



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

La preparación de las estudiantes en formación para la utilización de las tecnologías de la informatización en la carrera de Educación Preescolar **The student's preparation in formation for the utilization of the informatization technologies in Preschool Education's career**

Yudith Vázquez Pifferrer ¹, Olga Lidia Oro Barrera ², María Isabel Prieto García ³

¹UHO, sede José de la Luz y Caballero, profesora ,profesor asistente y máster en Ciencias de la Educación, ypifferrer@uho.edu.cu, ²UHO, sede José de la Luz y Caballero, profesora, profesor auxiliar, máster en Ciencias de la Educación, obarrera@uho.edu.cu, ³UHO, sede José de la Luz y Caballero, jefa de carrera , profesor auxiliar, máster en Ciencias de la Educación, iprieto@uho.edu.cu.

RESUMEN

El progreso tecnológico es hoy una realidad palpable, de ahí la necesidad de desarrollar habilidades con el empleo de la computadora, razones por la cual se introduce al proceso educativo, avizorando los beneficios que aportará a la formación integral de los niños, para ello, los educadores deben estar preparados para enfrentar este reto. En el análisis documental y los resultados de la práctica pedagógica se detecta como problemática la necesidad de integrar el contenido de las tareas del software educativo Jugar y Aprender en los programas de asignaturas relacionados con la utilización de la computación en la Infancia de 3 a 6 años. Razón por lo que la presente investigación persigue como objetivo la elaboración de sugerencias metodológicas dirigidas a la preparación de las estudiantes de la carrera de Educación Preescolar para integrar el contenido de las tareas de este software en las diferentes formas de organizar el proceso educativo para los niños 5 a 6 años de edad. Se emplearon como métodos fundamentales los del nivel teórico y dentro de los empíricos la resolución de problemas con experimentación sobre el terreno, con el apoyo de la observación y la entrevista, los que permitieron contribuir a la solución de la problemática expuesta al incluir este contenido en programas del currículo propio.

Palabras clave: software educativo; integración; proceso educativo; preparación; sugerencias metodológicas.

ABSTRACT

The technological progress is today a palpable reality, from there the need to develop abilities with the job of the computer for which the educational process is introduced, reasons, spying on the benefits than will contribute the preparations must be about to confront to the integral formation of the children for it, the educators this challenge. In the documentary analysis and the need to integrate the contents of the tasks of the educational software To Play and To Learn in the programs of subjects of study related with the utilization of the computation in the Infancy of 3 to 6 years detects the results of the pedagogic practice itself like problems. Reason for that present it investigation chases like objective the elaboration of suggestions methodologies once the preparation of the students of Preschool Educación's race to integrate the contents of the tasks of this software in the different forms to organize the educational process for the children was addressed to 5 to 6 elderly years. They were used as fundamental methods give



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

them the theoretic level and within the empiricists the problem solving with experimentation on the lot, with the support of the observation and the interview, the ones that they allowed contributing to the solution of the problems exposed when including this contents in programs of the own curriculum.
Keywords: Integration; Educational software; educational process; preparation; suggestions methodological.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación avanza a pasos vertiginosos asociada a transformaciones socio-históricas relevantes, entre ellas la Revolución Científico Técnica, que provee al hombre de los conocimientos, técnicas y tecnologías para satisfacer las crecientes necesidades educativas de la sociedad contemporánea.

El Sistema Nacional de Educación cubano, a partir de la Revolución Científico Técnica, opera cambios significativos y promueve la aplicación de la tecnología educativa en el proceso pedagógico, para contribuir a formar ciudadanos con una cultura general integral acorde con los cambios del momento histórico. Las transformaciones educacionales han llegado también a la Educación del niño de la Primera Infancia como primer subsistema educativo, desde el curso escolar 2000-2001 se inicia la introducción de la computación en el sexto año de vida, y se convierte en una prioridad en el trabajo educacional hasta la actualidad, para favorecer el desarrollo infantil en correspondencia con los avances acelerados de la Ciencia y la Tecnología.

La introducción de la tecnología para los niños de 5 a 6 años de edad, proporciona nuevas opciones para la dirección del proceso educativo, y a su vez, demanda mayores exigencias al constituirse en una necesidad su empleo con un carácter integrador en sus diferentes formas organizativas, lo que significa que el programa de computación para esta edad debe ser organizado de forma eficiente, con el fin de que los niños al interactuar con la computadora desarrollen habilidades informáticas e intelectuales. Para cumplimentar este objetivo, el MINED, incluyó como un complemento al Programa Educativo el software educativo “A jugar” y en la actualidad “Jugar y Aprender” por considerarlos de gran utilidad y por el importante lugar que ocupa en el mundo la informatización.

