lógica investigativa asumida en la solución de las tareas planteadas posibilitó utilizar varios **Métodos Teóricos**, tales como:

**Histórico - lógico:** Para estudiar las diferentes concepciones y criterios de los investigadores acerca del tratamiento a los contenidos sobre la vida y obra de José Martí en la Educación Preescolar y el empleo de la computación en estas edades.

**Análisis-síntesis:** Para analizar y sintetizar los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos en la búsqueda bibliográfica y en la aplicación del experimento.

---

## Introducción

**Modelación:** Para explicar la realidad a través de las abstracciones para llegar a elaborar el software y que las actividades respondan a las características de los niños preescolares.

**Sistémico–estructural:** Para elaborar el software con una estructura lógica y organizada.

El trabajo proyectado requirió la utilización de **Métodos del nivel empírico**, como:

**Observación:** En la observación directa de los niños durante las actividades programadas de Conocimiento del Mundo Social y las sesiones de Computación, para valorar el nivel de adquisición de conocimientos sobre la obra martiana antes, durante y después de aplicada la alternativa y para determinar la preparación y los medios de enseñanza utilizados por el docente al desarrollar estas actividades.

**Entrevistas:** Permitió enriquecer o completar la información obtenida a través de la observación con los niños, y se realizó para conocer la preparación de los docentes (maestras de preescolar y de computación), sobre la utilización de la computadora como medio de enseñanza y las potencialidades y limitaciones que enfrentan al realizar el tratamiento metodológico a los contenidos de la vida y obra de José Martí.

**Estudios de los productos del proceso pedagógico:** Permitió realizar un análisis del Programa Educativo para el Cuarto ciclo, los informes de inspecciones y otras visitas realizadas por la investigadora y directivos, el software “A Jugar” y medios de enseñanza elaborados por los docentes relacionados con esta temática.

**Criterio de especialistas:** Para evaluar la pertinencia de la alternativa pedagógica que se propone para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en los niños preescolares con el empleo de la computadora.

**Pre-experimento:** Para conocer el nivel de la muestra en el estudio exploratorio y verificar la validez de la alternativa pedagógica, utilizando un grupo de control y otro experimental, con una prueba de entrada y de salida en la constatación inicial y final, cuyos resultados se analizaron a partir del procedimiento matemático del cálculo porcentual.

Como **método matemático:** Se utilizó el **cálculo porcentual:** Para registrar y procesar los datos obtenidos en los instrumentos aplicados.

### **Actualidad y novedad científica**

El objetivo de esta experiencia, responde al banco de problema del centro, incluido este dentro de los identificados a nivel nacional, provincial y municipal; “La producción y utilización de los medios audiovisuales e informáticos”, para lo cual se elaboró un software educativo para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de nuestro Héroe Nacional en los niños del grado preescolar, estimulando su desarrollo de una forma más objetiva y asequible.

La autora considera que este software contribuye a través de tareas o ejercicios novedosos a enriquecer el trabajo sobre algunos aspectos de la vida y obra de José Martí, diseñado específicamente para estas edades y ser utilizado como complemento al programa educativo.

La aplicación de este software, permitió un acercamiento ameno y motivante de los niños a José Martí, y un conocimiento más profundo de su vida y obra. Contribuyó además a fomentar en ellos sentimientos patrios y de amor y respeto a este gran patriota, constatado en sus formas de pensar y de actuar, así como al desarrollo de habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas. Evidenciándose su contribución en la fomentación de una cultura general e integral desde las edades más tempranas.

## CAPÍTULO I

**"... 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 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..."<sup>1</sup>**

### **CAPÍTULO I. CONCEPCIONES GENERALES ACERCA DEL TRATAMIENTO A LA VIDA Y OBRA DE JOSÉ MARTÍ Y DEL EMPLEO DE LA COMPUTACIÓN DENTRO DEL PROCESO PEDAGÓGICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

#### **1.1- Elementos didácticos metodológicos del área de desarrollo del Conocimiento del Mundo Social en la Educación Preescolar.**

La afirmación de que la edad preescolar constituye una etapa fundamental en todo el desarrollo de la personalidad del niño, así como la existencia de grandes reservas y posibilidades que en ella existen para la formación de diversas capacidades, cualidades personales y el establecimiento inicial de rasgos del carácter, resulta ampliamente compartida por todos los pedagogos que se han ocupado desde distintas posiciones de los problemas de la educación, el desarrollo y la formación del ser humano.

La posición de carácter general de la cual partimos presupone en el plano pedagógico concreto, la elaboración de un sistema de influencias pedagógicas sistemáticamente organizadas y dirigidas al logro de determinados objetivos, y estructuradas en un programa educativo.

Se trata de un programa cuyo principal objetivo es lograr el máximo desarrollo posible de cada niño, lo cual constituye premisa indispensable de su preparación para la escuela, que de acuerdo con el fin general de nuestra educación debe ser integral y armónico, por lo que el programa comprende objetivos para el desarrollo de las distintas esferas de la personalidad en correspondencia con las particularidades de esta edad.

Para ello la institución educacional, ya sea el círculo infantil o la escuela primaria, se apoya en un currículo en el cual se incluyen las diferentes áreas de desarrollo.

Centraremos la atención en el área de desarrollo del Conocimiento del Mundo Social. Este programa ocupa un lugar importante dentro de este ciclo por cuanto amplía los

---

<sup>1</sup> Martí Pérez, José Julián. (O.C. Tomo 2 . Edición Crítica p 251)

conocimientos que tiene el niño sobre los procesos y fenómenos de la vida social y contribuye al establecimiento de determinados patrones de conducta en el marco de las relaciones sociales en que el niño está inmerso.

El flujo de información en nuestros días es bastante grande y los niños reciben mucha información sobre los acontecimientos que tienen y han tenido lugar en la vida social de su país, en su entorno más cercano, pero esos conocimientos no se pueden considerar a su alcance si no les son presentadas en forma accesible, coherente y procurando sean de su interés.

En la formación de representaciones sobre la vida social intervienen dos factores interrelacionados: el intelectual y el moral, justamente porque las representaciones enriquecen los sentimientos y la disposición emocional positiva hacia los fenómenos sociales, ayuda a una mejor asimilación de los conocimientos y a una manifestación más clara de las representaciones.

En el niño preescolar se pueden formar representaciones sobre algunos fenómenos de la vida social y educar una actitud emocional positiva hacia ellos bajo determinadas condiciones pedagógicas:

- a) El empleo al máximo, en la educación y en el aprendizaje, de los fenómenos y acontecimientos que ellos puedan observar directamente.

En esta condición pedagógica se refuerza lo inicialmente expresado acerca de que el niño podrá formarse unas más claras representaciones de los fenómenos, hechos sociales—al igual claro está que de los naturales--, en la medida en que éstos sean perceptibles para él, es decir que los puedan observar directamente, por estar en el radio de sus experiencias, o a través de algún tipo de representación.

La formación de una determinada actitud hacia los fenómenos de la vida social requiere que los adultos ayuden al niño a comprender de acuerdo a su edad, los aspectos que sean más destacados en su tratamiento por las educadoras, y que esto lo hagan de una manera atractiva, interesante, vivaz.

- b) La selección y sistematización de los conocimientos de acuerdo con las líneas medulares del contenido y teniendo en cuenta el grado de concreción, de comprensibilidad, de saturación emocional de los hechos.

c) Existe una adecuada sistematización cuando aún desde las primeras representaciones de las cuales se parte, las más cercanas al niño, se reflejan a través de las ideas medulares, las relaciones esenciales de la realidad objetiva teniendo en cuenta, claro está, las posibilidades que, de acuerdo a su edad, tiene el niño para observar, comparar, y expresar oralmente sus apreciaciones.

- c) La elaboración del proceso pedagógico sobre la base de la interrelación de las actividades programadas, de los juegos y de todas aquellas en que esto sea posible.

La realización del proceso pedagógico procurando la interrelación entre los diferentes tipos de actividad infantil (dibujo, literatura, modelado, juego, expresión corporal, etcétera) garantiza una mejor asimilación por el niño, de las representaciones de la vida o el mundo social; amplía las posibilidades de expresar lo que piensa o siente acerca de ellas, está más en consonancia con las motivaciones o intereses infantiles. La necesaria puesta en práctica de ésta condición pedagógica es indispensable para una asimilación cualitativamente superior.

La adecuada selección de los métodos y procedimientos, y la vinculación entre ellos, constituye uno de los aspectos fundamentales para la planificación del trabajo. Se utilizarán siempre métodos que permitan la participación de los niños; que puedan observar, conversar sobre el asunto tratado, preguntar, contar sus experiencias, dibujar, es decir, se produzca un intercambio en el cuál el niño sea sujeto activo en la adquisición de los conocimientos.

Las actividades de Mundo Social se pueden desarrollar fuera del aula, sin ningún tipo de formalismo, y en las situaciones más reales posibles, mediante excursiones, , visitas a sitios históricos, centros de trabajo, y otros lugares donde los niños puedan observar directamente, conozcan y aprendan. Cuando no sea posible la creación de estas situaciones, se utilizarán medios de enseñanza que reúnan los requisitos establecidos, de forma, tamaño y color. Se pueden emplear fotos, grabados, afiches, diapositivas, filminas, maquetas, dioramas, láminas; hacer cuentos, escuchar obras musicales y leer textos que faciliten la expresión oral de los niños.

---

## -----Capítulo I

Por la estrecha vinculación que tiene este programa con la formación de sentimientos, es necesario que se imprima la fuerza y emoción que cada contenido requiere. Por ejemplo al tratar los héroes, los símbolos patrios y otros similares, debe procurarse un ambiente de respeto y solemnidad. En otros contenidos como los de la familia, el centro infantil o la escuela, debe primar un ambiente de alegría y entusiasmo.

Partiendo del principio de que no se puede querer lo que no se conoce, ni se aprende a cuidar lo que no se ama, se puede mediante los contenidos de Mundo Social, ir despertando diferentes sentimientos en la medida que se transmitan estos conocimientos.

El mismo tiene una característica especial, no está limitado a los contenidos previstos, sino que admite la introducción de aquellos temas que se consideren necesarios, en la base de la Educación Primaria a la asignatura “El mundo en que vivimos”. Se imparte con una frecuencia quincenal pero por su importancia debe abordarse en otros momentos de la vida del niño mediante las demás áreas de desarrollo, y utilizando las diferentes formas de organización del proceso educativo.

Dentro del programa de Conocimiento del Mundo Social los objetivos y contenidos son abarcadores. De estos contenidos se escogió para este trabajo, Revolucionarios Cubanos, y en especial a José Martí, porque los niños deben conocer con profundidad su vida y obra de una forma sencilla, amena y estimulante.

Sobre la temática de José Martí, en el programa educativo del cuarto ciclo, se sugiere darle tratamiento a diferentes aspectos de su vida y obra, sin describir detalladamente los mismos, entre los que se encuentran; su niñez; dentro de esta, su nacimiento, el amor a su familia, maestros y amigos, especialmente a Fermín Valdés Domínguez, y las medallas recibidas por su buen comportamiento. También sugiere leer la carta que Martí escribió a su madre a los ocho años, y de forma general su vida como patriota, y su obra literaria.

### **1.2- Reflexión entorno a aspectos de la vida y obra de José Martí que deben ser trabajados con los niños preescolares.**

Los pueblos educan a sus hijos en el ejemplo y el amor a sus héroes, nuestro país ha forjado su historia con el sacrificio y abnegación de miles de vidas valiosas como la de

---

## Capítulo I

José Martí, hombre de inteligencia excepcional, gran patriota y gran revolucionario que dedicó su existencia a luchar por la independencia de Cuba.

Martí legó su ardiente patriotismo, su amor apasionado a la libertad, dignidad y el decoro del hombre, su repudio al despotismo y su fé ilimitada en el pueblo, representa los más altos valores patrióticos, llevando a las generaciones futuras, ideas y principios avanzados que sirvieron de base en la lucha por la definitiva independencia y que aún hoy son parte del quehacer revolucionario del pueblo. Su inteligencia revolucionaria: su enorme capacidad política, su modestia y sencillez al actuar, su espíritu de sacrificio y muchos otros atributos de su personalidad permitieron que la patria hoy sea construida sobre la base de su enseñanza y de las ideas socialista del marxismo – leninismo y el pensamiento revolucionario que representa las aspiraciones del pueblo.

En su obra literaria hay una fuente de conocimiento, de belleza, de amor a la patria y las causas justas, cuya ética afianza el patriotismo de todos los que entran en contacto con ella.

La riqueza de su ideario pedagógico y su profundo amor por los niños quedó expresada en muchas de sus obras, entre la que sobresale “La Edad de Oro”, precisamente dedicada a ellos.

En la Edad de Oro aparecen temas de otros creadores que han sido magistralmente reelaborados por Martí, en lo referido a valores estrictamente literarios y éticos, trascienden al original tomado como referencia. Estos temas son “Meñique”, “El camarón encantado”, y “Los dos ruseñores”.

A la pluma de Martí, se deben fundamentalmente tres relatos breves: “Bebé y el señor Don Pomposo”, “Nené traviesa” y “La muñeca negra”, además el preciosísimo poema “Los zapaticos de rosas”, considerado una auténtica joya de la literatura infantil cuya significación ideológica en nada cede a sus méritos poéticos.

En los tres relatos antes señalados los protagonistas principales son niños, los cuales están caracterizados en la justa medida de la ideosincracia infantil.

En la “Edad de Oro”, insistió en la formación política y cultural de los niños de América para hacerlos partícipes desde las edades más tempranas en la vida de su país, esta formación se manifiesta en cada una de las actividades que se realizan en las

Instituciones infantiles.

La prolífera producción creadora del Héroe Nacional como poeta publicista, periodista, productor, traductor y novelista, es altamente significativa en toda su extensión, pues los personajes creados por Martí, transmiten normas de conductas, son portadores de valores, tradiciones, costumbres, sus propias ideas reflejadas en artículos, poemas y cartas, encierran un caudal axiológico que visto desde una reflexión teórica y metodológica son imprescindible para llevar a cabo el proyecto educativo cubano.

Acerca de lo planteado anteriormente, el Comandante en Jefe ha hablado en muchas ocasiones, en su discurso del 10 de octubre de 1968 dijo:

**...“Y debemos decir que nuestra patria cuenta con el privilegio de poder disponer de uno de los más ricos tesoros políticos, una de las más valiosas fuentes de educación y de conocimiento político en el pensamiento, en los escritos, en los libros, en los discursos y en toda la extraordinaria obra de Martí. Y a los revolucionarios cubanos más que nadie nos hace falta tanto como sea posible ahondar en esas ideas, en ese manantial inagotable de esa sabiduría política, revolucionaria y humana. No tenemos la menor duda de que Martí ha sido el más grande político y revolucionario de este continente”...<sup>1</sup>**

Desde pequeño a los niños se les habla de aspectos de la vida y obra de José Martí. En este sentido, la utilización de este software constituye una de las vías de conocimiento para acercar más a los niños del grado preescolar a la vida y obra del hombre de La Edad de Oro, paradigma de hombres que nuestra América necesita.

En él, se hace referencia a diferentes facetas de su vida, en especial su nacimiento y aspectos de su niñez, como el amor a su familia, (padres y hermanas), el viaje realizado a la finca Hanábana con su padre, sus estudios, y la primera medalla que obtuvo por ser un buen estudiante y alumno ejemplar, su amistad con Fermín Valdés Domínguez y su admiración y respeto por su maestro Rafael María de Mendive. También se aborda sus ideales revolucionarios desde su infancia y como fue condenado a seis años de cárcel en las Canteras de San Lázaro.

---

<sup>1</sup> Castro Ruz, Fidel (Discurso en la Demajagua pág. 2)

---

## Capítulo I

En este software se les narran los cuentos “La muñeca negra”, “Bebé” y el “Señor Don Pomposo”, “Nené traviesa” y “Meñique”, para familiarizarlos con sus contenidos y las normas de conductas y valores que transmiten y que posteriormente en otras tareas del propio software ejercitarán realizando diversas actividades.

Se les relata además, todo lo referido a su muerte y la Plaza de la Revolución que lleva su nombre y cómo su pueblo, es fiel a su recuerdo y está en el alma de la Patria y en el corazón de todos los cubanos, y en especial de todos los niños de América.

El estudio y el conocimiento de la vida y obra de José Martí por parte de todos los cubanos se presenta como una necesidad vital en la hora actual que vive Cuba. Esta necesidad se hace más urgente en el caso de los estudiantes que acceden a cada nivel o subsistema del Sistema Nacional de Educación.

En nuestro papel de formadores del modelo de hombre a que aspira nuestra sociedad, debemos enseñar a Martí con métodos martianos, debemos evadir esquematismos y formalismos y aplicar diversos métodos para atraer la atención y desarrollar el interés individual de cada educando por conocer su obra, lo cual contribuirá a su formación integral desde las edades más tempranas, que sean buenos amigos, estudiosos, que aprendan a amar a sus padres, a su Patria y a la humanidad, a ser cada día mejores, en cada actividad lúdica y en cada actividad curricular y extra curricular.

### **1.3 - La formación de cualidades morales en la Educación Preescolar.**

Las actividades en las que el niño se inserta en esta etapa preescolar, deben propiciar la formación de normas de comportamiento social, cualidades personales y las primeras experiencias morales, que contribuyen sólidas raíces entrelazadas, sobre las cuales puede desarrollarse la personalidad que se desea conformar, de acuerdo con las particularidades de la sociedad en la que ha de crecer y a la cual debe dar su aporte como ciudadano capaz de desarrollarla, perfeccionarla y transformarla.

En tal sentido el área de desarrollo de Educación Socio moral, del programa educativo de este subsistema contempla entre sus contenidos los siguientes:

- La formación de hábitos culturales.
- El inicio de la formación de cualidades morales.
- El desarrollo de una actitud positiva ante el trabajo.

- El juego y su dirección pedagógica.
- La formación inicial de acciones de valoración.

Las cualidades morales que esencialmente se trabajan en estas edades, así como el significado que tendrán para los niños y que a su vez deberán reflejarse en su comportamiento son:

- Honestidad: Decir la verdad.
- Honradez: No tomar lo que no es suyo, no robar.
- Laboriosidad: Tener disposición para cumplir las tareas, querer ser trabajador, respetar el trabajo de los demás.
- Amistad: Ser amigo, ayudar a sus compañeros, compartir sus pertenencias, servir a los demás, identificarse con otros niños aunque no los conozca.
- Responsabilidad: Esforzarse, comportarse bien, ser persistente, ser ordenado, alimentarse, ser limpio, hacer valoraciones de sí mismo y de los demás, ser obediente.
- Amor y respeto a lo que le rodea: A la familia, al círculo infantil o la escuela, a la naturaleza, a los héroes, figuras relevantes, a los símbolos de la patria, monumentos, a la historia de la comunidad.

