

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO “CONRADO BENÍTEZ”
CIENFUEGOS**

**TÍTULO: EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS
PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR.**

AUTORA: LIC. ELVIRA CUELLAR ENRIQUEZ

TUTOR: MSc LUIS MANUEL MIYAR BATISTA

CURSO ESCOLAR 2007-2008

MUNICIPIO CRUCES

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO

“CONRADO BENÍTEZ GARCIA”

AVAL

TÍTULO: EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

AUTORA: ELVIRA CUELLAR ENRIQUEZ.

TUTOR: MSc LUIS MANUEL MIYAR BATISTA.

Presentado por el Centro de Estudio de Elaboración de Software Educativos. Cienfuegos. Este trabajo se realiza en consonancia a las necesidades de la Educación Preescolar de poseer un software educativo con ejercicios sobre contenidos de héroes y revolucionarios para el Área de Conocimiento del Mundo Social, constituyendo su problema científico ¿Cómo lograr que las niñas y los niños del grado preescolar ejerciten contenidos sobre héroes y revolucionarios?

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, la autora del presente trabajo arribó a las siguientes conclusiones:

1. La bibliografía referente al tema es escasa y dispersa, por lo que este trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa, revistas y otras fuentes que sirvió para la Fundamentación Teórica del tema.
2. Los ejercicios elaborados permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.
3. Los ejercicios acerca de héroes y revolucionarios, constituyen además una fuente de información integrada como recurso de autopreparación del personal docente.
4. Los guiones de ejercicios es un instrumento de incalculable valor en manos de los diseñadores y programadores de software.

MSc. Marlene Yanes Galera
Dtora. Centro de Software Educativo.

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO
“CONRADO BENÍTEZ GARCIA”

AVAL

TÍTULO: EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

AUTORA: ELVIRA CUELLAR ENRIQUEZ.

TUTOR: MSc LUIS MANUEL MIYAR BATISTA.

Presentado por el Centro de Estudio de Elaboración de Software Educativos. Cienfuegos.

El trabajo se realiza de acuerdo a las necesidades de la Educación Preescolar de poseer un software educativo con ejercicios sobre contenidos de héroes y revolucionarios para que las niñas y los niños del grado preescolar ejerciten estos contenidos.

Después de concluido se arribaron a los siguientes resultados:

Los ejercicios elaborados permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

Los ejercicios acerca de héroes y revolucionarios, constituyen además una fuente de información integrada como recurso de autopreparación del Personal Docente.

Los guiones de ejercicios es un instrumento de incalculable valor en manos de los diseñadores y programadores de software.

Lic: Denis Fernández Núñez.
Decano de Informática.

**DIRECCIÓN MUNICIPAL DE EDUCACIÓN
PROVINCIA DE CIENFUEGOS.
CRUCES.**

HAGO CONSTAR:

Que el presente trabajo fue realizado en el Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García” de Cienfuegos, como parte de la culminación de estudio de la Maestría en Ciencias de la Educación. Mención de Educación Preescolar, autoriza que el mismo sea utilizado por la institución para fines que estime conveniente, tanto de formación parcial como total y además no podrá ser presentado, ni en eventos o publicado sin la aprobación de la institución.

Firma del autor

Los abajo firmantes certificamos que el presente trabajo ha sido revisado según acuerdos de la dirección de nuestro centro y el mismo cumple con los requisitos que debe tener un trabajo de esta envergadura referido a la temática.

Información Científica-Técnica

MUNICIPIO CRUCES
CÍRCULO INFANTIL “JULIANA MONTANO”

AVAL

TÍTULO: EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

AUTORA: ELVIRA CUELLAR ENRIQUEZ.

TUTOR: MSc LUIS MANUEL MIYAR BATISTA.

Presentado por la Directora del Círculo Infantil “Juliana Montano”.

Este trabajo se realiza en correspondencia con las necesidades del centro que tiene como problema científico ¿Cómo lograr que las niñas y los niños del grado preescolar ejerciten contenidos sobre héroes y revolucionarios?

Después de concluido se arribaron a los siguientes resultados:

Los ejercicios elaborados permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

Los ejercicios acerca de héroes y revolucionarios, constituyen además una fuente de información integrada como recurso de autopreparación del Personal Docente.

.

Lic Mirian Jiménez Hernández

Dtora. Círculo Infantil “Juliana Montano

DIRECCIÓN MUNICIPAL

CRUCES

AVAL

TÍTULO: EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

AUTORA: ELVIRA CUELLAR ENRIQUEZ.

TUTOR: MSc LUIS MANUEL MIYAR BATISTA.

Presentado por el Consejo Científico Asesor del territorio.