El Programa de informatización de la sociedad cubana ha puesto esta tecnología al alcance de los niños desde las primeras edades para ser usado como medio de enseñanza y las acciones para utilizarla están dirigidas fundamentalmente al empleo del software dentro del proceso educativo. Esta experiencia en Cuba ha alcanzado resultados exitosos desde su inclusión al permitir el acercamiento de los infantes a las nuevas tecnologías de la comunicación e información, motivándolos hacia su uso.

Con el fin de garantizar una adecuada dirección de este proceso se crearon las Orientaciones Metodológicas, que tienen como principal objetivo asesorar a todos los que tienen que ver con la computación, con los fundamentos teóricos, higiénicos y organizativos.

Preparar a las futuras profesionales de la Educación Preescolar para que utilice esta tecnología constituye un reto para la educación, ya que los documentos que norman el empleo del software no incluyen las precisiones necesarias para que puedan emplear la



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

computadora, no solo para accionar con el software, sino utilizar el contenido de las tareas en las diferentes actividades y en los programas relacionados con la temática no se profundiza en estos contenidos lo que favorecería el desarrollo de habilidades profesionales en las estudiantes en formación, para que incidan en la adquisición de conocimientos programáticos y el desarrollo de habilidades informáticas e intelectuales en los niños.

Relacionado con este tema se han realizado diferentes estudios. A nivel nacional Cruz C. L (2006), Martínez. F (2005) y otros que incursionan en el empleo de la computación con los preescolares. A nivel territorial, entre las investigaciones consultadas, se encuentran O. L Oro B (2004) y E. Fernández (2008) quienes elaboraron software educativo para el desarrollo de habilidades fónicas de la lengua en niños preescolares y para el tratamiento a los contenidos sobre la vida y obra de José Martí.

Sin embargo, estos investigadores no le ofrecen a las educadoras y estudiantes en formación orientaciones de cómo pueden utilizar el software en las diferentes formas de organizar el proceso educativo en los niños de 5 a 6 años.

En la práctica pedagógica con las estudiantes de la carrera de Educación Preescolar en la Universidad de Holguín, se ha podido constatar a partir del análisis del plan de estudio D y E y programas de asignaturas, relacionadas con la temática como el curso optativo “Potencialidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación” y El software educativo Jugar y Aprender, un recurso tecnológico para la carrera Educación Preescolar que en los contenidos recibidos por las estudiantes no es suficiente el conocimiento adquirido para que puedan utilizar el contenido de las tareas del software educativo en las diferentes actividades del proceso educativo, se profundiza en aspectos teóricos y prácticos relacionados con la utilización de la tecnología en la infancia preescolar para que las estudiantes en formación desarrollen una cultura sobre la temática y habilidades informáticas que le permitan interactuar con la computadora.

Después del análisis correspondiente se plantea como problemática la insuficiente preparación de las estudiantes en formación de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar para integrar el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas organizativas del proceso educativo del sexto año de vida.

A partir de todo lo expuesto se hizo necesario la elaboración de sugerencias metodológicas para favorecer la preparación de las estudiantes en formación de la carrera Licenciatura en Educación Preescolar para integrar el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas organizativas del proceso educativo del sexto año de vida, lo que constituyó el objetivo de este estudio.

2. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la realización del estudio investigativo se selecciona inicialmente como muestra a las estudiantes del tercer año de la carrera del curso diurno y posteriormente el cuarto año del curso por encuentro y se emplearon los siguientes métodos teóricos: el análisis, síntesis, inducción deducción, los cuales están presentes en la realización de todo el trabajo y permitieron realizar generalizaciones teóricas sobre la base de las inferencias particulares y generales obtenidas tanto de la experiencia teórica, práctica como



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

experimental. De los métodos empíricos: entrevista, la observación, trabajo con las fuentes y resolución de problemas con experimentación sobre el terreno, para la exploración y análisis de la factibilidad de las sugerencias metodológicas, enunciar el problema a investigar, elaboración y aplicación de las sugerencias, análisis e interpretación de los resultados. Se empleó la técnica TKG para caracterizar el estado inicial del problema de la investigación en la muestra, la que se aplicó durante tres cursos consecutivos, corroborando la necesidad de favorecer la preparación de las profesionales de este nivel educacional en esta temática.