Es esencial para el logro de estos propósitos que todos los adultos que se relacionan con los niños demuestren, a través de su conducta diaria, ser portadores de estas cualidades. El niño no nace con esas cualidades, se forman a lo largo de un proceso de interacción social, donde la familia primero y luego la escuela y la sociedad, en general, desempeñan papeles decisivos cuando son portadores de los modelos sociales que se desean transmitir. Estas cualidades se integran en un sistema, pues al trabajar intencionalmente una de ellas se favorece el desarrollo de las restantes.

En todos los momentos de la vida del niño debe propiciarse la formación de sentimientos de amor y respeto hacia su familia, sus compañeros y educadoras; reconocer a Cuba como su patria, y los símbolos que la representan; así como reconocer y demostrar admiración y cariño por los héroes más relevantes de la patria,

las cualidades que los caracterizan, expresar algunos de sus hechos más relevantes, comprender cuál es su significación al expresar por qué los niños los admiran y sienten el deseo de ser

como ellos, hacia el trabajo que realizan las personas que lo rodean y la satisfacción por cumplir con sencillas tareas, así como cualidades personales como la bondad, la veracidad, la honestidad y la perseverancia entre otras.

La autora considera que el contenido de José Martí contribuye en esta gestión y desempeña un papel primordial en la fomentación de cualidades y sentimientos de amor y respeto a los héroes y mártires de la patria.

De esta manera la computación puede tener una extraordinaria significación para potenciar el conocimiento del medio social por los niños, concebido de forma activa y práctica mediante la observación, el contacto directo con las situaciones más reales posibles, de manera que experimenten vivencias creadoras que sirvan de base a la formación de sentimientos y motivos morales, en la misma medida en que la misma se conciba de manera científica y ocupe el papel que le corresponde en el proceso educativo.

### **1.4 - Fundamentos generales del empleo de la computación en la Educación.**

Los medios de enseñanzas son todos los componentes del proceso educativo que actúan como soporte material de los métodos (instructivos o educativos) con el propósito de lograr los objetivos planteados.

En lo psicológico, los medios de enseñanza encuentran una amplia justificación en el proceso de enseñanza. Para muchos autores contemporáneos las funciones emocionales de los medios de enseñanza en la creación de motivaciones es tan elevada, que incluso los valoran muy por encima de su capacidad comunicativa y pedagógica.

También con los medios de enseñanza se logra una mayor retención en la memoria de los conocimientos aprendidos, lo que ha podido demostrarse experimentalmente.

Existen variados tipos de medios de enseñanza, entre ellos se encuentran los medios audiovisuales, que son recursos técnicos que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje y que combinan la imagen con el sonido en una armonía tal que su

lenguaje al decir de J.ferrés “es más estimulante, complejo, agresivo y provocador que el lenguaje verbal”.

Dentro de estos encontramos:

- La televisión
- El video
- La computación

La computación como medio de enseñanza ha de formar parte del sistema didáctico general y no constituir algo ajeno al programa de educación. Esto implica la utilización de la computadora en la enseñanza y su aplicación general en la administración docente.

Ciertamente las características de este novedoso recurso al servicio de la enseñanza y el aprendizaje han revolucionado las posibilidades de combinar todos los medios existentes. Con el empleo de los sistemas multimedia, el educador, sea cual sea el nivel de enseñanza en que se desenvuelva, puede estructurar el proceso de aprendizaje a partir del protagonismo y la participación directa del educando en los diferentes momentos de la actividad, es decir, en la orientación, la ejecución o el control.

Otro elemento que refuerza la importancia del empleo de la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, es el que expone Alonso, C y Gallego, D, (1998) en su artículo, “Fundamentos psicopedagógicos de los medios audio visuales y los recursos didácticos” en el que expresó que los sentidos son las vías de entrada de los estímulos que provocan nuestra comunicación con el exterior y que el 83 % ocurre a través de la vista, de igual forma se deben valorar las acciones que el niño hace y que posibilitan que adquiera un contenido, por ejemplo, cuando solo lo escuchan y ven, retienen el 50%, mientras que cuando además de lo anterior, discuten, analizan y luego lo realizan prácticamente, adquieren un 90% aproximadamente.

En la medida que el proceso sensorial se enriquece y estimula con la presencia de incentivos audiovisuales acerca de la realidad que nos rodea, la posibilidad de procesar racionalmente una información cualitativamente superior, estará en ventaja de ser garantizada.

Reafirmando lo planteado anteriormente, se comienza a hablar de una informática educativa, que en su sentido más amplio consiste en una ciencia encargada de dirigir la selección, elaboración, diseño y explotación de los recursos informáticos vinculados al proceso educativo.

Desde la óptica de la investigadora, lo expresado por Fidel, corrobora, el papel esencial de la Educación y la necesidad de enfrascarnos en la tarea de formar hombres capaces de enfrentar las nuevas transformaciones.

**”No hay más que asomarse a las puertas de la tecnología y la ciencia contemporáneas para preguntarnos si es posible vivir y conocer ese mundo del futuro sin un enorme caudal de preparación y conocimientos”<sup>2</sup>**

Los educadores asumen un papel protagónico en las luchas que ha enfrentado el pueblo, hacen realidad la máxima de que la educación ha sido y es, baluarte y basamento de nuestro cotidiano combate ideológico, al contribuir de forma extraordinaria a la materialización de los Programas Especiales de la Revolución, que incluyen la introducción de la informática en la educación.

### **1.4.1- Tendencias actuales del empleo de la computación en la Educación Preescolar cubana y en otros países.**

El desarrollo de la Informática Educativa en Cuba, de su utilización en la enseñanza y en la investigación científica, constituye un objetivo priorizado de la Política Educativa. El programa de informatización de la sociedad cubana plantea su uso como objeto de estudio, medio de enseñanza y herramienta de trabajo.

Es de señalar que la mayoría de las acciones para utilizar la computación como medio de enseñanza están dirigidas fundamentalmente al uso de los software educativos dentro de este proceso, donde la utilización de las computadoras en los diferentes niveles de enseñanza se distinguen por el MINED desde el 2001.

Por otra parte, si bien hemos sido inicialmente enfáticos en plantear la necesidad de la

---

<sup>2</sup> Castro Ruz, Fidel. Discurso de inauguración, Pedagogía 2003, Cuba

computación en el proceso educativo, lo cierto es que los criterios discrepan al respecto, desde puntos de vista muy a favor del uso de la informática hasta otras posiciones que, si bien no totalmente opuestas, son en cierta medida escéptica en cuanto a la utilidad de su uso y a sus posibilidades.

Así, frente al planteamiento de S. Papert, que en una época tan temprana como 1981, en su libro "Desafío de la mente", señala que, los niños pueden aprender a usar ordenadores de forma magistral, y que su aprendizaje puede modificar el modo en que aprenden todo lo demás..., y en el que le da a la computadora la función de un instrumento didáctico que proporciona al niño modelos para facilitarle la adquisición de conceptos, principios, reglas y generalizaciones que de otro modo se verían retrasados o incluso no se adquirirían.

En este sentido Turkle, S (1984), expuso; en especial existe el riesgo de establecer con la computadora una relación que cerrará en lugar de abrir oportunidades de desarrollo personal. Mientras que para algunos niños la computadora enaltece el crecimiento personal, para otros se convierte en un lugar de atascamiento.

Contraria a esta teoría es la opinión de O'Shea y Self (1985) al señalar con gran fuerza que las computadoras pueden ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje y la de Papert, S (1985) en que pueden contribuir decisivamente al desarrollo intelectual de los niños.

Para muchos el vínculo que se crea entre el infante y la máquina no siempre tiene un carácter positivo, la pasión por las computadoras puede limitar la comunicación social, esencialmente humana (Morenza, L y Torres R.1995).

El mejor uso que puede hacerse a un ordenador es convertirlo en un aliado eficaz del trabajo educativo y propiciar que los infantes se sirvan de él y encuentren nuevos usos para aprender, pero no siempre se utiliza con estos fines, como lo refleja García, A. R (1997), en el artículo publicado en Colombia, el que señala que en el caso de la computación, el impacto en la formación de los niños todavía es débil ya que sólo se utiliza para jugar o para entretenerse en el mejor de los casos.

Múltiples investigaciones, por ejemplo el proyecto GRIMN de España, demuestran la capacidad de los niños para manejar el ordenador con mucha facilidad desde edades

tempranas, sin importar la zona de residencia, es decir urbana o rural y argumentan que entrena la mente en aspectos lógicos del pensamiento (Gallego, D. Y Alonso, C. 1998). Lo que significa que el medio social en el que vive el menor no influye en el desenvolvimiento frente al computador, sino la preparación recibida, la calidad y la intención con que se realice esa interacción, estos elementos son los que pudieran determinar la diferencia.

Son precisamente estas razones las que más se discuten en el campo de la pedagogía contemporánea y si bien no es posible valorar la incidencia de la computadora en la magnitud señalada por Papert, no se puede negar la trascendencia que tiene en una dimensión importante del desarrollo infantil cuando es conceptual y técnicamente bien utilizada.

De todas las tendencias que se han desarrollado hasta el presente, las que más posibilidades muestran para el trabajo con los preescolares son los llamados juegos computarizados, los que permiten representar gráficamente esquemas y situaciones con animación que ayudan al proceso de asimilación de diferentes contenidos. Este tipo de juego facilita la interacción del niño durante el proceso de aprendizaje, lo cual le permite desempeñar un papel activo y le brinda retroalimentación inmediata ante sus aciertos y sus errores, es decir cuando la respuesta no es correcta se emplean mecanismos que le indican que se equivocó y puede realizar nuevamente la tarea hasta el éxito final. También se están utilizando para ilustrar narraciones de cuentos y anécdotas infantiles, en los que aparecen textos escritos y al mismo tiempo se escuchan sus locuciones.

La autora de esta tesis considera que lo anterior se logra cuando los programas computarizados tengan un carácter desarrollador, sean afines a los intereses de aquellos a los que se dirigen y respondan a sus características etáreas, es decir lograr que su empleo planificado y bien pensado conduzca al desarrollo y no que se convierta en algo negativo o perjudicial. Enfatiza además la conveniencia de su empleo en el grado preescolar, por los logros alcanzados, y no en la edad temprana pues la inserción de la cultura informática en esta edad es crucial.

---

## Capítulo I

Los educadores preescolares a partir de la posición vigostkiana de que la enseñanza conduce al desarrollo ven en el empleo de la computación un medio potenciador del progreso infantil, en sus manos está la responsabilidad de hacer un uso efectivo y racional de ésta.

En Cuba al desarrollo de la informática se le presta gran atención y se realizan grandes esfuerzos para poner esta tecnología al alcance de todos. En esta gran tarea la educación juega un papel protagónico iniciando la preparación de los niños y las niñas en esta ciencia, desde la edad preescolar.

Corroborando lo anterior en el discurso pronunciado por nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, plantea....

**”La inclusión de la computación en los grados preescolares en nuestro país, constituye una experiencia novedosa y única por el carácter masivo que alcanza y los principios y concepciones científicas y pedagógicas que la fundamentan. Su introducción generalizada se acompaña con la investigación que permite definir nuestra posición sobre su uso en la educación de los niños preescolares, en correspondencia con la concepción que asume el proceso educativo para prevenir, identificar, controlar y eliminar cualquier factor de riesgo por el uso de la computación en estas edades.”<sup>3</sup>**

La comprensión por parte de la dirección de nuestro país, de la importancia que tiene para la elevación de la calidad de la educación el uso de las computadoras y la voluntad política del Estado Cubano, ha hecho posible que todas las instituciones educativas dispongan de ellas y ya hoy se impone la necesidad de asumir este nuevo medio como uno más (pero mucho más poderoso y versátil) e incorporarlo a las actividades, de manera tal que las tareas educativas o pedagógicas que se impartan, aún cuando persigan los mismos objetivos, se hagan con una nueva concepción y con un nivel de actualidad tal que contribuyan a variar el grado de aceptación de los infantes y elevar el nivel de eficiencia de la enseñanza.

---

<sup>3</sup> Castro Ruz, Fidel ( Discurso en el acto de inauguración del curso escolar 2003 – 2004 pág. 3)

### **1.4.2- Elementos teóricos - metodológicos para el empleo de la computación en la Educación Preescolar.**

Las condiciones actuales favorecen la utilización de **los medios audiovisuales**, estos brindan información a través de la audición y la visión, propiciando el cumplimiento de los objetivos y tratamiento de los contenidos de una forma amena que suele despertar vivencias afectivas duraderas en los pequeños. Lo anterior fundamenta su importancia para contribuir al logro del propósito fundamental del currículo.

La utilización de la computación como medio educativo interactivo, forma parte del sistema didáctico general, que facilita crear un sistema de tareas computarizadas a partir de las vivencias que poseen los niños. No es su objetivo fundamental, el desarrollo de habilidades informáticas, sino que es un instrumento mediante el cual se posibilita el desarrollo, mediatizador de la actividad del niño que permite el tratamiento de los contenidos. Para la utilización de la informática en este nivel educativo también se deberán tener en cuenta, las normas higiénicas planteadas para su utilización.

El mismo hecho de considerar las posibilidades de la computación en esta etapa de la vida, plantea dos cuestiones fundamentales, las que se tienen en cuenta por psicólogos, pedagogos, fisiólogos y especialistas en informática que desde el Grupo Nacional dirigen este Programa Priorizado de la Revolución, ellas son:

- La informática para las edades preescolares ha de tomar necesariamente en consideración las condiciones, leyes y principios del proceso educativo.
- La informática en la educación preescolar tiene que partir de un conocimiento cabal y profundo del desarrollo de los niños en esta etapa de la vida.

La computación en la edad preescolar tiene dos funciones que están estrechamente interrelacionadas, ellas son:

- La utilización de la computadora como medio de enseñanza.
- Su utilización como medio del desarrollo infantil.

Por supuesto, hacer factible que la computadora se convierta paulatinamente en un medio del desarrollo, implica muchos aspectos a considerar.

- La preparación motriz, intelectual y afectiva que el niño ha de tener para poder realizar la actividad de computación.

- La determinación de los requisitos higiénicos y ergonómico-funcionales para realizar la actividad de computación sin perjuicio al organismo del niño.
- El establecimiento de la metodología operativa más adecuada para realizar la actividad.

Con el uso de la computadora se pretenden lograr diferentes objetivos en estas edades:

- Familiarizar al niño de 5 a 6 años con la actividad informática.
- Desarrollar habilidades informáticas esenciales, de acuerdo con las características de la edad.
- Desarrollar habilidades intelectuales generales en su interacción con la computadora.
- Desarrollar en los niños una actitud favorable ante las tareas de computación.

Las **Habilidades Intelectuales Generales** indispensables que se proponen, son: observación, identificación, comparación, clasificación, modelación y ordenamiento o seriación.

El trabajo con la computadora posibilitará el desarrollo de **Habilidades Informáticas** como son:

- Utilización del mouse o ratón: arrastrar y hacer clic.
- Utilización del teclado.
- Aplicar los símbolos:
  - ⇒ Continuar o adelantar.
  - ⇐ Retroceso o atrasar
  - X Salida de la tarea

- Apropriación de los modos de actuar con los software que se les presentan.

El trabajo con computadoras trae demandas adicionales y con ello los requerimientos ergonómicos, que si no son satisfechos pueden provocar alteraciones a la salud de los infantes, por eso, en las orientaciones metodológicas, elaboradas por el Grupo Nacional de Computación, se ofrecen algunas recomendaciones que se deben tener en cuenta y adecuarlas a las posibilidades reales de cada territorio, entre ellas:

El tiempo de exposición no debe exceder de veinticinco minutos, de ellos quince o veinte son de interacción con la máquina, hay que tener en cuenta el tiempo que se

dedicará a la comunicación inicial, bienvenida y a la despedida, ambiente luminoso, cromatismo, ambiente sonoro del local, ambiente microclimático, mobiliario, pantalla del monitor, teclado y las radiaciones electromagnéticas parásitas de las videoterminals, entre otras.

La explicación necesaria para cada una de estas exigencias en las sesiones de computación podrá ser consultada en el material antes mencionado, que se encuentra en todas las escuelas primarias y círculos infantiles de Cuba.

La computación desempeña un papel importante en el proceso educativo de la Educación Preescolar para la motivación del aprendizaje, esta influye positivamente en el desarrollo integral de los niños por las siguientes razones:

- ❖ Brinda la posibilidad de observar e interactuar con procesos que en ocasiones no son posible apreciar directamente en el medio circundante.
- ❖ Permite la interacción constante entre la fuente de información y el niño.
- ❖ Aumenta la concentración de la atención en los niños y es notable su influencia en el desarrollo emocional y motivacional.
- ❖ El niño adopta una posición activa en la construcción del conocimiento, 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 e integral.
- ❖ Contribuye al desarrollo de formas de razonamiento lógico, la actividad grupal y además a la formación de cualidades de la conducta y la personalidad.
- ❖ Fomenta la seguridad en la toma de decisiones.
- ❖ Desarrolla el control muscular, la orientación espacial y la coordinación visomotora.
- ❖ Enriquece, desarrolla y perfecciona el lenguaje.
- ❖ Favorece la creación, apreciación estética enriquece la vida espiritual.

Como consecuencia del análisis de las posibilidades de la introducción de la informática en la edad preescolar, es necesario, partiendo de las necesidades actuales del desarrollo científico técnico en la educación preescolar, considerar su relación con las

---

## -----Capítulo I

particularidades de la edad y con las especificidades que tiene el proceso educativo en estas edades.

La investigadora considera, que en el caso de los niños de las primeras edades, por estar todos sus sistemas neurológicos, sensoriales y motrices en plena formación y maduración, se hace un requisito importante el valorar las posibilidades reales de la introducción de la computación con fines educativos.

Por esto se hace indispensable conocer profundamente el transcurso evolutivo del desarrollo físico y psicológico de los niños comprendidos en estas edades.

Sin lugar a dudas, para elaborar un programa computarizado es importante tener en consideración las características del niño de cinco a seis años, que fundamentan el empleo de este recurso como medio de enseñanza.

Durante esta edad continúa una intensa maduración del organismo, particularmente del sistema nervioso y de la actividad nerviosa superior, los que se fortalecen, y se ve reflejado en un aumento de la capacidad de trabajo y ampliación de la vigilia.

Manifiestan un estado emocional positivo de manera constante. Son alegres, activos y las relaciones con los adultos y otros coetáneos les proporciona satisfacción, aspectos valorados por estudiosos y psicólogos como Venguer, L, 1981, Mújina, V.1988, Liublinskaia, A. 1981, entre otros.

Sus movimientos han adquirido precisión y han desarrollado destrezas que les permiten mayor coordinación y flexibilidad, entre ellos la coordinación viso-motora.

Los procesos psíquicos están más desarrollados. La memoria presenta rasgos voluntarios, gracias a lo cual pueden recordar algo con un fin planteado y emplean procedimientos especiales para no olvidar.