Este trabajo se realiza en correspondencia con las necesidades de la Educación Preescolar de poseer un software educativo con ejercicios sobre contenidos de héroes y revolucionarios para el Área de Conocimiento del Mundo Social, siendo analizado y aprobado por el Consejo Científico Asesor.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, la autora del presente trabajo arribó a las siguientes conclusiones:

1. La bibliografía referente al tema es escasa y dispersa, por lo que este trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa, revistas y otras fuentes que sirvió para la Fundamentación Teórica del tema.
2. Los ejercicios elaborados permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.
3. Los ejercicios acerca de héroes y revolucionarios, constituyen además una fuente de información integrada como recurso de autopreparación del personal docente.
4. Los guiones de ejercicios es un instrumento de incalculable valor en manos de los diseñadores y programadores de software.

***Lic María del Carmen Marrero
Presidenta del CCA***

PENSAMIENTO

“...la enseñanza por medios 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...”

José Martí.

(Obras Completas 12, 298p)

DEDICATORIA

*...a mi hija por darme fuerzas y oportunidades
para realizar la tesis.*

*...a mi esposo por el amor que me
profesa todos los días.*

AGRADECIMIENTOS

A la Revolución por darme la posibilidad de superarme.

A mi tutor por dedicarme parte de su tiempo con amor y profesionalidad.

A mi hija por su comprensión y paciencia de no siempre estar a su lado.

...y a mis compañeros del centro de Software Educativo por la ayuda brindada en la realización de los ejercicios.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como título: **EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**, el mismo surge por la necesidad de ejercitar los contenidos del Área de Conocimiento del Mundo Social, en especial los referidos a héroes y revolucionarios que aparecen en el programa del cuarto ciclo siendo esto de vital importancia pues posibilita un acercamiento de la niñez a nuestros símbolos patrios, héroes y revolucionarios, sin embargo el Software Educativo “A Jugar” destinado para la Educación Preescolar, no permite cumplir plenamente, con este encargo social, por lo que fue necesario de elaborar ejercicios con estos contenidos, lo que permitió organizar las bibliografías escasas y dispersas en artículos de prensa, revistas y otras fuentes. Se considera que los ejercicios permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios y constituyen además una fuente de información integrada como recurso de autopreparación del Personal Docente siendo además un instrumento de incalculable valor en manos de los diseñadores y programadores de software.

ÍNDICE

	Páginas
<u>Introducción.</u>	1
<u>Desarrollo.</u>	10
<u>1.1 Los ejercicios.</u>	10
<u>1.2 El conocimiento del Mundo Social en el grado preescolar.</u>	17
<u>1.3 El Software Educativo como Medio de Enseñanza.</u>	25
<u>1. 4 El Software Educativo en el grado preescolar.</u>	30
<u>2.1 Conceptualización.</u>	36
<u>2.2 Fundamentación de los ejercicios.</u>	38
<u>2.3 Procedimientos para la realización de los ejercicios del software.</u>	46
<u>2.4 Ejercicios para Software Educativo.</u>	51
<u>2.5 Evaluación de los resultados.</u>	56
<u>Conclusiones.</u>	61
<u>Recomendaciones.</u>	62
<u>Bibliografía.</u>	63
<u>Anexos.</u>	

INTRODUCCIÓN

Como consecuencia del desarrollo alcanzado por la Educación en Cuba en más de cuarenta años de Revolución hoy se llevan a cabo, profundas transformaciones en el quehacer educativo del país, con el propósito de formar hombres y mujeres que puedan orientarse en el complejo y cambiante mundo en que vivimos.

En esa dirección estratégica, el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz trazó pautas cuando en una intervención el 16 de septiembre del 2002 señaló: *“...hoy se trata de perfeccionar la obra realizada, partiendo de ideas y conceptos enteramente nuevos...”* Castro (2002:3ra.) de una necesidad histórica ya que sencillamente son incompatibles los métodos anticuados de enseñanza aprendizaje con el vertiginoso desarrollo de la ciencia y la técnica a escala mundial. Ello plantea a la sociedad, nuevas exigencias acorde a ese desarrollo, por lo que los educadores cubanos de hoy, en las nuevas condiciones históricas y ante las tareas al servicio de la patria y la formación ciudadana, debemos revolucionar los métodos de aprendizaje para lograr estar a la altura de esos requerimientos.