Como principal aporte de este estudio se elaboraron sugerencias metodológicas, que se estructuran sobre presupuestos teóricos al fundamentar la necesidad de concebir la preparación de las estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar para dirigir con calidad el proceso educativo, a partir de una organización eficiente de cada una de las actividades que se desarrollan en el sexto año de vida y prever de manera planificada y sistemática el empleo de la computación, elementos de significativa importancia para la práctica educativa de este subsistema educacional.

Sugerencias metodológicas para integrar el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas organizativas del sexto año de vida.

1- Diagnosticar el nivel de desarrollo alcanzado por los niños en los contenidos del Programa Educativo para el grado preescolar relacionados con el software educativo “Jugar y Aprender” y en las sesiones de trabajo en computación.

Se les propone a los docentes aplicar los siguientes indicadores con sus categorías para diagnosticar el nivel de desarrollo alcanzado por los niños en los contenidos del Programa Educativo relacionados con el software educativo “Jugar y Aprender” y en las sesiones de trabajo en computación.

Indicadores para la maestra de preescolar y auxiliares pedagógicas.

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

Categorías:

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que venzan el objetivo de la actividad con rapidez y facilidad, y que además sean capaces de responder las tareas que le plantee la docente con diferentes niveles de complejidad.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que cumplan el objetivo de la actividad, en ocasiones con el primer o segundo nivel de ayuda, así como las tareas que le plantee la docente.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no cumplan el objetivo de la actividad o si lo cumplen lo harán con el segundo y tercer nivel de ayuda.

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

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que hagan la actividad con independencia y que sean capaces de ofrecerles ayuda a sus compañeros.



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que realicen las actividades con independencia, pero necesiten el primer o segundo nivel de ayuda.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no realicen las actividades con una total independencia y en el momento que lo logren será con los tres niveles de ayuda.

- Nivel de ayuda que necesitan los niños.

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no necesiten niveles de ayuda para realizar la tarea.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que necesiten el primer o segundo nivel de ayuda.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que necesiten los tres niveles de ayuda.

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

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

- Relación comunicativa niño-niño y niño-educador.

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que se comuniquen espontáneamente con sus compañeros y educador.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que se comuniquen espontáneamente con sus compañeros, pero necesitan la estimulación verbal del adulto.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no se comuniquen espontáneamente con sus compañeros y cuando lo logren será con la estimulación constante del adulto.

Indicadores para la maestra de computación.

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

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que ejecuten las tareas computarizadas con rapidez, demostrando sus habilidades intelectuales e informáticas.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que ejecuten las tareas computarizadas con facilidad, pero que en ocasiones necesiten niveles de ayuda por parte del adulto, el primero o segundo.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no logren ejecutar la tarea computarizada o que cuando lo hagan lo realicen con la ayuda del adulto, es decir que necesite el tercer nivel de ayuda.

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



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que realicen la tarea computarizada con independencia y que ejecuten otras tareas en la misma sesión de computación, como por ejemplo de Recreación, Habilidades Intelectuales y de Desarrollo Sensorial.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que realicen la tarea computarizada con independencia, pero que en ocasiones necesiten el primer o segundo niveles de ayuda.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no realicen la tarea computarizada con independencia y en alguna ocasión que lo logren hayan necesitado el segundo o tercer niveles de ayuda.

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

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no necesiten niveles de ayuda para ejecutar las tareas computarizadas.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que necesiten el primer o segundo nivel de ayuda para ejecutar las tareas computarizadas.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que necesiten los tres niveles de ayuda para ejecutar las tareas computarizadas o que no logren realizarlas.

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

Para los niños con un nivel alto de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que se comuniquen espontáneamente con su compañero y con el adulto durante la ejecución de las tareas computarizadas.

Para los niños con un nivel medio de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que se comuniquen espontáneamente con su compañero y con el adulto durante la ejecución de las tareas computarizadas, pero que necesitan la estimulación verbal del adulto en ocasiones.

Para los niños con un nivel bajo de asimilación del conocimiento se tendrá en cuenta que no se comuniquen espontáneamente con su compañero y el adulto durante la ejecución de las tareas computarizadas y cuando lo logren será con la estimulación constante del adulto.

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

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



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

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

Con el objetivo de analizar metodológicamente el contenido de un área del desarrollo, por ejemplo, Nociones Elementales de Matemática, la relación con los contemplados en las tareas del software educativo y su integración en las diferentes formas organizativas, se elaboraron acciones, las que se proponen a continuación:

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

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

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

Actividad educativa #1.

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

Objetivo: Seleccionar objetos por su semejanza y agruparlos.



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

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

Explicaciones necesarias para el docente:

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

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

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

Variante 1.

Objetivo: Identificar los objetos por su tamaño.