El pensamiento alcanza un notable desarrollo en su particularidad desde el pensamiento en imágenes o representativo hasta las premisas del pensamiento lógico, Loguinova, V y Samurakova, P. (1990).

La atención de estos niños se vuelve mucho más estable, se concentran durante un tiempo prolongado, sobre todo si le resulta motivante, ante estímulos externos, que pueden ser desde acciones lúdicas o indicaciones de los adultos.

---

## Capítulo I

Conocen que deben concluir una tarea que han empezado y se esfuerzan por hacerlo. Comienzan a regular su conducta de manera más efectiva.

El juego continúa siendo su actividad rectora, se interesan considerablemente por los de contenido social, por lo que la sociedad en su conjunto, es una rica fuente de contenido para este tipo de actividad.

Son diversos los tipos de juego que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte del proceso educativo, dentro de estos los didácticos ayudan a alcanzar fines y objetivos de la educación. Es por ello tan importante la vinculación desde esta edad con juegos computarizados, si se parte de los aportes que en el desarrollo infantil pueden ocasionar.

El desarrollo que alcanzan los procesos psíquicos a esta edad condiciona que se estimulen las habilidades intelectuales generales, indispensables para el logro de los objetivos de la educación de los niños preescolares y precisamente el empleo de la computadora en el proceso educativo las favorece.

Para lograr que el aprovechamiento de las computadoras en el proceso docente tenga un papel relevante, se hace necesario dotarlas de un software educativo de calidad, lo que debe medirse en términos del conocimiento lo que sean capaces de representar y transmitir, los que en la mayoría de los casos se utilizan para apoyar el estudio de temas específicos con el fin de reforzar el aprendizaje.

El grupo nacional de Computación elaboró un programa para el empleo de la computación como medio de enseñanza en la Educación Preescolar, con el fin de desarrollar más los conocimientos y habilidades de los niños preescolares en el tratamiento de los contenidos curriculares, cuyos contenidos fueron abordados con anterioridad.

Significar el uso de la computadora dentro del proceso educativo en la educación preescolar, implica reconocer sus posibilidades dentro de la labor educativa del programa, por una parte y por la otra, asignarle lo que es su más importante función: contribuir al desarrollo general de los niños y niñas en estas edades.

# CAPÍTULO II

## Capítulo II

### **CAPÍTULO II. ALTERNATIVA PEDAGÓGICA PARA EDUCAR SENTIMIENTOS DE AMOR Y RESPETO A LA VIDA Y OBRA DE JOSÉ MARTÍ, MEDIANTE UN SOFTWARE EDUCATIVO.**

#### **2.1 -Fundamentos teóricos-metodológicos de la alternativa.**

En la sociedad tecnificada en la que vivimos se exige un nivel de desarrollo superior en los educandos, es por ello que las propuestas que se diseñen en las diferentes áreas del desarrollo y del conocimiento deben estar estrechamente relacionadas con el empleo de medios de enseñanza que posibiliten una mayor interacción de los niños.

El área de Conocimiento del Mundo Social, merecedora de todas las atenciones por la importancia cultural e ideológica que encierra, no debe quedar al margen de los cambios que se operan en la actualidad y para ello es imprescindible que se utilice, en el tratamiento metodológico de sus contenidos, la computadora como medio de estimulación.

Al respecto, el trabajo dirigido al conocimiento de la vida y obra de José Martí hace factible su empleo, si se utiliza como fundamento, que el software posibilita que se desarrolle el nivel sensoperceptual, ya que las imágenes y el sonido tendrán una función básica para la solución de los ejercicios, es decir que los niños deben establecer relación entre lo que ven y lo que escuchan o viceversa, y ponen a funcionar dos de los más importantes órganos de los sentidos. También se logrará una estimulación de los niveles representativo y racional, pues los menores primeramente se familiarizan con los contenidos en el aula, salón o utilizando tareas del propio software y después solucionan ejercicios sobre estos mismos contenidos en la computadora, sobre la base de lo que ya conocen.

La elaboración de software para emplearlos como medio de enseñanza no constituye algo ajeno al programa de educación, sino que por el contrario debe contribuir a la solución de aquellas insuficiencias que obstaculizan el desarrollo, para estar en correspondencia con las concepciones de avanzada de la educación cubana.

Lo anterior tiene una significativa importancia para el desarrollo de los infantes de la edad preescolar y se hace necesario que cuenten con alternativas que contribuyan a su

formación con el empleo de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y que les permitan elevar el nivel de conocimientos y habilidades, si se tiene en cuenta que el conocimiento no es más que el reflejo de la realidad objetiva en la conciencia del hombre y que ese reflejo se produce en función de la práctica en su más amplio sentido.

Para la realización de la alternativa que se propone, fue necesario sistematizar en la literatura referida a las particularidades anatomofisiológicas, psicológicas y pedagógicas de los niños preescolares, con énfasis en los que cuentan de cinco a seis años.

Este estudio posibilitó que se consultaran algunas tendencias teórico-metodológicas relacionadas sobre cómo se utiliza la computación para la estimulación de habilidades intelectuales de los infantes.

Se profundizó en las concepciones de la escuela socio histórico cultural de Vigostky, L. S y sus seguidores, se analizaron los postulados de este paradigma acerca del desarrollo del niño, su relación con el medio y la influencia del adulto en la transmisión de todos los elementos que integran su cultura, los que sirvieron para fundamentar la alternativa.

Dentro de los principales fundamentos teóricos que se tuvieron en cuenta para la elaboración de la alternativa pedagógica están los que a continuación se relacionan:

- Las características psicológicas y pedagógicas de los menores para los cuales se crea la alternativa pedagógica.

Se debe destacar que aunque es característico el desequilibrio de los procesos nerviosos, donde la excitación predomina notablemente sobre la inhibición, a partir de la combinación de actividades dinámicas con otras más sedadas y con la planificación del juego como elemento motivacional es posible lograr un cierto equilibrio entre estos procesos y aprovecharlo en la labor formativa y educativa.

- El empleo de las computadoras, en el proceso educativo, puede ayudar a una mejor asimilación de los contenidos y al desarrollo de habilidades intelectuales y motrices-finias de los niños.

## -----Capítulo II

Los factores emocionales y motivacionales que están imbricados en el proceso de aprendizaje electrónico deben tenerse en cuenta, si se parte de la unidad entre lo afectivo y lo cognitivo, para diseñar estrategias o programas computarizados en los que se contemplen contenidos curriculares.

También es necesario destacar la posibilidad de acceso que tienen todos los docentes a los medios informáticos y de convertirse en protagonistas en la utilización de esta nueva tecnología.

- La teoría socio histórico cultural de Vigostky L. S. y sus seguidores se tuvo en cuenta para la elaboración de la alternativa pedagógica, ésta considera el papel rector de la enseñanza en el desarrollo psíquico de los infantes y como fuente que lo conduce y lo impulsa. Se destaca el papel activo de los niños en el proceso de asimilación de los conocimientos, desarrollo de hábitos y habilidades, el docente como mediador para estimularlos hacia la solución de las tareas, a partir de su estado actual de desarrollo y sus potencialidades.
- El papel de la actividad en el desarrollo psíquico de los niños. Es en la actividad donde se descubren, se establecen y conocen las relaciones sujeto-objeto y sujeto-sujeto. Por ello se considera como una práctica social sujeta a las condiciones histórico-culturales y al desarrollo una consecuencia de ésta.

La realización de tareas o ejercicios de forma práctica en las computadoras permite que los infantes se esfuercen al máximo para su solución con éxito, para ello establecen relaciones con diferentes objetos y asimilan los símbolos que median el conocimiento representado a través de gráficos, imágenes y sonidos.

Para determinar las características de la situación actual del trabajo con los contenidos para el tratamiento a la vida y obra de José Martí en las diferentes actividades del proceso educativo, se utilizaron los resultados de inspecciones, de las visitas de entrenamiento metodológico conjunto y de mi accionar como colaboradora del grado en el Consejo Popular #13 Aguas Claras.

También parte de los resultados obtenidos al precisar algunas particularidades en el tratamiento metodológico a los contenidos de la vida y obra de José Martí en la

observación de actividades, que constituyen la fundamentación metodológica de la alternativa pedagógica que se propone.

El análisis de las fuentes anteriores posibilitó la determinación de las siguientes regularidades:

- ❖ Insuficiente tratamiento y sistematización de los contenidos de la vida y obra de José Martí, que se inician desde la edad temprana y continúan en la edad preescolar.
- ❖ Incorrecta dosificación de los contenidos de la vida y obra de José Martí, teniendo en cuenta las diferentes etapas de su vida.
- ❖ Los docentes no aprovechan al máximo las diferentes formas organizativas del proceso para consolidar estos contenidos y en ocasiones se limitan a la única frecuencia semanal establecida en el horario.
- ❖ Los estilos tradicionalistas en la organización y dirección de las actividades, en las que el educador sigue considerándose el centro del proceso.
- ❖ Empleo reiterado de medios gráficos elaborados por el propio educador.
- ❖ Los educadores no utilizan el diagnóstico individual y si el grupal para el tratamiento y sistematización de los contenidos de la vida y obra de José Martí, y dentro de una misma actividad todos los niños los realizan por igual sin tener en cuenta los niveles de asimilación y características de la individualidad.
- ❖ No se aprovecha la relación intra e Inter.-área para sistematizar estos contenidos.

### **2.1.2 - Concepción de la Alternativa Pedagógica.**

Para contribuir a la solución del problema científico se precisó la necesidad de elaborar una alternativa pedagógica que posibilite educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en niños de cinco a seis años de edad, con la aplicación de diferentes ejercicios computarizados.

El término alternativa es comúnmente empleado por varias ramas y ciencias. En el caso que nos ocupa se debe partir de definir qué se entiende por una alternativa pedagógica. La autora de esta tesis se afilia a la dada por Sierra, R. A. (2002), en el artículo

“Modelación y estrategia: algunas consideraciones desde una perspectiva pedagógica”  
y cito:

**Alternativa pedagógica:** “Opción entre dos o más variantes con que cuenta el subsistema dirigente (educador) para trabajar con el subsistema dirigido (educandos) partiendo de las características, posibilidades de éstos y de su contexto de actuación.”

Como se aprecia el educador preescolar, para realizar con su grupo el trabajo metodológico a la vida y obra de José Martí, debe utilizar otras opciones que tiene a su alcance y no limitarse, por ejemplo a tipos específicos de medios de enseñanza, sino abrir su búsqueda y aprovechar los recursos que tiene a su alcance, como lo es la computadora.

La combinación de varios de estos medios en la solución de tareas acerca de la vida y obra de José Martí propicia variedad y complejidad, aspecto que los docentes no deben obviar, si se pretende una enseñanza desarrolladora.

Teniendo en cuenta los criterios, de que el uso de la computadora facilita crear sistemas de tareas que pueden utilizarse como formas de estimulación y demostración de determinados contenidos del currículo, y que pueden servir para apoyar las actividades colectivas, con la participación directa del educador que trabaja con los niños, se elaboró este software, acerca de la vida y obra de José Martí con variadas actividades, cuyo objetivo es dar salida a esta temática aprovechando las potencialidades que brinda este medio.

La alternativa pedagógica se elabora a partir de los elementos que ofrece la autora en el guión del software educativo. (ver Anexo # 1)

### **2.1.3- Principios metodológicos en los que se sustenta la Alternativa Pedagógica.**

La Educación Preescolar en Cuba plantea principios específicos referentes a todos los factores que condicionan el proceso educativo y que aparecen contemplados en el Entorno al Programa Educativo, de ellos se seleccionaron los que se ponen de manifiesto en la aplicación práctica de la alternativa que se propone, y que son los siguientes:

- 1. El centro de todo proceso lo constituye el niño.**

---

## Capítulo II

La alternativa elaborada tiene como objetivo central contribuir a educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en los niños de cinco a seis años de edad, lo que se logra al participar directamente en la solución de los ejercicios propuestos.

En la elaboración de cada uno de ellos se partió de la preparación que deben tener los niños al empezar su interacción con la alternativa, así como la que van adquiriendo durante todo el curso, y en correspondencia con los contenidos que se trabajan en el aula o salón se dosifiquen los ejercicios computarizados por los docentes (participan tanto el de preescolar como el de computación), para que cuenten con el conocimiento suficiente y que sean ellos los que lleguen a la solución de las tareas planteadas y evitar que estén por encima de las posibilidades reales de los menores.

En el accionar con la alternativa podrán pasar de un ejercicio a otro, según el desarrollo alcanzado, seleccionando por sí mismos los que están en condiciones de realizar, así como evaluar su propio resultado.

### **2. El adulto desempeña un papel rector en la educación del niño.**

El docente a partir del objetivo de la alternativa pedagógica y de cada ejercicio en sí, de las particularidades de los niños de esta edad y muy en especial del grupo, es el responsable de organizar, estructurar y orientar el proceso pedagógico que ha de conducir el desarrollo.

En las sesiones de computación juega un rol importante al crear las condiciones necesarias para que los infantes puedan interactuar con la alternativa pedagógica, entre ellas: todas las máquinas encendidas y con el ejercicio que va a ejecutar cada niño, en correspondencia con el nivel de desarrollo alcanzado, realizará las indicaciones necesarias para orientarlos acerca de lo que van a hacer, las que irán disminuyendo en la medida que aumente la familiarización con el software y las posibilidades de trabajo independiente, velará porque cumplan con las acciones precisas para solucionar el o los ejercicios indicados, prestará niveles de ayuda según la necesidad, estimulará en todo momento, entre otras. La consideración del papel rector del adulto tiene necesariamente que conjugarse con el lugar central que el menor tiene que ocupar en todo el proceso.

### **3. La integración de la actividad y la comunicación en el proceso educativo.**

Mediante la realización de actividades y la comunicación con los adultos y otros niños se produce, para cada infante, el proceso de apropiación de la experiencia histórico-cultural, en correspondencia con las particularidades específicas de la edad.

En el transcurso de los diferentes tipos de actividad y en las formas de comunicación e interrelación que se establecen entre los menores y los que lo rodean, se forman capacidades, propiedades y cualidades de su personalidad.

La comunicación estará presente en todos los momentos de la sesión de computación, y se logrará que se establezca entre el docente y los menores, entre los menores y el docente y entre ellos mismos, es decir, niño- niño. En la solución de las tareas, a través de la audición de las locuciones o de la orientación verbal del docente se indica lo que se va a hacer, en el caso que sea el propio niño el que escuche el enunciado, el docente puede preguntar qué es lo que tiene que hacer para comprobar la comprensión de la tarea. Entre los propios niños se establece una comunicación cuando el aventajado explica o ayuda al que presenta dificultad, cuando exclama con satisfacción el resultado obtenido, etc...

### **4. La atención a las diferencias individuales.**

Para los docentes es imprescindible conocer que el trabajo diferenciado siempre resulta necesario, pues cada niño tiene sus propias particularidades que lo hacen único. Se trata pues de potenciar sus posibilidades para alcanzar el máximo desarrollo en cada uno. Desde el punto de vista metodológico, significa la realización de actividades en las que se planteen diferentes niveles de complejidad en las tareas que resuelve el niño. Es por ello que en una misma sesión de computación se podrán estar ejecutando diferentes ejercicios sobre un mismo contenido.

Estos principios constituyen una unidad dialéctica debido a su carácter de sistema y tienen un carácter general para todas las áreas y actividades del programa de Educación Preescolar.

#### **2.1.4 - Estructura de la alternativa pedagógica.**

En la búsqueda de una denominación para el aporte como programa, se partió de la definición que ofrece la enciclopedia Encarta 2005 de software: "Conjunto de

programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora”. Los softwares pueden clasificarse en: softwares de uso general y educativos. El estudio y la clasificación de estos últimos han estado siempre presentes en el largo camino recorrido en la utilización de las computadoras con fines docentes.

Después de analizar lo anterior se decidió emplear el término software educativo para denominar el aporte, teniendo en cuenta además, que es una aplicación informática concebida como medio integrado al proceso de enseñanza- aprendizaje.

Muy importantes fueron los criterios expresados por la MsC Lourdes Cartaya Greciet en su tesis de Pedagogía 2005, sobre la computación en las edades tempranas, los cuales resultaron de gran utilidad para la elaboración de la alternativa pedagógica y que a continuación se enumeran:

### **1.- La elaboración del software infantil.**

- ❖ Estructura del Software infantil.
  - Ha de responder a la estructura de la actividad intelectual del niño.
- ❖ Responder a exigencias:
  - Psicológicas, pedagógicas, fisiológicas, higiénicas, ergonómicas, de la actividad infantil.
- ❖ Ir de la actividad infantil a la informática y no de la informática a la actividad infantil.

### **2.- Requisitos generales para la elaboración de los software educativos.**

- ❖ El software ha de estar en correspondencia con las particularidades del desarrollo infantil.
- ❖ Ha de posibilitar modos y medios de acción para realizar una actividad en nuevas condiciones.
- ❖ Ha de concebirse como un sistema de tareas.

### **3.- Requisitos específicos para la elaboración del software educativo infantil.**

- ❖ Ha de concebirse como una actividad conjunta del educador y el educando.
- ❖ Ha de descansar más en acciones a realizar que en instrucciones verbales a seguir.

- ❖ Ha de considerar la zona de desarrollo próximo del niño.
- ❖ Ha de dosificarse en tiempo y profusión de estímulos.
- ❖ Ha de permitir la orientación inicial del adulto y la búsqueda de las relaciones esenciales por sí mismos del niño.
- ❖ Toda tarea computarizada ha de poseer un algoritmo interno de solución que permita que el niño: se oriente y planifique su acción, la ejecuten prácticamente, puedan hacer un control parcial, evalúen sus resultados y puedan modificar su plan de acción.
- ❖ Todo software infantil ha de implicar la solución de un problema.
- ❖ La confirmación o negación de la solución del problema ha de estar en la misma tarea y no en un componente externo

Este software fue realizado en un programa llamado **Neobook 5**, que es un tipo de **software libre**.

Además fueron utilizados otros programas para el procesamiento de imágenes y textos, tales como el Adobe Photoshop CS 8.0, Xara 3D5, StarFlash, Xara Webstle 3.0, Saint, Word, Nerovision, SounTrack, Nerowav Editor, y Jetaudio 7.0. Todos resultaron muy efectivos para la realización del software.

En la elaboración de la alternativa, se asumen las precisiones metodológicas para la elaboración de software educativos tratados anteriormente y se seleccionaron aquellos contenidos de la vida y obra de José Martí sugeridos en el programa educativo del cuarto ciclo y otros determinados por la autora.

El presente software se utilizará para ejercitar los contenidos dados o para la familiarización de un nuevo contenido sobre la temática en cuestión.

La maestra del grado preescolar puede utilizar algunos de los ejercicios para motivar la actividad programada de los contenidos relacionados con la vida y obra de José Martí o para concluirlos, para ello deberá trasladar a los niños hasta el laboratorio de computación y después de su solución continuará con los restantes momentos de la actividad.