Referente a la colosal Batalla de Ideas que protagoniza el pueblo de Cuba. Fidel, señaló que la: *“...Batalla de Ideas no significa sólo principios, teorías, conocimientos, cultura, argumentos, réplicas y contrarréplicas, destruir mentiras y sembrar verdades, significa hechos y realizaciones concretas...”* Castro (2002: 2da.). En nuestro país, en menos de dos años se han puesto en práctica, una serie de cambios que constituyen realizaciones concretas a las cuales ha hecho referencia nuestra Cdte. En Jefe, Fidel Castro, entre ellas, a manera de ejemplo se destacan: un televisor por aula y los videos necesarios, electrificación de todas las escuelas del país, la introducción en el proceso de enseñanza aprendizaje de Canales Educativos, la introducción del Programa “Universidad para Todos”. También la Formación de Maestros Emergentes, la Editorial Libertad y el incremento de Maestros Primarios y de Computación, la Formación de Trabajadores Sociales,

así como la creación de las Escuelas de Instructores de Arte, los Cursos de Superación Integral de Jóvenes, la construcción y reparación de escuelas y aulas, Universalización de la Educación Superior y la generalización de la enseñanza de la Computación y entre otras. En nuestro país se han creado las condiciones que han provocado una profunda Revolución en la Educación, una de estas importantes transformaciones ha sido, el uso de las computadoras y con la introducción de la Informática en los diferentes Planes de Estudio, la posibilidad de incrementar la calidad de la Educación. En todas las escuelas se cuenta con numerosos software elaborados por especialistas al servicio de la Educación, (Multisaber, El Navegante, A Jugar, etc.) cifra ésta, que continúa incrementándose en diversidad y calidad, ello explica la importancia en la enseñanza de esta materia desde la etapa preescolar garantizando desde las edades más tempranas, el surgimiento y desarrollo de habilidades imprescindibles para el óptimo aprovechamiento de estos poderosos medios. La introducción de las nuevas tecnologías de información y comunicación tiene un gran potencial para transformar aspectos importantes de la Educación en el mundo.

El software educativo es un programa para ordenador diseñado con el objetivo o finalidad de ser utilizado como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza. Esta definición aúna todos los programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos.

Entre sus características generales se pueden destacar las siguientes:

Pueden abordar diferentes materias (historia, matemáticas, idiomas, geografía, dibujo...), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada, mediante la simulación de fenómenos...) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias, pero rico en posibilidades de interacción; no obstante siempre deben cumplir con su característica esencial: ser materiales elaborados con una finalidad didáctica, como se desprende de su propia definición y que se utilicen en el ordenador como soporte para realizar actividades. Además deben ser interactivos, permitiendo un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y quien lo opere, además debe ser capaz de individualizar el trabajo, adaptándose al ritmo de trabajo y a diferentes actuaciones. Por último deben ser fáciles de usar.

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según su forma de uso, pueden proporcionar funcionalidades específicas. Por otra parte, como ocurre con otros productos de la actual tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso y de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes de su utilización serán en primera instancia, el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que se organice su utilización. Referente a sus funciones específicas el software educativo debe servir para informar e instruir.

En la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, organizado por las Naciones Unidas se convocó a un concurso mundial para la creación de CD interactivos. El CD-ROM interactivo para niños y niñas mayas, fue premiado el 10 de diciembre de 2003 como uno de los 40 mejores contenidos digitales, elegido entre 803 concursantes de 136 países. El jurado lo consideró como una nueva dimensión a la educación bilingüe en Guatemala, además que los juegos interactivos basados en láminas refuerzan la identidad cultural y posibilitan el

fortalecimiento del aprendizaje del idioma materno.

A diferencia de Cuba, en otros países el software educativo llega a las escuelas usualmente por la vía comercial, lo que significa que hay siempre un vendedor como agente intermediario entre los "productores" y el consumidor (la escuela). Todo el proceso, fabricantes - comercialización está sujeto a las leyes mercantilistas de compra-venta por lo que somete el producto a valores mercantiles y no a valores instructivos-educativos, por ello, no consideran, la evaluación del uso real que se da a un software educativo, pues las casas comerciales, una vez elaborado y vendido el producto no se interesan en una evaluación formal, que eventualmente mejoraría el producto, pero exigiría más costos.

El Sistema Nacional de Educación de la República de Cuba está concebido como un conjunto de subsistemas orgánicamente articulado en todos los niveles y tipos de enseñanza.

Los educaciones que integran la estructura del Sistema Nacional de Educación son: Educación Preescolar, Educación Primaria, Educación Especial, Educación de Secundarias Básica, Educación Técnica y Profesional, Educación Preuniversitaria, Educación de Adultos y la Educación Superior.