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

Explicaciones necesarias para el docente:

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

Variante 2.

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

Indicaciones para el docente: Se motivará a los niños con el juego “¿De quién es?”, el que se desarrollará de la siguiente forma:

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

De esta forma se hará con diferentes objetos o representaciones.

5-Análisis de la concepción de las formas organizativas del año de vida para determinar en cuáles se ejecutarán las actividades donde se integre el contenido de las tareas del



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

software educativo “Jugar y Aprender”.

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

Una vez elaboradas las sugerencias metodológicas se incluyen como contenido del programa de asignatura del currículo propio “El software educativo Jugar y Aprender, un recurso tecnológico para la carrera Educación Preescolar” y del currículo optativo “Potencialidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación”

Se emplearon las diferentes tipologías de clase de la Educación Superior para el tratamiento a este contenido. Los seminarios y clases prácticas se desarrollaron en el aula y en las instituciones infantiles para que las estudiantes observaran cómo se implementaban las sugerencias metodológicas y de esta forma obtuvieron los criterios, explicaciones de las educadoras en relación con su aplicación y evidencias concretas del desarrollo alcanzado por los niños en los diferentes contenidos relacionados con las áreas de desarrollo y las tareas del software educativo.

Durante el desarrollo de las diferentes actividades prácticas se emplearon como métodos fundamentales la explicación, la demostración, el trabajo independiente, de forma que cada una supiera cómo proceder con las Sugerencias metodológicas y lograr que las estudiantes emitieran juicios y valoraciones positivas acerca de las mismas y del contenido tratado.

Los resultados obtenidos en las estudiantes al concluir estas asignaturas demuestran la preparación adquirida, evidenciándose la familiarización con las diferentes formas organizativas y la sesión de trabajo de computación, adquisición de conocimientos de sus características para lograr su dirección pedagógica e integración, el reconocimiento de los beneficios que aporta el software educativo a los niños a partir de su aplicación práctica y al integrar su contenido en las diferentes actividades del proceso educativo y finalmente poseen un mayor nivel de preparación para integrar el contenido de las tareas del software educativo “Jugar y aprender” en las diferentes formas organizativas del proceso educativo.

3. CONCLUSIONES

1. La formación inicial de las estudiantes que cursan la Licenciatura en Educación Preescolar y la organización del proceso educativo en la Primera Infancia se sustenta en referentes teóricos y metodológicos que tienen como finalidad potenciar el desarrollo intelectual de los niños, con el empleo de la tecnología de la información y las comunicaciones.
2. Las insuficiencias en la preparación de las estudiantes en formación para integrar el contenido del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas organizativas del proceso educativo demostraron la necesidad de elaborar sugerencias metodológicas para la solución de esta problemática, elevar la calidad en la dirección de las actividades educativas con este fin y contribuir al



CONFERENCIA DE INFORMÁTICA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Universidad de Holguín, 2020

desarrollo de habilidades informáticas e intelectuales de forma general en los preescolares.

3. La elaboración de programas de asignaturas del currículo propio y optativo, en los que se incluyó como contenido las sugerencias metodológicas, favorecieron, con su aplicación práctica la preparación de las estudiantes en formación para la integración del contenido de las tareas del software educativo en las diferentes formas organizativas y propiciar con ello la solución del problema detectado en el estudio diagnóstico inicial.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cruz, C, L. (2004). *Una mirada reflexiva al trabajo con la computación en el sexto año de vida*. En Lectura Para educadores III. La Habana: Pueblo y Educación.

Martínez, F. (2004) *Lenguaje Oral*. La Habana: Pueblo y Educación.

Oro Barrera, Olga Lidia. (2004) *Alternativa pedagógica para el análisis fónico en el grado Preescolar, mediante el software educativo* (tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.

Fernández, Ela. (2008). *Alternativa pedagógica para educar sentimientos de amor y respeto a la vida y obra de José Martí, en niños de cinco a seis años de edad mediante un software educativo* (Tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.

Desdín Díaz, Martha. (2004). *La comunicación oral de los niños y las niñas de quinto año de vida en las actividades educativas del círculo infantil* (tesis de maestría). Universidad de Holguín, Cuba.

Cruz, E. (2001). *El mundo de las cantidades en las edades preescolares*. La Habana: Pueblo y Educación.

Esteva, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.

MINED (2001). El software educativo "Jugar y Aprender". Departamento de SoftwareEducativodel MINED. En soporte digital. La Habana.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Educación Preescolar. 1ra y 2da parte. Programa 4to Ciclo: 6to ADV. Ed. pueblo y Educación, La Habana, 1998.