En el caso de la maestra de computación, seleccionará para las sesiones con la alternativa, aquellos ejercicios que ella conoce que son los que se corresponden con el

mismo contenido que trata la maestra del grado, lo que facilitará su comprensión, asimilación y fijación.

El software se titula “Recordando a Martí”, es una colección que cuenta con un sistema de 12 tareas computarizadas, integradas por 26 ejercicios, 11 de ellos de familiarización y el resto de ejercitación, abarcando 5 grupos que se describirán a continuación. (ver Anexo # 2)

En su estructuración la información se presenta con una secuencia organizada, correcta, actualizada, precisa, sistemática y asequible en correspondencia con el grado a que está dirigida.

### **I.Tareas sobre la Infancia de Pepe. (I)**

I1. “Niñez” (integrada por 2 ejercicios)

- Nace un Héroe (Familiarización)
- Ejercitando (Ejercitación)

I2. “Caimito del Hanábana” (integrada por 2 ejercicios)

- Pepe en Hanábana (Familiarización)
- Ejercitando (Ejercitación)

### **II.Tareas sobre Obras Martianas. (O)**

O1.”Cuentos” (integrada por 4 ejercicios de familiarización)

- Cuento 1 “Bebé y el señor Don Pomposo”
- Cuento 2 “Nené traviesa”
- Cuento 3 “La muñeca negra”
- Cuento 4 “Meñique”

O2.”Adivinanzas” (integrada por 4 ejercicios de ejercitación)

- Ejercitando- Adivinanzas 1
- Ejercitando- Adivinanzas 2
- Ejercitando- Adivinanzas 3
- Ejercitando- Adivinanzas 4

O3.”Ordenamiento de láminas y Narración” (integrada por 4 ejercicios de ejercitación)

- Ejercitando-Ordenamiento de láminas y Narración 1

- Ejercitando-Ordenamiento de láminas y Narración 2
- Ejercitando-Ordenamiento de láminas y Narración 3
- Ejercitando-Ordenamiento de láminas y Narración 4

### **III. Tareas sobre “Vida revolucionaria de Martí” (V)**

V1. “Presidio Político” (integrada por 1 ejercicio)

- Las canteras de San Lázaro (Familiarización)

V2. “Muerte” (integrada por 2 ejercicios)

- Muere el Apóstol (Familiarización)
- Ejercitando- Caminitos (Ejercitación)

### **IV. Tareas de Recreación (R)**

- R1. “Rompecabezas 1” (integrada por 2 ejercicios de ejercitación)

- Rompecabezas 1 a
  - Rompecabezas 1 b

R2. “Rompecabezas 2” (integrada por 2 ejercicios)

- Rompecabezas 2 a
- Rompecabezas 2 b

### **V. Tares sobre una Galería de Imágenes (G)**

G1. “Imágenes- Niñez” (integrada por 1 ejercicio)

G2. “Imágenes- Viaje a Hanábana” (integrada por 1 ejercicio)

G3. “Imágenes- Vida revolucionaria” (integrada por 1 ejercicio)

#### **2.1.5 - Presentación de la Alternativa.**

El objetivo desde el punto de vista computacional es lograr con este software, la ejercitación de habilidades con el mouse o ratón, conociendo la utilidad de su manipulación y la aplicación de los símbolos.

En la primera pantalla aparece el título del software, con una imagen de José Martí y un fondo musical de principio a fin.

La segunda pantalla es la del menú principal, donde se encuentran la mascota que presentará el software y que aparecerá luego en todos los ejercicios; así como los botones de navegación hacia cada grupo de tareas y un botón llamado Orientaciones Metodológicas, en estas se describen cada uno de los ejercicios propuestos en la

Alternativa, muestra los objetivos, y la forma de lograr cada uno de ellos. Al pasar el puntero del ratón por estos textos se escuchará la información que ofrecen. En todas las pantallas aparecerá la imagen de José Martí en la parte superior izquierda y al centro el título de cada ejercicio.

A partir de ese momento puede comenzar a navegar, usando las diferentes alternativas que ofrece el software, para lo que se han usado hipervínculos en variadas formas.

En todos los casos escucharán el enunciado o tarea y la consigna de cómo proceder y en caso de que sea necesario la reorientación, cuentan con la posibilidad de volverlas a escuchar haciendo clic sobre la bocina. Aparecen imágenes relacionadas con el tema y todas las pantallas tienen un botón Cerrar en la parte superior derecha, dando la posibilidad de interrumpir el software en cualquier momento.

En la tarea II de Obras Martianas, (Adivinanzas) la navegación entre los ejercicios, se va realizando de forma automática, ya que cada objeto correcto cuenta con un hipervínculo que permite continuar ininterrumpidamente las acciones. En el resto de las tareas la navegación se realiza unas, a través de los botones retroceso y/o continuar, y otras igual a la tarea II de Obras Martianas, así como los botones de Índice General e Índice de cada grupo de tareas según corresponda.

Los grupos de tareas I y II cuentan en los ejercicios de familiarización, con botón de Galería de Imágenes identificado por el tema tratado para navegar hacia la misma.

El software está estructurado de manera que cuando el niño realiza una o varias actividades de ejercitación con éxito, según la tarea, recibe un premio que consiste en la visualización de un fragmento de video.

Las tareas propuestas exigen de los preescolares, la realización de acciones y operaciones específicas para la fijación del tema propuesto y para el desarrollo de habilidades que le ayudarán en su desarrollo integral (intelectual y manual), para resolver problemas en computadoras. (ver muestra de una de ellas en Anexo # 3)

### **2.2 - Sugerencias para la dirección del proceso de interacción con el software.**

Al iniciar las sesiones de computación en las que se aplicará la alternativa, el educador tendrá en cuenta que ya los niños hayan adquirido algunas habilidades en la solución de los ejercicios previstos en la tarea de familiarización del software “A jugar”, las que

facilitarán las acciones a desarrollar en el software propuesto , como se mencionó anteriormente.

Al trabajar con el software el maestro debe dirigir las actividades hacia la, orientación, ejecución y control hacia el objetivo:

1. En la fase de orientación el educador crea la situación comunicativa, donde además de motivar debe quedar clara la tarea que van a realizar, que incluye escuchar el enunciado o tarea y la consigna de cómo proceder. Aquí el niño planifica la acción a ejecutar y traza la vía de solución a emplear.
2. En la fase de ejecución el educando juega el rol protagónico como sujeto de aprendizaje, cuando utiliza el mouse o ratón para realizar las acciones. La tarea del educador es sugerir, recomendar, brindar niveles de ayuda. Aquí el niño solucionará el ejercicio, para lo que es necesario que establezca relación entre lo que hizo en el aula, que ya conoce, y qué se le pide ahora que haga en la computadora.

Es muy importante que el menor realice el control parcial de la acción, cuando al resolver la tarea compruebe simultáneamente si lo hizo bien o cometió algún error, preparándose para rectificarlo o pasar a otra tarea más compleja. El maestro debe lograr que alcancen niveles superiores.

No deben faltar los recursos motivacionales, el estímulo constante y la voluntad por concluir con éxito la tarea. Si es necesario se les presentarán los ejercicios de familiarización sobre el tema en cuestión.

- ❖ En la fase de control, aunque de forma sencilla, hay que darle la participación a los niños para que valore el resultado obtenido cómo se llegó a él. Este momento es importante para que el educador los estimule y motive para continuar con próximos ejercicios en la computadora.

El éxito de las tareas requiere de la participación del adulto que orienta y participa de conjunto con el niño y brinda niveles de ayuda en la medida de sus necesidades, aunque ellos deben llegar por sí solos a las relaciones esenciales.

El maestro como guía en la realización de las tareas debe lograr que participen activa, simultánea e independientemente, propiciando impulsos adecuados en cada situación,

mostrando lo logrado y lo que falta por lograr, llevándolo a la vía de solución correcta.

De forma general se puede resumir que la propuesta constituye un proyecto más renovador para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en los niños de cinco a seis años de edad y que su aplicación posibilita un accionar más activo y productivo de los infantes en correspondencia con las potencialidades de cada grupo y con las exigencias de la Educación Cubana actualmente.

### **2.3 - Criterio de especialistas acerca de las limitaciones y posibilidades de la Alternativa Pedagógica.**

Con el propósito de buscar criterios de la pertinencia de la alternativa y de la dinámica de su concreción en la práctica educativa preescolar se sometió a consideración de un grupo de especialistas.

Para escoger la cantera de posibles especialistas se realizó una búsqueda de información de docentes que a criterio de representantes de la Dirección Provincial de Educación, del Departamento de Preescolar del Instituto Superior Pedagógico de Holguín, consensados con los criterios de la investigadora, pudieran incluirse como muestra. Para ello se partió de los siguientes indicadores:

- ✚ Experiencia de trabajo de más de diez años en el Subsistema de Educación Preescolar o en funciones que se relacionen con la preparación docente de este personal.
- ✚ Poseer como mínimo el título de Licenciado en Educación.
- ✚ Vínculo permanente en los últimos cinco años con el universo de este estudio con resultados destacados.
- ✚ Personas caracterizadas por la capacidad de análisis, colectivismo, ética, espíritu crítico y honestidad.

De esta forma se conformó una cantera de 36 posibles especialistas, a través de la aplicación de una encuesta.(ver Anexo #4)

A partir del proceso de autoevaluación de cada uno de ellos (ver Anexo #5) se determinó el coeficiente de competencia mediante el empleo del software Delfosoft el que concluyó que los niveles eran altos y medios. Finalmente se le aplicó la media a los del nivel alto y se apreció la idoneidad para ofrecer sus criterios al quedar comprendidos

entre los niveles del 0,8 y 1 ( 0,8 menor = k menor = 1). (ver Anexo #6)

De esta forma, el grupo quedó conformado por un total de 20 especialistas, distribuidos de la forma indicada en el (Anexo # 7)

En la primera ronda de encuesta a los especialistas se obtuvo que la mayoría de los aspectos a evaluar en el software se encuentran en los valores muy adecuado, bastante adecuado y en menor grado los adecuados, con cifras más significativas en los indicadores 3, y 8, en los que 7 especialistas, para el 35% consideraron que los enunciados y consignas estaban muy extensas y 5 para un 25% valoraron que el diseño de algunas pantallas debía mejorarse. Estos resultados se aprecian en una tabla. (ver Anexo # 8)

Las sugerencias para su perfeccionamiento estuvieron dirigidas hacia los siguientes aspectos, incluidos dentro de los aspectos a evaluar o indicadores:

- ✓ Elaborar los enunciados y consignas con términos comprensibles para los infantes.
- ✓ Perfeccionar el diseño de algunos de los elementos que aparecen en pantallas.
- ✓ Lograr que los enunciados de las tareas comprendidas en el software puedan ser escuchadas por los niños.
- ✓ Regular el volumen de las melodías infantiles, de forma que posibilite escuchar con más claridad las diferentes locuciones del software.

En la segunda ronda se les presentó nuevamente la alternativa pedagógica con los cambios en los aspectos descritos anteriormente, para volverlos a valorar y buscar el mayor consenso. (ver Anexo # 8)

Como resultado final del método se obtienen criterios acerca de la validez de la alternativa y un índice de muy adecuado y bastante adecuado en la casi totalidad de los elementos o indicadores a evaluar y una notable disminución en los evaluados como adecuados. Se debe señalar que las mayores preocupaciones están dirigidas hacia la formulación de los enunciados y consignas, lo que se debe al tipo de tarea a la que se enfrenta el menor y la relación estrecha de estas con los contenidos, también se trató de buscar similitud en la situación cognitiva que se presenta en el software y lo que acostumbra hacer en el aula o salón.

El otro indicador por el que muestran inquietud es el número 8, pues 1 especialista manifestó dudas con el diseño de las diferentes pantallas, y sugirió quitar o reducir los textos escritos, situación que no fue compartida por el 99% restante de la muestra, quienes consideran favorable la familiarización con estos para despertar el interés por la lectura. Además comparan con los textos escritos que aparecen en los libros de cuentos infantiles.

Finalmente expresaron criterios favorables al considerar posible su implementación tanto para las vías institucionales como no institucionales, aunque manifestaron descontento por la preparación de los docentes de computación en los contenidos de la vida y obra de José Martí para la edad preescolar, aspecto que puede solucionarse con las recomendaciones metodológicas que aparecen en la Alternativa Pedagógica.

Fue considerado un aporte al campo de las multimedias educativas, por el grupo de especialistas del departamento CESOFTAD del I.S.P de Holguín. (ver Anexo # 9)

### **2.4- Aplicación de la Alternativa Pedagógica en la práctica preescolar.**

La aplicación práctica de la 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, es de gran valor para el presente estudio investigativo.

Para valorar su pertinencia en la práctica preescolar se diseñó un pre-experimento. (ver Anexo # 10). El que fue aplicado desde el curso 2006 – 2007.

Para aplicar el pre-experimento se escogió intencionalmente el Consejo Popular No.13, ubicado en Aguas Claras del Municipio Holguín, el mismo cuenta con una población de 60 niños del grado preescolar distribuidos en cinco aulas con sus respectivas maestras.

De estos fue seleccionada una muestra aleatoria simple, quedando constituida por; 10 niños del grado preescolar de la Escuela Primaria Alejandro Espinel Cedré, como grupo experimental y 10 niños de la Escuela Primaria Ricardo Martínez Álvarez, como grupo de control, los cuales representan el 33,3% de nuestro universo, (ver Anexo #11), las maestras del grado y las de computación.

La muestra de niños cumplió los siguientes requisitos:

- Niños de ambos sexos.
- Con estabilidad en la asistencia.

- Sin trastornos psíquicos y físicos.
- De diferentes niveles de desarrollo.
- Igual cantidad de niños en ambos grupos

Los docentes reunían los siguientes requisitos:

- ❖ Maestra de preescolar con experiencia profesional de más de diez años en esta labor.
- ❖ Docente con dominio teórico-metodológico de esta temática, evidenciados en los resultados satisfactorios en la tarea del diagnóstico y en su superación.
- ❖ Poseer el título de Licenciada en Educación Preescolar.
- ❖ Docente de computación que conoce las particularidades de esta edad al trabajar con el grado desde que comenzó este programa.

Esta muestra fue seleccionada para comprobar la aceptación de la Alternativa Pedagógica por los docentes y menores, la comprensión de las tareas por los niños, su factibilidad de solución, entre otros elementos sometiéndola a su validación en la práctica pedagógica. En el mismo transcurrieron 3 fases:

- Fase inicial o Pretest.
- Fase formativa.
- Fase final o Postest.

Para la aplicación de los instrumentos se aprovecharon las condiciones naturales en que se desarrolla el proceso educativo en este grado, lo que facilitó la observación de actividades programadas sobre los contenidos de la vida y obra de José Martí y de sesiones de computación en las que se trabajó con el software "Recordando a Martí".

#### **2.4.1 - Resultados de la valoración teórica y práctica de la alternativa pedagógica.**

En la fase inicial se realizaron varios instrumentos entre ellos, la prueba pedagógica de entrada a los niños de ambos grupos, (control y experimental), la observación a actividades de Conocimiento del Mundo Social, y a las sesiones de computación para diagnosticar habilidades computacionales en el grupo experimental, la entrevista a las maestras del grado preescolar, la encuesta a especialistas y el criterio de especialistas, así como el estudio de los productos del proceso pedagógico y para registrar y procesar

los datos obtenidos se utilizó el cálculo de porcentaje.

Para conocer el nivel de conocimientos adquiridos por los niños acerca de la vida y obra de José Martí y cómo demostraban sentimientos de amor y respeto a su figura, se realizó una prueba pedagógica de entrada al grupo de control y experimental (ver Anexo #12), en la cual se constató que:

- En el indicador 1, sobre reconocer a través de una lámina a nuestro Héroe Nacional, lo realizaron correctamente en ambos grupos (control y experimental) 10 de 10 niños (100%).
- En el indicador 2, debían de expresar, el lugar de nacimiento de Martí, en el grupo de control, 4 niños de 10 (40%), expresaron acertadamente y 6 de 10 (60%) lo desconocían. En el grupo experimental de 5 de 10 (50%), respondieron correctamente, e igual cantidad 5 de 10 (50%), no.
- En el indicador 3, sobre qué conocían acerca de la niñez de Pepe, en ambos grupos solo se refirieron a una parte de la misma, 7 niños de 10 (70%), omitieron el viaje a Caimito del Hanábana realizado por él junto a su padre, así como el amor a sus hermanas y la primera medalla que él recibió en esta etapa de su vida, y 3 de 10 (30%), respondieron de forma amplia incluyendo los aspectos anteriores.
- En el indicador 4, los niños debían abordar lo relacionado con el suceso a Pepe cuando apenas tenía 16 años, los infantes de ambos grupos 10 de 10 (100%), desconocían lo relacionado con esta etapa de la vida de Martí.
- En el indicador 5, acerca de los cuentos de “La Edad de Oro” conocidos por ellos, 7 de 10 en ambos grupos (70%), solo conocían algunos y 3 de 10 (30%), casi todos, entre ellos Meñique, La muñeca negra, Bebé y el señor Don Pomposo, Nené traviesa, El camarón encantado.
- En el indicador 6, en ambos grupos (control y experimental) 3 de 10 niños (30%) expresaron con seguridad el lugar de la muerte del Apóstol y 7 para un 70% lo desconocían.

---

## -----Capítulo II

- En el indicador 7, sobre cómo demostraban amor y respeto al hombre de “La Edad de Oro”, en ambos grupos 10 de 10 (100%) los niños respondieron con frases como, regalándole una flor, cuidándolo, queriéndolo mucho etc.

Se realizó la observación a 6 actividades programadas de Conocimiento del Mundo Social, en ellas se trataron contenidos de la vida y obra de José Martí. (ver Anexo #13)

- En el indicador 1, en el grupo de control en 5 de 6 de las actividades, (83,3%) el docente no creó las condiciones previas para realizar la misma, y en 1 de 6, para un 16,6% si. En el grupo experimental, en 6 de 6 (100%) si se realizó.
- En el indicador 2, en el grupo de control, se observa que en 5 de 6 (83,3%) de las actividades, el docente no propiciaba la alegría y motivación de los niños hacia las actividades, ya que estas carecían de procedimientos y medios de enseñanza de interés para ellos, así como la organización variada de las mismas, y en 1 de 6 (16,6%), lo realizaba a veces, utilizando para esto una canción o poesía acorde al tema. En el grupo experimental, en 5 de 6 (83,3%), si propiciaba la alegría y motivación de los niños hacia las actividades y en 1 de 6 (16,6%) a veces.
- En el indicador 3, en el grupo de control en 1 de 6 actividades (16,6%) el docente orientó a los niños adecuadamente acerca de lo que van a hacer, en 1 de 6 (16,6%), a veces, y en 4 de 6 (66,6%) no. En el grupo experimental, en 6 de 6 actividades (100%), la orientación hacia los objetivos fue clara y precisa.
- En el indicador 4, en el grupo de control se observó que en 2 de 6 (33,3%) de las actividades se propiciaba la participación activa a algunos niños, y en 4 de 6, a ninguno, para un 66,6%; mientras que en el grupo experimental, en 5 de 6 (83,3%) el docente lo realizaba a todos los niños y en 1 de 6 (16,6%) a la media.
- En el indicador 5, en el grupo de control en 2 de 6 (33,3%), de las actividades el docente atendió las diferencias individuales, ya que realizaba un trabajo diferenciado de acuerdo a las necesidades de los educandos, y en 4 de 6 (66,6%) no. En el grupo experimental en 5 de 6 (83,3%) de las actividades se atendió adecuadamente las diferencias individuales y en 1 de 6 (16,6%), a veces.

---

## -----Capítulo II

- En el indicador 6, en ambos grupos (control y experimental) en 6 de 6 (100%) de las actividades el docente utilizó escasos medios de enseñanzas clasificados en gráficos y tableros didácticos, los cuales en 5 de 6 (83,3%) de estas actividades en el grupo de control, estos medios no eran adecuados desde el punto de vista estético e inapropiado a la percepción de los niños por su tamaño.

En esta etapa se realizaron observaciones a las sesiones de computación y se aplicó la Propuesta para diagnosticar habilidades computacionales, elaborada para una Investigación Nacional para medir el impacto de este Programa. Esta guía permitió comprobar cuál era la situación de los niños de grupo experimental antes de aplicar la Alternativa Pedagógica. (ver Anexo # 14)

- Se pudo constatar que los 10 niños para un (100%), manifestaron un comportamiento activo al enfrentarse a esta, de ellos, 6 colocaron su mano en el mouse solos, para un 60% y 4 para un 40% precisaron la ayuda del adulto.
- A partir de la orientación dada por el adulto, 6 trataron de resolver la tarea solos, para un 60%, y 4 esperaron la ayuda del adulto (40%).
- En la solución de los ejercicios, 6 niños lograron establecer siempre coordinación entre las acciones que realizaban con el mouse y el movimiento del cursor en la pantalla, para un 60% y 4 a veces, para un 40%, el desarrollo de la coordinación visomotora aún no es suficiente para este tipo de actividad.

Otro de los instrumentos aplicados fue la entrevista individual realizada a las maestras del grado preescolar, del grupo control y experimental (ver Anexo # 15), en la que se puso de manifiesto lo siguiente:

- Le concedían mucha importancia al tratamiento del contenido de la vida y obra de José Martí, para educar a los niños del grado preescolar.
- Manifestaron que se deben trabajar los contenidos acerca de la niñez, el quehacer revolucionario y la obra literaria de José Martí de forma detallada cada una de estas etapas, ya que en las orientaciones metodológicas que aparecen en el Programa Educativo, son escasas y muy generales.
- Impartían estos contenidos en el horario de la actividad programada de Conocimiento del Mundo Social y en las actividades independientes.

- Expusieron que en estos momentos la principal limitación que tenían para trabajar estos contenidos es la carencia de recursos materiales, que dificultaba la elaboración de medios de enseñanza.
- Utilizaban como medios de enseñanza en las actividades sobre este contenido, los gráficos, entre ellos láminas, afiches, o libros y en algunas ocasiones maquetas o dioramas, y alguna imagen tomada de algún software de la Educación Primaria o del programa Encarta.
- Consideraron que la colección “A Jugar” no abarca los contenidos suficientes para el desarrollo integral de los niños preescolares, ya que en él solo están comprendidos algunos contenidos de las diferentes áreas de desarrollo.

En la fase formativa se realizó un estudio para coordinar con la dirección del centro el establecimiento de una frecuencia en el horario del laboratorio de computación para los niños que integran la muestra de esta investigación, de forma que la sesión a utilizar con la alternativa pedagógica fuese alterna a la que se emplea en el software “A jugar” y en el propio horario de vida del aula de preescolar.

Después se procedió a preparar a las docentes que trabajan con el grado (del aula y de computación), la que estuvo dirigida fundamentalmente al tratamiento metodológico de los contenidos de la vida y obra de José Martí, su relación ínter áreas, el empleo de la computadora como medio de enseñanza y la implementación de la Alternativa Pedagógica, su estructura, contenidos y características, realizándose además, la dosificación de los ejercicios computarizados.

Es significativo que desde el punto de vista emocional, se logró una buena aceptación para incursionar en la vida y obra de José Martí a través de la computación, tanto de los niños; como también de los padres, que mostraban interés personal porque sus hijos fueran incluidos en la experiencia, a los cuales se preparó sobre el objetivo que se pretendía lograr con la aplicación de la alternativa y como ellos podían colaborar con la misma.

En el transcurso de la fase formativa al grupo experimental, se registró el comportamiento de los niños ante la aplicación del software.

## -----Capítulo II

En la observación de las sesiones de computación se tuvo en cuenta el estado en que se manifestaban algunos indicadores que resultan esenciales para constatar la pertinencia de la alternativa pedagógica, los que están incluidos en la guía elaborada al efecto ( ver Anexo #16), y que se refieren a continuación:

- ✓ Estado emocional y motivacional que manifiestan los niños en su interacción con el software “Recordando a Martí”.
- ✓ Comprensión de la tarea.
- ✓ Nivel de independencia en la solución de los ejercicios o tareas.
- ✓ Concentración mantenida mientras se soluciona el ejercicio o tarea.
- ✓ Número de ejercicios que soluciona en cada una de las sesiones de trabajo, de acuerdo con la tarea.
- ✓ Disminución de las frecuencias de errores en la solución de los ejercicios o tareas.
- ✓ Reacciones emocionales verbales o extraverbales manifiestas durante las sesiones con el software.

Se realizaron un total de 20 observaciones a las sesiones de trabajo.

La primera sesión de trabajo con la alternativa pedagógica estuvo dirigida a su presentación y para que los niños se familiarizaran con los diferentes elementos que lo integran, se precisó además su funcionalidad.

La maestra de computación explicó cómo se debe proceder para solucionar los ejercicios así como la utilidad de los botones de navegación, con énfasis en los que ellos iban a utilizar, que son el de adelantar y regresar.

Ya en la segunda frecuencia se empleó el ejercicio #1 de la Tarea I, destinado a la familiarización del tema titulado Nace un Héroe, y luego el ejercicio #2 para realizar la tarea de ejercitación sobre el contenido dado. Además se recordó los pasos a seguir para su solución, es decir, primeramente escuchar la tarea, después la consigna, de ser necesario escucharla otra vez, dar un clic en la bocina y por último ejecutar la acción. Preguntó de forma individual a algunos niños lo que tenían que hacer para fijar la secuencia de las acciones y orientó comenzar todos a su señal.

---

## Capítulo II

- De un total de 10 niños, el 100% manifestó un estado emocional positivo antes, durante y al finalizar la sesión, lo que se evidenciaba en la alegría por trabajar en la computadora y en el interés por conocer sobre el juego.
- Al analizar la comprensión de la tarea se comprobó que después de escuchar la locución resultó comprensible para 7 de ellos, para un 70%, evidenciado en que cuando se les preguntaba qué iban a hacer, la respuesta era correcta. Los 3 niños restantes precisaron de la ayuda de la docente quien explicó la tarea además de demostrarle qué hacer para volver a escucharla.
- La independencia se puso de manifiesto en 7 niños, para el 70%, los que paso a paso fueron cumpliendo todas las acciones hasta solucionar el ejercicio propuesto. Los 3 restantes, para un 30% necesitaron del apoyo del adulto al formularles preguntas como:
  - ¿A ver qué has hecho?
  - ¿Y ahora qué vas a hacer?También empleó interjecciones y frases como: ¡Así se hace!, ¡Vas bien!, etc, estimulando en todo momento.
- La concentración en la solución del ejercicio se evidenció en 7 niños, que representan el 70% con respecto a la muestra, los 3 restantes al precisar de la ayuda de la docente, interrumpían las acciones y hasta que no se le repetía lo que iban a hacer no continuaban trabajando. También se manifestaba cuando se ponían a observar lo que hacían otros menores en sus computadoras y cuando alguno expresaba frases de alegría al solucionar el ejercicio.
- De los 10 niños, 10 solucionaron el ejercicio para este contenido, para el 100%, de ellos 7 con rapidez para el 70% y 3 con ayuda para un 30%.

Estos resultados se corresponden con el nivel de independencia y de concentración mostrado.
- Al valorar la frecuencia de errores se constató su presencia en 4 niños para un 40%, evidenciándose al hacer clic sobre el elemento incorrecto al menos una vez, lo que se debe a que algunos no analizaban primero qué hacer sino que ejecutaban inmediatamente la acción.

---

## Capítulo II

- Las reacciones emocionales verbales o extraverbales se pusieron de manifiesto en los 10 infantes, unos expresaron con palabras la alegría cuando lo hacían bien y aparecía en pantalla la mascota con el mensaje de ¡Felicidades has respondido correctamente! y el vídeo de la muerte del Apóstol, otros se ponían las manos en la cara y abrían los ojos con expresión de satisfacción, los aventajados trataban de ayudar al compañerito, otros llamaban a la docente para que viera lo que habían hecho, etc.

De la misma forma se continuó aplicando todas las tareas de la Alternativa y los ejercicios comprendidos en ellas obteniéndose resultados muy favorables a partir de sugerencias realizadas, como el conocimiento previo del tema por los niños, o el empleo del propio software, es decir las tareas de familiarización en diferentes momentos de la actividad, ya sea para motivar, concluir o en la ejercitación de los contenidos en la parte principal o desarrollo, aunque se insistió en que no se realizara con exceso la interacción de los niños con la computadora, por lo que siempre se hizo una sola vez en la semana.

Se observó el interés por desarrollar estas actividades con mayor dinamismo en su conducción y con el empleo de nuevos medios de enseñanza elaborados a partir de los ejercicios que incluye el software.

Todo lo anterior contribuyó a que se obtuvieran los siguientes resultados:

- En el análisis de la comprensión de la tarea se comprobó que el 100% comprendieron el enunciado u orientación para el ejercicio, lo que favoreció el paso a la siguiente acción.
- De los 10 niños, 9 mostraron independencia y concentración en la solución del ejercicio, para un 90% con respecto a la muestra, mientras que 1 niño precisó de la ayuda de la docente al indicarle cómo proceder.
- Al analizar la cantidad de ejercicios solucionados se comprobó que los 10 niños los realizaron todos, para un 100%, aquí se incluye 1 niño que necesitó de la ayuda de la docente.

---

## Capítulo II

- Se observó una disminución de la frecuencia de errores en comparación con el comienzo de interacción con el software. Sólo 2 niños cometieron algún error para un 20%, mientras que 8 lo hicieron de forma correcta para el 80%.

En la observación de las sesiones de trabajo con la computadora se constataron además otros aspectos que son importantes para evaluar la implementación de esta prioridad, entre ellos están los siguientes (ver guía de observación, Anexo #16):

- La docente creó las condiciones para realizar la actividad, todas las máquinas estaban encendidas y en la pantalla el ejercicio específico a desarrollar, el mobiliario reunía los requisitos para la edad y la iluminación era buena.
- Utilizó un lenguaje agradable y propició la alegría de los niños desde el inicio y hasta el final de la sesión.
- Orientó el ejercicio que iban a realizar, y lo vinculó con el realizado en el aula de preescolar con la maestra.
- Planificó la realización de los ejercicios según el desarrollo que iban alcanzando los niños, en una misma actividad resolvieron ejercicios diferentes.
- Atendió las diferencias individuales, utilizando la demostración según la necesitara el educando.
- Insistió para que sean los propios niños los que llegaran a la solución correcta, estimulándolos constantemente.
- Los niños escucharon el fondo musical mientras solucionaban los ejercicios, lo que no constituyó una interferencia, al contrario denotaban agrado por la melodía.
- Orientó a los niños sobre los ejercicios que iban a realizar en la próxima actividad, y les indicó cómo acceder hasta el siguiente.

Como una conclusión parcial se puede afirmar que los indicadores relacionados con la esfera afectivo-motivacional eran positivos y se manifestaban en la interacción de los pequeños con la alternativa pedagógica elaborada, así como los relacionados con la ejecución práctica y el accionar para la solución de los ejercicios y tareas.

Después de varias observaciones a las sesiones de computación se realizó la aplicación de una entrevista individual y directa a la maestra de computación, (ver

Anexo #17) en esta se constató que estaba trabajando con el software “A jugar” desde que comenzó la experiencia.

- Consideró de muy importante el software que se propone para educar sentimientos de amor y respeto a José Martí en los preescolares, pues el mismo permite que los infantes potencien sus conocimientos acerca de la vida y obra de nuestro Héroe de una forma más asequible y objetiva, con imágenes y sonido acorde a la edad, lo que constituye algo de gran interés para ellos. Por otro lado, los botones de navegación permiten ir o venir de una pantalla a otra y pueden realizar más de un ejercicio sobre el mismo contenido lo que refuerza la habilidad, tanto la específica para el contenido como las informáticas. Otro aspecto a resaltar es el diseño y los colores vivos o llamativos.
- En las sesiones de trabajo con el software “Recordando a Martí” los infantes manifestaron alegría por jugar con estos nuevos ejercicios tanto con palabras como con gestos y expresiones. La maestra refiere que cuando los busca para llevarlos al laboratorio le preguntan con cuál van a jugar, con el del conejo o el de Martí.

La docente considera que al principio de las sesiones de trabajo con el software, a algunos niños, se le dificultaba realizar, pero que cuando ya se familiarizaron no querían esperar la orden para iniciar el ejercicio.

- Asimismo expresó que la Alternativa Pedagógica debe ser implementada en todas las aulas de preescolar, por las ventajas que ofrece, además ayuda a las maestras del grado, que no están en la investigación a utilizarla para ejercitar algunos contenidos, fundamentalmente en la conclusión de la actividad programada.

Por otra parte planteó que otros maestros de computación del consejo popular en la preparación conjunta interactuaron con el software y solicitan el CD-ROOM para aplicarlo en sus centros.

- Como conclusión de la entrevista valoró de muy bueno el software y añadió que lo más importante es la contribución al desarrollo infantil por la facilidad para

---

## -----Capítulo II

utilizarlo en el proceso educativo, aunque no se posea mucha experiencia en la computación.

En las observaciones a las sesiones de computación se aplicó también la Propuesta para diagnosticar habilidades computacionales. Esta guía permitió comprobar cuál era la situación de los niños después de transcurridos ocho meses del curso interactuando con la computadora.

Una vez pasadas 32 semanas ininterrumpidas de interacción con la propuesta y del empleo de los medios de enseñanza que elaboró la maestra a partir del software, para ejercitar los contenidos en las actividades programadas, independientes y complementarias, se procedió a efectuar la constatación o fase final, en la que se obtuvo el siguiente resultado:

- Se observó que los niños estaban más familiarizados con los elementos que constituyen el software y conocían su funcionalidad, por lo que cumplían las acciones para llegar a la solución correcta del ejercicio.
- Se pudo constatar que los 10 educandos, para un 100%, manifestaban un comportamiento activo al enfrentarse a esta, de ellos 9, que representan un 90%, colocaron su mano en el mouse solos y 1, para un 10% precisó la ayuda del adulto.
- A partir de la orientación dada por el adulto 9, para un 90% trataron de resolver las tareas solos y 1 esperó la ayuda del adulto.
- En la solución de los ejercicios, 9 niños, para un 90% lograron establecer siempre coordinación entre las acciones que realizan con el mouse y el movimiento del cursor en la pantalla y 1 para un 10% a veces.

Evidenciándose con estos resultados, logros en el desarrollo de la coordinación visomotora y de las habilidades intelectuales generales e informáticas alcanzado por los niños en el grupo experimental.

Se aplicó es esta etapa de control o fase final, el instrumento realizado en la fase inicial para explorar el nivel de conocimientos adquiridos por los niños sobre el tema y cómo demostraban sentimientos de amor y respeto a José Martí en el grupo de control y

---

## -----Capítulo II

experimental, después de aplicada la Alternativa Pedagógica, en la cual se constató que:

- En el indicador 1, en ambos grupos (control y experimental) 10 de 10 niños (100%) reconocieron a través de una lámina a nuestro Héroe Nacional.
- En el indicador 2, en el grupo de control 7 niños de 10 (70%), expresaron acertadamente el lugar de nacimiento de Martí y 3 de 10 (30%), no y en el grupo experimental, 10 de 10 (100%), respondieron a esta pregunta correctamente.
- En el indicador 3, en el grupo de control 6 niños de 10 (60%), solo se refirieron a una parte de la niñez de Pepe, omitiendo el viaje a Caimito del Hanábana realizado por él junto a su padre, y 4 de 10 (40%) emitieron palabras aisladas, como era bueno, leía, fue a la escuela. En el grupo experimental 9 de 10 (90%), respondieron abordando todos los aspectos dados de esta etapa de la vida de Martí en el software, 1 de 10 (10%), lo hizo con ayuda de preguntas adicionales.
- En el indicador 4, solo 2 niños del grupo de control de 10 para un 20% respondieron como único dato que él estuvo preso y 8 de 10 (80%) a pesar de ser reorientados no respondieron nada, mientras que los del grupo experimental 9 de 10 (90%) explicaron detalladamente lo escuchado y visualizado en la alternativa relacionado con este suceso ocurrido en la vida de Martí, es decir el porqué estuvo en la prisión de San Lázaro y que le sucedió estando allí, y 1 de 10 (10%) respondió algunas palabras con ayuda de preguntas.

En el indicador 5, 7 de 10 en el grupo de control (70%), solo conocían algunos cuentos de “La Edad de Oro”, y 3 de 10 (30%) ninguno. En el grupo experimental 10 de 10 niños (100%) respondieron acertadamente nombrándolos casi todos y comentando sobre sus contenidos en lo especial los trabajados en la alternativa como Meñique, La muñeca negra, Bebé y el señor Don Pomposo, Nené traviesa y El camarón encantado, además de poesías y versos como, Los zapaticos de rosas, Cultivo una rosa blanca, Tiene el leopardo un abrigo y otros.

- En el indicador 6, en el grupo de control 6 de 10 (60%) conocían el lugar de la muerte de Martí y 4 de 10 (40%) no. En el grupo experimental 10 de 10 niños (100%), contestaron con seguridad, destacando cómo murió.

- En el indicador 7, los niños del grupo de control 10 de 10, para un 100% solo expresaban oraciones cortas como,..yo quiero a Martí,..le traigo flores todas las mañanas,..me porto bien con la maestra...etc., mientras que los del grupo experimental 9 de 10 (90%), respondían a esta pregunta con párrafos similares a los que se describen a continuación, con un elevado nivel de vocabulario, construcción gramatical, mayor razonamiento y fluidez en la expresión verbal, así como en la creatividad al emitir las respuesta y 1 de 10 (10%), presentó dificultad al expresarse con carencia de fluidez y coherencia, se limitaba a decir algunos aspectos aislados.

-Los niños debemos querer mucho a Martí, porque él luchó para que Cuba fuera libre y nosotros tuviéramos juguetes, escuelas, y muchos libros como el de “La Edad de Oro” que escribió para los niños, por eso yo soy bueno con mi maestra y estudio mucho para ser como él.....

-Yo quiero ser como Martí, por eso me porto bien en la escuela, para aprender mucho y leer todos sus cuentos, también me porto bien en la casa y le hago caso a mi mamá, y cuido a mi hermanito como Martí cuidaba a sus hermanas.....

### **Resumen de los resultados del pre-experimento:**

Los resultados obtenidos por la experimentadora, los docentes y los educandos durante el pre-experimento evidenciaron la solución cada vez más rápida y correcta de los ejercicios, así como el entusiasmo que manifestaron en la interacción con la Alternativa Pedagógica. Se observó un salto cualitativo y cuantitativo en los indicadores de la constatación final en comparación con la constatación inicial ya que el número de educandos que en un inicio presentaron dificultades en algunos indicadores disminuyó, alcanzando el grupo experimental en esta constatación final un 95,7% después de utilizar el software y el grupo de control alcanzó el 54,2 %. (Ver Anexo # 18).

Progresivamente se comenzaron a observar cambios respecto al desarrollo de habilidades (cognitivas e intelectuales) y asimilación del contenido de la vida y obra de José Martí en el área de desarrollo de Conocimiento del Mundo Social.

La utilización adecuada de los métodos, destacando la efectividad de la observación indirecta, permitió medir el impacto en los contextos de familia-comunidad, constatando

---

## -----Capítulo II

lo conocimientos adquiridos por los niños, a través de su accionar con el software. Orientándose adecuadamente en sus conductas, actitudes, la expresión de sus criterios y opiniones, juicios y valoraciones, conduciendo a la adquisición de nociones y sentimientos especialmente los de carácter patriótico.

Contribuyó a la interiorización de cualidades morales tales como: la responsabilidad, la honestidad, la honradez, la laboriosidad, la amistad y el amor y respeto a lo que le rodea, con énfasis en los héroes y mártires de la patria, en especial a José Martí, los que, entre otros componentes, forman la educación política, ideológica y ciudadana que se debe lograr en las nuevas generaciones de cubanos.

La atención, propiciada en gran escala por el juego, fue constatada al mantenerse concentrado y atento durante todo el tiempo de las actividades.

Se logró un alto desarrollo sensorial y fundamentalmente de la percepción visual con la observación de las imágenes que se muestran, que propician el desarrollo adecuado de los procesos voluntarios antes descritos y la ilustración de objetos para distinguir forma, color, tamaño, semejanzas y diferencias y muy importante es la contribución en las relaciones espaciales que debe poseer el niño (izquierda, derecha, arriba, abajo, dentro, fuera).

Después de conocer las actividades fueron capaces de describir lo observado y aplicarlo en sus casas, demostrando así la fijación obtenida.

El pensamiento es desarrollado al analizar, comparar, establecer diferencias y relaciones propiciado en la escena de orden. En la formación del pensamiento fue importante que actuaran con objetos concretos y sus representaciones y verbalizaran lo que hacían para poder realizar después esas acciones mentalmente.

La maestra del grado preescolar, incluyendo la dirección del centro donde fue aplicada la Alternativa Pedagógica, consideraron que la misma contribuye a educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en los niños preescolares y potenciar sus conocimientos sobre esta temática, y se evidencia la utilización de la computadora en la formación integral de los niños preescolares, a través de la adquisición en ellos de habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas. (Ver Anexo # 19)

---

## -----Capítulo II

Teniendo en cuenta la aceptación y resultados favorables obtenidos en la aplicación de esta experiencia se generalizó al resto de los grados preescolares de las escuelas primarias del Consejo Popular -13, ubicado en Aguas Claras del Municipio Holguín, siendo avalado sus resultados por los directores de dichos centros. (Ver Anexo # 20).

En la evaluación realizada para constatar la calidad y efectividad de la investigación se demostró, en el pre - experimento, que la elaboración de esta Alternativa Pedagógica contribuyó a obtener logros en el desarrollo de los niños preescolares, a través del uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información y particularmente, la computación, insertado en la concepción educativa que materializa nuestro sistema educacional; una educación que tiene como fin lograr el máximo desarrollo posible para cada niño, entendido este desarrollo como integral y armónico, a partir de una educación basada en los principios de un verdadero humanismo y cooperación social, capaz de garantizar la formación de ciudadanos preparados, inteligentes y solidarios.

## Conclusiones

La inexistencia de suficientes medios de enseñanza para el tratamiento metodológico al tema sobre la vida y obra de José Martí en los centros de la Educación Preescolar y al constituir “La producción y utilización de los medios audiovisuales e informáticos”, una prioridad a nivel nacional, provincial y municipal; condujo a la elaboración de un software educativo, que tiene como propósito central, potenciar el conocimiento de los niños del grado preescolar y educar sentimientos de amor y respeto a nuestro Héroe Nacional al realizar tareas computarizadas sobre estos contenidos previstos en el currículo de este subsistema.

Para la elaboración de la alternativa pedagógica se tuvieron en cuenta como principales fundamentos teóricos, los factores emocionales y motivacionales que están imbricados en el proceso de aprendizaje electrónico, entre ellos, la unidad entre lo afectivo y lo cognitivo, para diseñar estrategias o programas computarizados en los que se contemplen contenidos curriculares, ya que el empleo de las computadoras, en el proceso educativo, puede ayudar a una mejor asimilación de los contenidos y al desarrollo de habilidades intelectuales y motrices-finas de los niños, teniendo en cuenta la teoría socio histórico cultural de Vigostky L. S y sus seguidores que consideran el papel rector de la enseñanza en el desarrollo psíquico de los infantes y como fuente que lo conduce y lo impulsa, donde estos deben tener un papel activo, en el proceso de asimilación de los conocimientos, desarrollo de hábitos y habilidades. La realización de tareas o ejercicios de forma práctica en las computadoras permite que los infantes se esfuercen al máximo para su solución con éxito, para ello establecen relaciones con diferentes objetos y asimilan los símbolos que median el conocimiento representado a través de gráficos, imágenes y sonidos.

Los resultados de la prueba pedagógica de entrada aplicada a los niños del grupo experimental y al de control evidenciaron que el nivel de conocimiento que poseían sobre la vida y obra de José Martí era insuficiente, al desconocer datos sobre su niñez y adolescencia, su labor revolucionaria y de su producción literaria, que están orientados trabajar de manera sencilla y asequible desde el Programa Educa a tu hijo. De igual manera reflejaron limitaciones al expresar sus sentimientos hacia el Héroe de la Patria,

valorar la actitud asumida por este durante su corta vida así como la de algunos de los personajes plasmados en su obra.

La utilización de los diferentes métodos, acentuando la efectividad de la observación indirecta, permitió la medición del impacto en los contextos de familia-comunidad, y constatar los conocimientos adquiridos por los niños, a través de su accionar con el software, el que contribuyó a la orientación de sus conductas, actitudes, la expresión de sus criterios y opiniones, juicios y valoraciones y a la adquisición de nociones y sentimientos de carácter patriótico.

El pre-experimento realizado demostró la pertinencia y efectividad del software al preparar a los niños en contenidos sobre la vida y obra de José Martí y educar sentimientos de amor y respeto a su figura, que se reflejaron en los resultados del grupo experimental, que fueron superiores a los del grupo de control, al responder de manera correcta las preguntas previstas en la prueba pedagógica de salida el 95,7 % de los niños, sólo 1 niño presentó dificultades en la comunicación al carecer de fluidez y coherencia la exposición de los conocimientos que había adquirido, se limitaba a decir algunos elementos aislados, sin embargo solucionaba correctamente las tareas del software en la computadora.

De forma general se puede plantear que este software educativo posibilita la adquisición de conocimientos desde las edades más tempranas, abriendo nuevas vías en este proceso de transformación de nuestra enseñanza, donde se pone de manifiesto el saber, saber hacer y ser, sobre la vida y obra de José Martí, teniendo en cuenta el uso de las nuevas tecnologías en nuestras instituciones educacionales.

## Bibliografía

1. ALMENDRO, HERMINIO. Nuestro Martí. Editorial Gente Nueva. 1972. Biblioteca de Consulta Microsoft Encarta, La Habana, 2005.
2. ALONSO, G. C. Fundamentos psicopedagógicos de los medios audiovisuales y los recursos didácticos. En Especialización del profesorado en educación infantil (0 – 6 años). Tomo IV. Madrid, 1998. P.157-177
- 3.\_\_\_\_\_. La informática en la educación infantil. En Especialización del profesorado en educación infantil (0 – 6 años). Tomo IV. Madrid, 1998. P231-240
4. BORGATO, A. A Desarrollo del niño cubano. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1995.
5. CARTAYA GRECIET, LOURDES. La computación en edades tempranas. Tesis. Pedagogía, 2005.
6. COLECTIVO DE AUTORES. Pedagogía. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1975.
7. COLOMA. R. O. Una alternativa didáctica para el aprendizaje de los contenidos relativos a funciones mediante computadoras. Tesis de Maestría. ISPH. 1998. p 78.
8. COMENIUS. J. A. Didáctica magna. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1983.
9. CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Educación Preescolar. 1ra y 2da parte. Programa 4to Ciclo: 6to ADV. Ed. pueblo y Educación, La Habana, 1998.
- 10.\_\_\_\_\_.En torno al programa de educación preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1994.
- 11.\_\_\_\_\_.Esperiolibro. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Segunda parte. Mención en Educación Preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2007.
- 12.\_\_\_\_\_. "Introducción a la Computación para Metodológica de las clases. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
- 13.\_\_\_\_\_.Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Primera parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2005.
- 14.\_\_\_\_\_.Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Segunda parte. "Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), en la institución educativa". Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2000, pág. 20.

15. \_\_\_\_\_. Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Primera parte. Metodología de la investigación y calidad de la educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2006, pág. 15.
16. \_\_\_\_\_. Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Segunda parte. Fundamentos de la Ciencia de la Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2006.
17. \_\_\_\_\_. Orientaciones metodológicas para la computación en edad preescolar 2002
18. \_\_\_\_\_. "Precisiones Organizativas para la Introducción del Programa de Computación en la Enseñanza Primaria": Anexo a Carta Circular # 18. Editorial Pueblo y educación, La Habana, 2001.
19. \_\_\_\_\_. II Seminario Nacional para Educadores, Palabras de apertura del Ministro de Educación. La Habana, 2001.
20. \_\_\_\_\_. V Seminario Nacional para Educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2004.
21. \_\_\_\_\_. VI Seminario Nac. para Educadores. "El pensamiento pedagógico de José Martí y Pérez." Ed. Pueblo y Educ. La Habana, 2005, pág.9.
22. \_\_\_\_\_. VII Seminario Nacional para Educadores. "Particularidades de la educación en valores en las primeras edades." Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2006, pág. 21
23. \_\_\_\_\_. VIII Seminario Nacional para Educadores. "Cultura, educación y valores en José Martí." Primera Parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2007, pág. 8.
24. \_\_\_\_\_. VIII Seminario Nacional para Educadores. "Pensamiento pedagógico de José Martí; componente de la cultura de todo educador." Segunda Parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2007, pág.22.
25. CHACÓN NARDÍ, RAFAELA. Martí momentos importantes. Editorial Gente Nueva. La Habana, 1984.
26. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, WANDA LÁZARA. *Una metodología para favorecer la formación del valor patriotismo en escolares primarios de segundo ciclo mediante las potencialidades axiológicas de la obra Martiana. Tesis de Doctor en Ciencias Pedagógicas, ISPH, 2003.*
27. EXPÓSITO RICARDO, CARLO. "Algunos Elementos de Metodología de La Enseñanza de la Informática". Edit. Pueblo y educación, La Habana, 2001.

28. EXPÓSITO RODRÍGUEZ, KATIA. Una confección teórica metodológica para conducir el desarrollo del relato creador en los niños y las niñas de cuatro a seis años de edad. Tesis de Doctorado, ISPH, 2002.
29. EXTREMEÑO PLACER, ANA. La industria de la información electrónica como motor de desarrollo en el siglo XXI. Madrid, 2005.
30. FERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, FLOIRÁN. "Cómo Enseñar Tecnologías Informáticas". Editorial Científico Técnica, La Habana, 2001.
31. GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. Teoría y Práctica de los Medios de Enseñanza. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1986.
32. IPLAC. Maestría en Ciencias de la Educ, (Disco Compacto). La Habana, 2005.
33. LABARRERE REYES, GUILLERMINA. Pedagogía / Guillermina Labarrere Reyes, Gladys E. Valdivia Pairol. Educación Pueblo y Educación, La Habana 1998.
34. LANUEZ BAYOLO, MIGUEL. Metodología de la investigación Educativa/ Miguel Lanuez Bayolo, Fernández Rivero, Ernesto V. Curso 2. La Habana, 2004.
35. LEGASPI, A. Pedagogía Preescolar. Ed Pueblo y Educación, La Habana, 1999.
36. LIUBLINSKAIA, A. A. Psicología Infantil. Ed Libros para la Educación, La Habana, 1981.
37. LONGUINOVA, V.I Y P.G SAMARUKOVA. Pedagogía preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1990.
38. LÓPEZ DELGADO, MIREYA. Informática. [CD-ROM]. Segunda y Tercera Versión/ Mireya López Delgado, Miguel M. Albo Castro, Alexander López Neira. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2000.
39. LÓPEZ HURTADO, JOSEFINA. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano. La Habana, 1995, p. 218, 220.
40. MAÑACH, JORGE. Martí el Apóstol. Ed. de Ciencias Soc. La Habana, 1990.
41. MARTÍ PÉREZ, JOSÉ JULIÁN. Obras Completas. Ed. Crítica, La Habana, 2000.
42. MARTÍNEZ LLANTADA, MARTHA. Calidad Educacional, Actividad Pedagógica y creatividad. Editorial Academia, La Habana, 1998.
43. NOCEDO DE LEÓN, IRMA Y COAUTORES. Metodología de la Investigación educacional. Segunda parte. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación, 2001. pág. 196

44. ORO BARRERA, OLGA LIDIA. Alternativa pedagógica para el análisis fónico en el grado preescolar, mediante el software educativo. Tesis de Maestría. ISP. Santiago de Cuba, 2004.
45. PÉREZ RODRÍGUEZ, G. Y OTROS. Metodología de la Investigación Educativa. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
46. PICHARDO, HORTENSIA. José Martí Lectura para niños. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1990.
47. REVISTA CUBANA DE COMPUTACIÓN GIGA: Editada por Copextel, S.A. Número 1, La Habana, 2002.
48. SILVESTRE ORAMA, MARGARITA. Aprendizaje, Educación y Desarrollo. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2000.
49. VENGUER, L .A. Temas de Psicología preescolar. Ed. Pueblo y Educación, C. Habana, 1981.
50. [http://es.wikipedia.org/wiki/Software\\_libre](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre)
51. <http://www.fas.umontreal.ca/ebsi/formanet/maitrise.html/Modeles>
52. <http://www.fisica.uson.mx/carlos/Software/>

# Anexo # 1

## Guión del software educativo.

Caracterización del Guión.

Este documento ha sido el resultado final de un análisis profundo, al cual no se puede llegar sin pasar previamente por un cierto número de etapas, las cuales hemos denominado Requisitos previos para la elaboración del Guión Multimedia durante el proceso de creación del software educativo.

- ❖ Requisitos previos a la elaboración del Guión Multimedia
  - Determinación del problema específico a tratar.
  - Investigación para conocer si existe en la provincia un software elaborado que resuelva total o parcialmente la dificultad del contenido.
  - Precisión en qué momento del proceso docente-educativo será aplicable el nuevo software.
  - Consultar documentaciones que ofrezcan criterios sobre la elaboración de software educativos.
  - Determinación de contenidos esenciales en el programa de estudios.

Para la elaboración de este software se partió de los contenidos esenciales del programa de estudio del grado preescolar. Se realiza en la búsqueda de mejorar la asimilación por parte de los niños y niñas.

Esta tarea se subdividió de la siguiente forma:

- a) Fueron aislados los contenidos, relacionados con el logro del objetivo propuesto, que resultan de difícil comprensión por parte de los preescolares.
- b) Realizar consultas a profesores con experiencia en la enseñanza sobre esta temática.

Se seleccionó el tema, teniendo en cuenta que es importante, y merece el uso de la computadora, pues en el software "A Jugar", el mismo no está incluido.

Se determinó que entre las dificultades que se presenta en el proceso educativo sobre este contenido se centra en:

- Insuficientes medios de enseñanza para emplearlos en el tratamiento del tema.

Después se tomó la determinación de elaborar el software educativo.

- Se investigó y constató que no existe un software en la provincia, que resuelva parcial o totalmente el problema.

- Se precisó en qué momento del proceso docente-educativo sería aplicable el nuevo software.

El análisis llevó a la reflexión y dio lugar a responder en la estructura del software que aparece a continuación las siguientes preguntas:

- ¿Qué se quiere lograr con el software?
- ¿A qué estudiantes estaría dirigido?
- ¿Cuál será la estrategia didáctica a seguir en la presentación del contenido?
- ¿Es para el estudio de algo nuevo, o para la fijación de lo ya estudiado?
- ¿Cuál será su alcance?. ¿Cubrirá él sólo un sistema de actividades, una actividad completa, o una parte de ella?
- ¿Son consecutivas o no las partes o momentos de la actividad en que puede ser usado?
- ¿Cómo intervendrá el maestro en la dirección del proceso educativo donde se use el software?
- ¿Se usará el software para que los niños trabajen solos controlados por el sistema mientras el maestro atiende a otros?
- ¿Cómo se debe organizar el trabajo de los niños: uno por cada computadora, en equipo, etc.?

Luego, se procedió a la selección de los recursos y medios necesarios tales como fotos, animaciones, gráficos, sonidos, videos, etc. que acompañarán a cada secuencia que se muestre en el software, y a la preparación preliminar de los textos. Se puso especial énfasis en aspectos como movimiento, sonido, uso del color, que unido a la interactividad son los aspectos que hacen atractivo el uso de la computadora.

Estructura del Guión Multimedia

- Nombre del software: "Recordando a Martí"
- Fundamentación del proyecto

Teniendo en cuenta los criterios de maestros y directivos consultados; y los resultados de un estudio exploratorio, arrojaron la inexistencia de un software en la provincia en la enseñanza preescolar que tratara el tema de Martí, y la insuficiente existencia de medios de enseñanza, por lo que se decidió elaborar el mismo, considerando esta necesidad.

- Sinopsis

A través de este software los preescolares podrán recibir el contenido tratado de una manera diferente, amena y precisa, pues aumenta la concentración de la atención en los niños y es notable su influencia en el desarrollo emocional y motivacional. En la interacción con el los niños podrán ejercitar diferentes habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas.

- Nivel de enseñanza al cual va dirigido. Grado. Edades.

Está dirigido a la Educación Preescolar, para niños de 5 a 6 años del grado preescolar. Por lo que se ha diseñado con voces y animaciones apropiadas. Aunque puede ser utilizado en el grupo que le antecede (Programa Educa a Tu Hijo), y al grado que le sucede (Primer grado), por el ejecutor o maestro para la motivación de una actividad conjunta o clase según corresponda.

- Objetivos que se pretende lograr con el software

Se pretende que a través del software los niños preescolares adquieran un conocimiento más profundo, cercano y motivante de la vida y obra de nuestro Apóstol y que a la vez ejerciten contenidos de diferentes áreas de desarrollo del programa de estudios del grado, como las siguientes: Conocimiento del Mundo Social, Lengua Materna, Conocimiento del Mundo de los Objetos y sus Relaciones.

- Tema que se trata

Este software trata un contenido del área de desarrollo de Conocimiento del Mundo Social, Revolucionarios Cubanos y en especial aspectos de la vida y obra de José Martí, interrelacionado con otras áreas de desarrollo.

- Conocimientos previos que deben tener los niños.

En el área de desarrollo de Conocimiento del Mundo Social se trata el tema dirigido a José Martí, que por su importancia debe abordarse en otros momentos de la vida del niño mediante las demás áreas de desarrollo, y utilizando las diferentes formas de organización del proceso educativo. Por lo que para interactuar con el software, los niños deben conocer aspectos de la vida y obra de nuestro Héroe Nacional, aunque este le ofrece algunas tareas de familiarización de algunas temáticas, antes de las de ejercitación. También deben dominar el clic y arrastre como habilidades informáticas y el uso de símbolos en relaciones espaciales para adelantar, retroceder o cerrar el software.

- Conocimientos que se pretende asimilar o fijar y habilidades a desarrollar

Con el uso del software los preescolares potenciarán sus conocimientos sobre José Martí y ejercitarán habilidades que le ayudarán en su desarrollo integral (intelectuales y manuales), las que hacen de este una herramienta educativa valiosa.

En general, se trata de favorecer algunas de estas habilidades:

Memorizar, Jerarquizar, Deducir, Sintetizar, Clasificar, Seleccionar, Generalizar, Comparar, Seriar, Inducir, Relacionar, Analizar.

- Estrategia didáctica de tratamiento del contenido

- Cuenta con ambientación visual y sonora, además una mascota representada por un payasito.

- Se planificaron las tareas teniendo en cuenta el resultado del diagnóstico arrojado en la prueba de entrada.

- Ejercitarán contenidos de diferentes áreas de desarrollo del programa de estudio del grado, como los siguientes: Conocimiento de aspectos de la vida y obra de José Martí, Reproducción de un modelo, Interpretación de planos con cambios de dirección, Ordenamiento de láminas, Narración y Adivinanzas.

- Los conocimientos que adquieran pueden aplicarlos en su vida diaria, en la escuela, la familia y la comunidad en general.

- La realización de este software da solución a un problema científico.

- Este software es el resultado de una investigación científica.

- Interfaz de trabajo

La interfaz de trabajo está concebida de modo que sea lo más amigable posible, caracterizada por: Facilidad de navegación por el software y creatividad en el diseño; con un fundamento educativo muy ajustado al universo estudiantil para el que está concebido. Lo cual propicia la actividad intelectual de los niños, y se logra mayor efectividad en el uso del tiempo disponible para el tema en sí.

La interfaz varía en dependencia de la opción que se esté desarrollando, del nivel de complejidad con que se traten los contenidos en cada momento.

Aspectos importantes que se tuvieron en cuenta para la interfaz de trabajo:

- a. ¿Cómo trabajar los textos?
- b. El aspecto animación.
- c. Uso del sonido
- d. Vídeos

Veamos cada una en detalle.

a. ¿Cómo trabajar los textos?

Se hizo una rigurosa selección de los textos que aparecen en cada pantalla, ya que el software puede ser usado por los niños de primer grado. Teniendo en cuenta que los preescolares no saben leer, se concibió, que al pasar el puntero del ratón por los textos se escuche la información que ofrecen estos. Se usó el doble espaciado, la escritura de forma normal con minúsculas y el uso limitado de mayúsculas, para contribuir a la legibilidad de los textos.

b. El aspecto animación

En este aspecto se tuvo en cuenta la existencia de "zonas calientes" dentro de la pantalla, zonas donde un clic del ratón activa una secuencia de animación de algún elemento. Ello es un recurso muy útil en el caso de niños, pues incita a explorar las posibilidades del software, lo cual reduce el margen para el aburrimiento o el cansancio.

c. Uso del sonido

Fueron utilizados sonidos breves para atraer la atención sobre los cambios que se producen, para romper la monotonía y dar la idea en algunos ejercicios de éxito de la acción.

d. Vídeos

Son presentados fragmentos de vídeos para apoyar y reforzar la interiorización de la importancia de este tema.

▪ Estructuración del sistema de ayuda

En este aspecto como las actividades se realizan bajo la orientación del adulto solo se realizó un TXT. Léeme primero, en el que se exponen de manera general la ayuda de navegación y la ayuda sobre el tema de estudio al que se dedica el software.

## Anexo #3

### Descripción de los ejercicios de una tarea.

Grupo II. Tareas sobre Obras Martianas

Tarea: 3 “Ordenamiento de láminas y narración”

Ejercicio #1 Area: Lengua Materna

Nombre del ejercicio: “Ejercitando–Ordenamiento de láminas y Narración 1”

Contenido: Ordenamiento de láminas y narración.

Objetivo: Ordenar una serie de láminas en secuencia lógica del cuento, “Bebé y el señor Don Pomposo”, para luego narrarlo.

Habilidades:

- . Habilidades sensoriales de observación, clasificación, narración y ordenamiento.
- . Habilidades informáticas: señalar, hacer clic y arrastrar.

Esta tarea consta de cuatro ejercicios, que se trabajan de forma independiente uno de otro. Está estructurada en un nivel creciente de dificultad, en los dos primeros ejercicios el ordenamiento está compuesto por tres láminas y en los dos siguientes de cuatro láminas.

Debemos señalar que para esta tarea es importante que el niño conozca previamente los cuentos que se proponen en cada ejercicio.

En la pantalla aparecerá en la parte superior a la izquierda, una ilustración de José Martí, al centro, el título de la tarea y a la derecha el botón de cerrar, debajo de este la flecha para continuar. En la parte inferior, los botones de Índice General, Índice de Obras Martianas, así como la bocina. A la izquierda del área de ejercicio y de selección la mascota que orientará el ejercicio.

Área de ejercicio:

Esta imagen tendrá áreas interactivas, tres rectángulos, donde colocarán las láminas seleccionadas según el cuento.

Área de selección:

En la parte inferior de la pantalla integrada al área de ejercicio, aparecerán tres láminas, relacionadas con el cuento “Bebé y el señor Don Pomposo”.

Respuesta:

Los niños señalarán y harán clic sobre cada una de las láminas (cada una a la vez), según el orden que crea correcto, arrastrándola hasta el lugar que le corresponda en el área de ejercicio.

Con la respuesta de acierto del niño, las láminas se integrarán al área correspondiente produciendo un sonido que da la idea de éxito de la acción.

Al cometer un error en la ubicación de las láminas en el área de ejercicio, estas retrocederán ocupando el lugar de origen.

En el cuarto ejercicio de este sistema podrá pasar a la siguiente diapositiva, en la cual observará la proyección de un fragmento de video del episodio de Elpidio Valdés.

La motivación será:

- Observa bien las láminas y ordénalas.
- Di, ¿cómo se titula este cuento? Ahora te gustaría narrarlo.

Ejercicio #2

Nombre del ejercicio: "Ejercitando–Ordenamiento de láminas y Narración 2"

Contenido: Ordenamiento de láminas y narración.

Objetivo: Ordenar una serie de láminas en secuencia lógica del cuento "Nené Traviesa", para luego narrarlo.

Habilidades:

- . Habilidades sensoriales de observación, clasificación, narración y ordenamiento.
- . Habilidades informáticas: señalar, hacer clic y arrastrar.

Ejercicio #3

Nombre del ejercicio: "Ejercitando–Ordenamiento de láminas y Narración 3"

Contenido: Ordenamiento de láminas y narración.

Objetivo: Ordenar una serie de láminas en secuencia lógica del cuento "La muñeca negra", para luego narrarlo.

Habilidades:

- . Habilidades sensoriales de observación, clasificación, narración y ordenamiento.
- . Habilidades informáticas: señalar, hacer clic y arrastrar.

Ejercicio #4

Nombre del ejercicio: "Ejercitando–Ordenamiento de láminas y Narración 4"

Contenido: Ordenamiento de láminas y narración.

Objetivo: Ordenar una serie de láminas en secuencia lógica del cuento "Meñique", para luego narrarlo.

Habilidades:

- . Habilidades sensoriales de observación, clasificación, narración y ordenamiento.
- . Habilidades informáticas: señalar, hacer clic y arrastrar.

## Anexo #4

### ENCUESTA PARA LA SELECCIÓN DE ESPECIALISTAS

Nombre: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_ Años de Experiencia: \_\_\_\_\_

Compañero (a):

Usted a sido seleccionado como posible experto para ser consultado acerca de la “Alternativa pedagógica para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de 5 a 6 años de edad, mediante un software educativo”, el que podrá ser empleado en las tres esferas de actuación de la Educación Preescolar. El tema de ésta investigación constituye una prioridad para la Educación Preescolar y se realiza en la Escuela Primaria “Alejandro Espinel Cedré”

Primeramente deseamos conocer su disposición para colaborar en esta investigación.

SÍ\_\_ NO\_\_

Si su respuesta es positiva, siga la encuesta.

Se necesita antes de realizar la consulta correspondiente, como parte del método empírico de investigación “Criterio de Especialistas”, determinar su coeficiente de competencia en la temática correspondiente, para obtener mayor validez en la información obtenida en la consulta correspondiente. Por esta razón se le pide que responda las preguntas de la forma más objetiva posible.

Cuestionario

1 - Marque con una cruz (x) en la tabla siguiente el valor que se corresponda con el grado de conocimientos que usted posee sobre el tema: “Alternativa pedagógica para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de 5 a 6 años de edad, mediante un software educativo”. Considere usted que la escala que le presentamos es ascendente, es decir el grado de conocimientos va creciendo desde el 0 hasta el 10.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2 – Realice una autovaloración del grado de influencia que cada una de las fuentes, que le presentamos a continuación, ha tenido en su conocimiento y criterios sobre la determinación de indicadores para evaluar la preparación correspondiente a este tema.

Para ello marque con una X según corresponda A (Alto), M (Medio), B (Bajo)

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes en sus criterios		
	A (Alto)	M (Medio)	B (Bajo)
Análisis teóricos realizados por usted			
Su experiencia práctica en el tema			
Trabajos de autores nacionales consultados			
Trabajos de autores extranjeros consultados			
Su propio conocimiento del estado del tema porque lo investiga.			
Su intuición			

Finalmente deseamos transmitir nuestro agradecimiento fraterno por su disposición a participar como posible experto en esta investigación.

Muchas gracias

Ela Reina Fernández Rivera. Maestra del grado preescolar de la E/P Floro Pérez Díaz.

Holguín – 2007

## Anexo #5

### CONSULTA A ESPECIALISTA

Compañero (a):

Usted ha sido seleccionado como especialista para ser consultado sobre el tema: "Alternativa pedagógica para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de 5 a 6 años de edad, mediante un software educativo". Le agradecemos anticipadamente el esfuerzo y tiempo que dedicará en esta colaboración. Tenga presente que el objetivo es contribuir al conocimiento de la vida y obra de José Martí y a lograr la elevación de la calidad de la dirección del proceso educativo, con el empleo de variados y novedosos medios de enseñanza, como lo es la computadora.

Para evaluar cada aspecto de la alternativa le pedimos siga los siguientes indicadores.

- (1) - Muy adecuado
- (2) - Bastante adecuado
- (3) - Adecuado
- (4) - Poco adecuado
- (5) - Inadecuado

#### ASPECTOS A EVALUAR.

1. Estructura de la alternativa (software).

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento.

2. Contenidos seleccionados de la vida y obra de José Martí para los ejercicios computarizados.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento.

3. Formulación del enunciado de las tareas o ejercicios y de la consigna.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento.

4. Complejidad de las acciones en serie u operaciones que debe realizar el niño y la niña para solucionar la tarea.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

5. La posibilidad de que sea el propio niño o niña el que escuche el enunciado y la consigna acerca de los ejercicios, que gráficamente se representan en la pantalla.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

6. La visualización de videos al terminar algunas tareas.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

7. El nivel de complejidad existente entre los ejercicios de un mismo contenido.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

8. Los colores, tamaños y ubicación en la pantalla de cada uno de los elementos diseñados.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

9. Las orientaciones metodológicas que aparecen dentro de la propia alternativa.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

10. Aplicabilidad de la alternativa en el grado preescolar de: Círculo Infantil, Escuela Primaria y del Programa Educa a tu Hijo de la Educación Preescolar.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

11. Las exigencias para la utilización de la alternativa pedagógica en la dirección de actividades educativas sobre la vida y obra de José Martí por el niño y la niña preescolar.

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_ 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_

Sugerencias para su perfeccionamiento

Exigencias para la utilización de la alternativa en la dirección de actividades educativas sobre la vida y obra de José Martí por el niño y la niña preescolar.

1. Caracterización y diagnóstico integral del niño y la niña del grado preescolar.
2. Tener en cuenta: capacidad de trabajo, ritmos en el aprendizaje, desarrollo intelectual, independencia cognoscitiva, desarrollo de los procesos psíquicos, niveles de asimilación, tiempo de cada niño y niña para cumplir las tareas o ejercicios.

3. Diferenciar las tareas o ejercicios en correspondencia con el desarrollo individual de cada uno de los niños y las niñas y del grupo en general.
4. Experiencias previas de los niños y las niñas en su interrelación con las computadoras, vividas en su entorno familiar y comunitario o adquiridas en la institución educacional.
5. Lograr un clima emocional positivo y comunicación adecuada entre los niños y las niñas, con los educadores y de estos con los niños y las niñas en la realización de las tareas o ejercicios.
6. Empleo de un lenguaje técnico asequible a la edad y a sus características y que estimule y eleve el estado emocional de todos.
7. Estimular los éxitos por pequeños que sean y corregir los errores guiando a los infantes hacia la auto corrección.
8. Prestar la ayuda necesaria, cuidadosa y oportuna, estimulando la zona de desarrollo próximo según el desarrollo individual.
9. Establecer sistemáticas interrelaciones de trabajo entre los docentes de preescolar y de computación, que permitan el dominio de las precisiones metodológicas del grado y de la computación, por ambos.

Exigencias

escala

1	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
2	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
3	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
4	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
5	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
6	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
7	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
8	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____
9	1 _____	2 _____	3 _____	4 _____	5 _____

Otras que considere necesarias.

Muchas gracias.

## Anexo #6

### Resultados de la encuesta para la selección de especialistas

Grado de conocimiento de la temática

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						2	8	4	6	-

Grado de influencia de las fuentes

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes		
	A (alto)	M (medio)	B (bajo)
Análisis teórico realizado por usted	14	5	1
La experiencia obtenida	16	4	-
Trabajos de autores nacionales	13	5	2
Trabajos de autores extranjeros	3	1	16
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero	1	3	16
Su intuición	2	5	13

## Anexo #7

### *Estructura del grupo de especialistas.*

El grupo quedó conformado por un total de 20 especialistas, distribuidos de la forma siguiente:

- 1 Metodólogo provincial, 2 Metodólogos municipales, 4 Profesores del Instituto Superior Pedagógico, de ellos 2 de Preescolar y 2 de Computación, 2 Directores de Escuelas Primarias, 2 Directoras de Círculos Infantiles, 2 Promotoras del Programa “Educa a tu hijo”, 4 Maestras de Preescolar, 2 Maestras de Computación 1 Especialista del CDO.

#### Listado de especialistas

Expertos	Años de experiencia	Cargo que desempeña	Municipio
1.	15	Especialista CDO Prov.	Holguín
2.	19	Metodólogo Mcpal Preesc	”
3.	15	Metodólogo Mcpal Preesc	“
4.	25	Metodólogo Prov. Preesc.	“
5.	20	Profesor del ISP Preesc.	“
6.	18	Profesor del ISP Preesc.	”
7.	16	Profesor del ISP Comput.	“
8.	20	Profesor del ISP Comput.	“
9.	14	Directora de C.I	“
10.	19	Directora de C.I	“
11.	25	Directora de E.Primaria	“
12.	15	Promotora Educa a tu Hijo	“
13.	20	Promotora Educa a tu Hijo	“
14.	22	Maestra del grado Preesc.	Holguín

15.	15	Maestra del grado Preesc.	“
16.	13	Maestra del grado Preesc.	“
17.	20	Maestra del grado Preesc.	“
18.	14	Maestra del grado Preesc.	“
19.	21	Maestra de Computación	“
20.	12	Maestra de Computación	“

## Anexo #8

### VALORACIÓN REALIZADA POR LOS ESPECIALISTAS DE LOS ASPECTOS A EVALUAR EN LA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA. Primera ronda

Aspectos a evaluar	Categorías evaluativas.					Total
	1	2	3	4	5	
1	10	9	1	-	-	20
2	15	5	-	-	-	20
3	10	3	7	-	-	20
4	12	6	2	-	-	20
5	12	7	1	-	-	20
6	16	4	-	-	-	20
7	18	2	-	-	-	20
8	10	5	5	-	-	20
9	19	1	-	-	-	20
10	15	5	-	-	-	20
11	10	8	2	-	-	20

### VALORACIÓN REALIZADA POR LOS ESPECIALISTAS DE LOS ASPECTOS A EVALUAR EN LA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA. Segunda ronda

Aspectos a evaluar	Categorías evaluativas.					Total
	1	2	3	4	5	
1	15	5	-	-	-	20
2	18	2	-	-	-	20
3	16	2	2	-	-	20
4	18	1	1	-	-	20
5	16	4	-	-	-	20
6	19	1	-	-	-	20
7	19	1	-	-	-	20
8	17	2	1	-	-	20
9	20	-	-	-	-	20
10	17	3	-	-	-	20
11	18	2	-	-	-	20

# Anexo #10

## Diseño del pre-experimento

Tipo de diseño: Paralelo con medición inicial y final

Objetivo: Constatar la pertinencia de la Alternativa elaborada en la práctica pedagógica preescolar.

Variable independiente: La 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.

Variable dependiente: El nivel de apropiación de sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en niños cinco a seis años de edad.

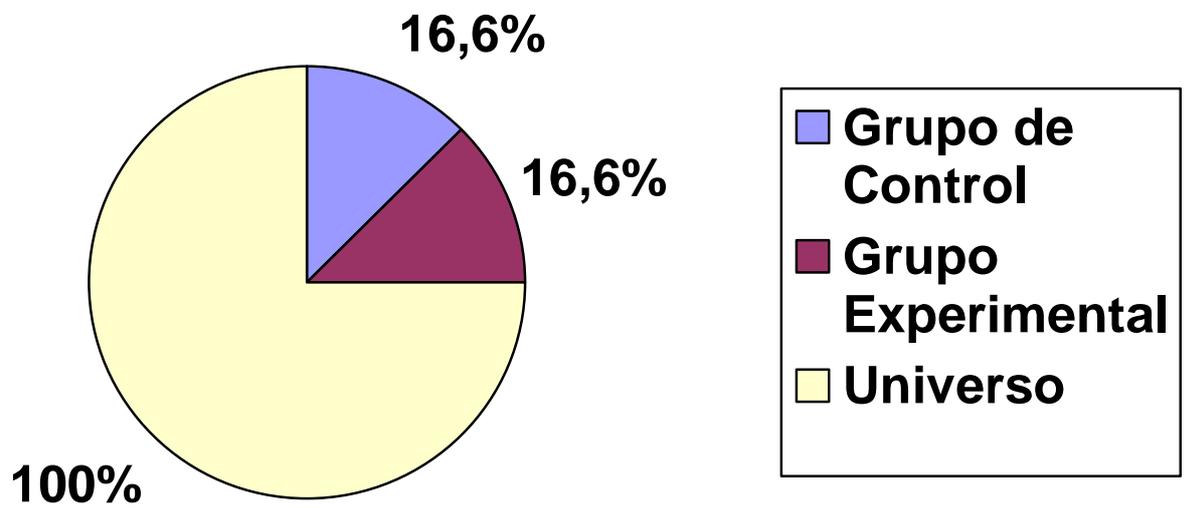
Variables concomitantes o ajenas: La calidad del trabajo de los experimentadores, las particularidades del grado preescolar de escuela primaria, la influencia de la familia y de las acciones comunitarias y las orientaciones del Mined.

Etapas del pre-experimento:

1. Selección de una muestra de educandos y educadores, y comprobación del nivel de preparación académico sobre el tratamiento metodológico a los contenidos de la vida y obra de José Martí y sobre la implementación de la computación en el grado preescolar.
2. Preparación de las docentes para la aplicación de la Alternativa Pedagógica.
3. Selección de una muestra de niños, como grupo de control y experimental.
- ❖ Aplicación de la prueba pedagógica de entrada para los educandos y de los instrumentos elaborados para los docentes:
  - ✓ Observación del proceso educativo: Actividades programadas del área de Conocimiento Social sobre los contenidos de la vida y obra de José Martí y sesiones de computación.
  - ✓ Entrevistas - Revisión de documentos.
- ❖ Análisis de los resultados obtenidos en la constatación inicial.
- ❖ Aplicación práctica de la Alternativa Pedagógica.
- ❖ Aplicación de prueba pedagógica de salida.
- ❖ Análisis de los resultados.
4. Evaluación de la aplicación de las Alternativa Pedagógica.

## Anexo # 11

### Muestra de la Investigación



## Anexo #12

### Prueba pedagógica a los niños preescolares en la constatación inicial y final.

Objetivo: Conocer el nivel de conocimientos adquiridos por los niños preescolares acerca de la vida y obra de José Martí y cómo demuestran sentimientos de amor y respeto a su figura.

Datos generales

Nombres y Apellidos\_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento\_\_\_\_\_ Edad\_\_\_\_\_ Sexo\_\_\_\_\_

Escuela\_\_\_\_\_

1. Se le mostrará una lámina de José Martí, luego se le preguntará al niño:

-¿Qué observas en esta lámina?

2. ¿Dónde nació José Martí?

3. ¿Qué conoces sobre la niñez de nuestro Apóstol?

4. ¿Qué le sucedió a Pepe cuando apenas tenía 16 años?

5. ¿Qué cuentos de “La Edad de Oro” conoces tú?

6. ¿Dónde murió José Martí?

7. ¿Cómo demuestras amor y respeto al hombre de “La Edad de Oro”?

## Anexo #13

### **Guía de observación a las actividades programadas de Conocimiento del Mundo Social, acerca de los contenidos de la vida y obra de José Martí.**

Objetivo: Constatar el tratamiento metodológico a los contenidos de la vida y obra de José Martí.

Aspectos a observar:

1. Creación de condiciones previas para realizar la actividad.

2. Propicia la alegría y la motivación de los niños hacia la actividad en correspondencia con los objetivos propuestos.

Si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ a veces \_\_\_\_

3. Orienta a los niños de lo que van a hacer.

Si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ a veces \_\_\_\_

4. Propicia la participación activa de los niños en la actividad.

A todos \_\_\_\_ A algunos \_\_\_\_ A ninguno \_\_\_\_

5. Atiende las diferencias individuales.

Si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ a veces \_\_\_\_

6. Medios de enseñanza que emplea.

Gráficos: Láminas si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Fotografías si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Afiches si \_\_\_\_ no \_\_\_\_

Libros si \_\_\_\_ no \_\_\_\_

Tableros didácticos: Maquetas si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Dioramas si \_\_\_\_ no \_\_\_\_

Medios audiovisuales e interactivos: Computadora si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Televisión si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Vídeos si \_\_\_\_ no \_\_\_\_ Grabaciones magnetofónicas si \_\_\_\_ no \_\_\_\_

# Anexo #14

## Propuesta para diagnosticar habilidades computacionales

### I. Datos generales

Nombres y Apellidos \_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_

Escuela \_\_\_\_\_

### II. Enfrentamiento del niño(a) a la computadora.

#### a) Comportamiento.

\_\_\_\_\_ Activo \_\_\_\_\_ Pasivo

#### b) Tratar de manipular.

Mause \_\_\_\_\_ Monitor \_\_\_\_\_ Bocina \_\_\_\_\_

Teclado \_\_\_\_\_ Torre \_\_\_\_\_

### III) Ante la tarea computarizada.

a) A partir de la orientación dada por el adulto para realizar la tarea, el niño (a) coloca su mano sobre el mause:

Solo \_\_\_\_\_ Con ayuda del adulto \_\_\_\_\_ No la coloca (ni con ayuda) \_\_\_\_\_

b) A partir de las orientación dada por el adulto el niño (a) trata de resolver la tarea

Solo \_\_\_\_\_ Espera la ayuda del adulto \_\_\_\_\_ No trata de resolverla (ni con ayuda) \_\_\_\_\_

c) Logra establecer coordinación entre las acciones que el niño (a) realiza con el mause y el movimiento del cursor en la pantalla.

Siempre \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

d) Logra resolver la tarea.

Solo \_\_\_\_\_ Con ayuda del adulto \_\_\_\_\_ No la resuelve \_\_\_\_\_

## Anexo # 15

### Entrevista a maestras del grado preescolar.

Objetivo: Explorar el nivel de preparación de la maestra del grado preescolar para el desempeño profesional al realizar el tratamiento metodológico a los contenidos de la vida y obra de José Martí.

Compañera: Se está realizando una investigación sobre el tratamiento integral que se le da al contenido de la vida y obra de José Martí con los niños del grado preescolar. Es de gran importancia que usted contribuya con su opinión, la cual será definitivamente valiosa para este trabajo.

Le agradecemos de antemano su colaboración y sinceridad.

Gracias

Datos generales:

Años de experiencias en la profesión:

Cargo que ocupa:

Tiempo de trabajo en el cargo:

1.- ¿Qué importancia usted le concede al tratamiento del contenido de la vida y obra de José Martí para educar sentimientos de amor y respeto hacia los héroes en los niños del grado preescolar?

- Mucho\_\_\_\_ Poco\_\_\_\_ Nulo\_\_\_\_

¿Por qué?\_\_\_\_\_

2.- ¿Cuáles son los aspectos dentro del contenido de la vida y obra de José Martí que usted considera se deben trabajar con los niños del grado preescolar?

3.- ¿Qué actividades del proceso educativo utiliza fundamentalmente para trabajar estos contenidos?

4.- ¿Qué limitaciones obstaculizan el trabajo con estos contenidos?

5.- Haga una valoración sobre los medios didácticos que usted utiliza para trabajar el contenido de la vida y obra de José Martí, con los niños del grado preescolar.

- Tradicionales (gráficos, tableros didácticos)\_\_\_\_
- Novedosos (medios audiovisuales e interactivos)\_\_\_\_

¿Cuáles?\_\_\_\_\_

6.- ¿Considera usted que la colección "A Jugar" abarca los contenidos suficientes para el desarrollo integral de los niños preescolares?

- Si\_\_\_\_ No\_\_\_\_

¿Por qué?\_\_\_\_\_

Muchas Gracias.

# Anexo #16

## Guía de observación a las sesiones de trabajo en la computadora.

Objetivo: Constatar cómo se desarrollan los tres momentos de la actividad en la solución de los ejercicios propuestos en la alternativa pedagógica.

Tipo de observación: directa, abierta.

Aspectos a valorar:

1. Crea las condiciones necesarias para realizar la actividad.
  - Todas las computadoras están abiertas y en la pantalla está el ejercicio a ejecutar. Si\_\_\_ no \_\_\_
  - El mobiliario reúne los requisitos para esta edad. Si\_\_\_ no\_\_\_
  - La iluminación y el cromatismo son adecuados. Si \_\_\_no\_\_\_
2. Propicia la alegría de los niños y el deseo de jugar con el software, desde el inicio y hasta el final de la sesión. Si\_\_\_ no\_\_\_
3. Orienta a los niños sobre el ejercicio que van a realizar. Si\_\_\_no\_\_\_
4. Comprensión de la tarea por los niños y niñas. Si\_\_\_ no\_\_\_
5. Orienta a los infantes escuchar el enunciado. Si\_\_\_no\_\_\_  
Lo dice el docente. Si \_\_\_ no \_\_\_
6. Atiende las diferencias individuales.
  - Orienta el ejercicio según el desarrollo individual. Si\_\_\_ no \_\_\_
  - Nivel de ayuda que ofrece: Demostración Parcial\_\_\_Demostración Total\_\_\_
7. Logra establecer una relación afectiva con los niños. Si\_\_\_no\_\_\_
8. Propicia que sea el propio niño o niña quien realice el ejercicio por si solo. Si\_\_\_ no \_\_\_
9. Propicia el deseo de los niños para jugar con los otros ejercicios en la próxima actividad. Si\_\_\_ no\_\_\_
10. Los niños y las niñas escuchan el fondo musical mientras realizan el ejercicio. Si\_\_\_no\_\_\_
11. Reacción de los educandos ante las instrucciones de la tarea o ejercicio. Rápida\_\_\_ Lenta\_\_\_ No reacciona\_\_\_.

12. Dejan de prestar atención antes de finalizar el ejercicio. Si \_\_\_no\_\_\_  
Antes de finalizar le sesión. Si \_\_\_ no \_\_\_.
13. Realizan más de un ejercicio para cada contenido. Si \_\_\_ no \_\_\_
14. Reacciones emocionales verbales o extraverbales manifestadas durante las  
sesiones con el software. Si\_\_\_no \_\_\_
15. Se quejan de cansancio o dolor en los ojos, cabeza, dedos, espalda, o  
somnolencia a mediado o final de la sesión. Si\_\_\_ no \_\_\_
16. Cambian constantemente de posición a mediados o final de la sesión.  
Si\_\_no\_\_\_
17. Adoptan posiciones incorrectas durante o al final de la sesión de trabajo.  
Si\_\_\_no\_\_\_
18. Se muestran indiferentes por la computadora a mediados o al final de la sesión  
de trabajo. Si\_\_\_ no \_\_\_
19. Incrementan la cantidad de errores a mediados o final de la sesión de trabajo.  
Si\_\_\_ no \_\_\_.

## **Anexo # 17**

### **Entrevista a la maestra de computación.**

Compañera, estamos realizando una investigación acerca del tratamiento de la vida y obra de José Martí en niños y niñas preescolares mediante el empleo del software educativo. Le pedimos que responda con sinceridad pues su ayuda será de vital importancia para este trabajo. De antemano le ofrecemos las gracias por su colaboración.

Objetivo: Obtener información de cómo se puede educar sentimientos de amor y respeto a José Martí, en niños y niñas preescolares mediante el empleo de software educativos.

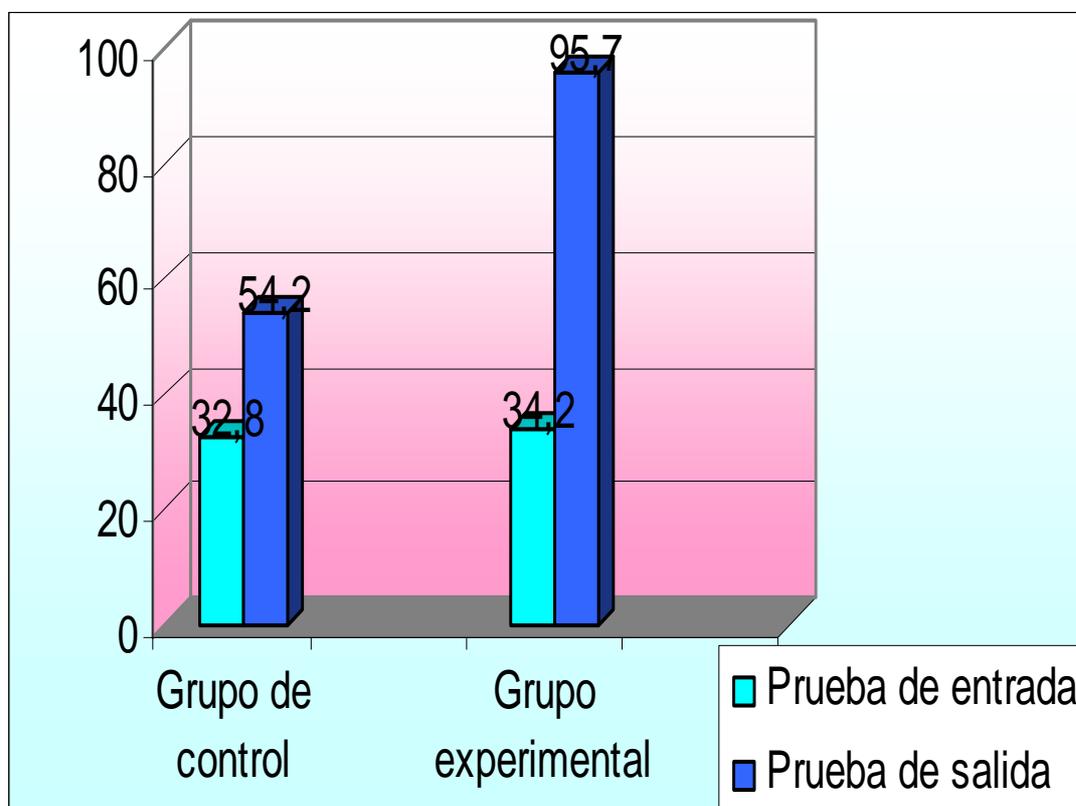
Cuestionario.

1. ¿A su juicio, qué importancia le concede al software “Recordando a Martí” para educar sentimientos de amor y respeto a nuestro Héroe Nacional en los niños de cinco a seis años de edad?
2. ¿Cómo se manifiestan los niños en las sesiones de trabajo con este software?
3. ¿Considera usted que el software “Recordando a Martí” puede ser implementado en todas aulas de preescolar? ¿Por qué?
4. ¿Qué sugerencia podría ofrecer para perfeccionar el software?

Muchas Gracias.

## Anexo # 18

Gráfica que muestra el nivel de apropiación, de conocimientos y de amor y respeto a José Martí, obtenido por los niños en los grupos de control y experimental, antes y después de aplicado el aporte.



## Anexo # 19

### *Aval*

*De: Escuela Primaria Alejandro Espinel Cedré del CP #13.*

Consideramos de muy importante esta Alternativa pedagógica, teniendo en cuenta que existen insuficientes medios de enseñanza para ser utilizados por los docentes para darle tratamiento a los contenidos de la vida y obra de José Martí en el área de desarrollo de Conocimiento del Mundo Social en este grado, sirviendo de complemento al programa educativo.

El software educativo "Recordando a Martí", elaborado por la autora fue aplicado en este centro en el curso 2006 - 2007 en el grado preescolar, el cual tuvo muy buena aceptación por los docentes, niños y familias de estos.

Podemos acreditar que se obtuvieron resultados satisfactorios, al contribuir a educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí en los niños preescolares y potenciar sus conocimientos sobre esta temática, así como a la adquisición de habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas, constatado en los cambios ocurridos en sus formas de pensar, de actuar y de expresarse. Lo cual evidencia las ventajas de la utilización de la computadora en el proceso educativo, y su contribución en la formación integral de los niños preescolares.

---

Dtor. E/P Alejandro Espinel Cedré.  
Alexei Sant Estupiñan

---

Maestra del grado preescolar  
Yanelkis Sánchez Alfaro

---

Maestra de Computación  
Adislenis Rosales Núñez

## Anexo # 20

### *Aval*

*De: Directores de las Escuelas Primarias del CP#13.*

Esta investigación está contemplada dentro de uno de los problemas científicos más apremiantes identificados a escala nacional; La concepción pedagógica para la producción y utilización de los medios audiovisuales e informáticos, generándose el mismo al territorio, municipio y centro educacional. En este caso, la utilización de la computadora para llevar el contenido de la vida y obra de José Martí a los niños del grado preescolar, a través de un software elaborado por la autora.

Consideramos de muy importante este aporte, teniendo en cuenta que existen insuficientes medios de enseñanza para ser utilizados por los docentes y que en los grupos de tareas incluidas en el CD "A Jugar" para este grado, no existe ninguna referida a esta temática.

La aplicación de este software en todos los grados preescolares de las escuelas primarias del C.P No 13, situado en Aguas Claras, permitió un acercamiento ameno y motivante de los niños a José Martí, y un conocimiento más profundo de su vida y obra, manteniendo un estado de ánimo alegre en las sesiones de trabajo realizadas, además contribuyó a fomentar en ellos sentimientos patrios y de amor y respeto a los héroes y mártires, constatado en sus formas de pensar y de actuar. Otro beneficio reportado es el desarrollo de habilidades intelectuales generales, informáticas y motrices finas. Evidenciándose la contribución de esta Alternativa, a la fomentación de una cultura general e integral desde las edades más tempranas, recomendando su posible generalización al resto de los grados preescolares, del Municipio.

---

Dtor. E/P Floro Pérez Díaz

---

Dtor. E/P Alejandro Espinel Cedré.

---

Dtora. E/P Ricardo Martínez

---

Dtora. E/P Belisario Grave de Peralta

## Anexo #2 Estructura Gráfica del Software