La Educación Preescolar se desarrolla a través del proceso educativo, es decir, a través de un sistema de actividades que tiene por objetivo la formación inicial e integral de la personalidad de los menores, tal como plantea G.I.Shukina *"...éste es un proceso en el que se corresponden los objetivos y tareas de la sociedad, teniendo lugar la organización de la influencia educativa, en cuyos significados se pueden contemplar la formación de la personalidad..."* Shukina (1978:3ra.). La Educación Preescolar es la encargada de la formación integral de las niñas y los niños de 0-6 años de edad, está concebida con un programa para cuatro ciclos. Las niñas y los niños comprendidos en estas edades se caracterizan por tener un estado emocional alegre y dispuesto, gustan además de enfrentar retos que eleven su autoestima sintiendo satisfacción al obtener éxitos. Tienen por lo general buenas relaciones interpersonales, son compañeritas y camaderiles y acatan con

facilidad las normas morales y patrones de conductas, los que asimilan a través del juego, siendo éste la actividad fundamental de la etapa. Otras características de las niñas y los niños en esta edad son sus necesidades básicas, tales como las biológicas, la necesidad de actividad, de prestigio, de identidad, afectos, etc. Son capaces de apreciar lo bello, lo correcto, etc. Además interactúan de forma activa con los objetos de su contexto, en principio para descubrir las propiedades de los mismos y en otro momento para imitar los roles de los adultos. Referente a su capacidad de trabajo intelectual sus procesos cognoscitivos se encuentran en pleno desarrollo al igual que su esfera emocional volitiva y afectiva.

En Cuba, el uso de la computación con niñas y niños con estas características no fue concebido hasta el curso 2004-005, para ello fue necesario, realizar un estudio para constatar la efectividad del resultado. El software educativo para el Preescolar denominado “A Jugar” va acompañado de un documento que norma su uso, con frecuencia de dos veces a la semana y con una duración de 35 minutos cada dos niñas o niños. Para facilitar el trabajo se han creado también Orientaciones Metodológicas encaminadas no sólo al logro de habilidades informáticas, sino también a otras habilidades garantizando la reafirmación de los contenidos del Programa Educativo de Preescolar, en el que aparecen cuatro tareas a desarrollar durante el curso con los menores, ellas son; tareas de familiarización, de habilidades sensoriales e intelectuales, así como de recreación, todas con arreglos a las funciones didácticas; informativas, motivadoras, lúdicas, investigativas y evaluativas. Los ejercicios que aparecen en el sistema de tareas del software se caracterizan porque permiten que las niñas y los niños busquen por sí mismos las relaciones esenciales y resuelvan determinados problemas relacionados con aquellos contenidos que responden al desarrollo de habilidades intelectuales, entre las que se encuentran la observación, la identificación, la comparación, el ordenamiento, etc. A pesar de las múltiples acepciones y campos de donde deviene su definición, los ejercicios en opinión de la autora de este trabajo, puede concebirse como aquellas

acciones o actividades o conjunto de ellas, propias de la actividad humana que están destinadas al logro de un objetivo, propósito o fin, Específicamente en el campo de la didáctica puede definirse como recurso pedagógico y que deben cumplir con determinadas exigencias, de todas ellas una muy importante, es la adecuación de los mismos en correspondencia a las etapas o niveles del desarrollo y por ende a las posibilidades reales de su puesta en práctica, en este sentido se puede destacar que los ejercicios diseñados para ser trabajados con ordenadores exigen de menor esfuerzo para una mayor concentración de la atención de los usuarios con poco desarrollo de esta propiedad, de modo que de acuerdo a las características psicopedagógicas para las niñas y los niños del 4to. Ciclo de la Educación Preescolar es más factible la realización de ejercicios de software que de otros tipos, ya que se puede hacer uso del color, tamaño, sonido, movimiento, etc., es decir, trabajar las características externas del objeto con el objetivo de “llamar” la atención por un período de tiempo más o menos largo, con el consiguiente aprovechamiento del recurso.

Los ejercicios del software educativo destinados al grado preescolar de la Educación Preescolar “A Jugar” constituyen una herramienta útil en el desarrollo integral (psicomotor, intelectual y sociocultural) de las niñas y los niños. Además es un material formativo con utilizaciones de multimedias y dentro de este contexto es fácilmente integrable con otros medios didácticos de diferentes medios formativos pudiéndose adaptar a distintos entornos y al ritmo que se requiera, además de mostrar al computador como un potenciador de estos procesos, favoreciendo la asociación de ideas y la creatividad de los menores.

Sin embargo con la utilización de este software educativo destinado al grado preescolar, no se puede trabajar con profundidad algunos contenidos del área de Conocimiento del Mundo Social, en especial los referidos a héroes y revolucionarios que aparecen en el programa del cuarto ciclo siendo esto de vital importancia pues nos daría la posibilidad de acercar a la niñez a nuestros símbolos patrios, héroes y revolucionarios, como sentenciara nuestro apóstol

José Martí el año 1889 “...lo importante es que los niños y las niñas aprendan a querer a quien tanto los quiso, y que quieran ser tan buenos como él...”, en opinión de la autora de este trabajo, los conocimientos, valores, consejos y ejemplos deben trabajarse desde las edades más tempranas ya que los logros que se obtengan en esta edad, habrán de ser adquisiciones positivas para su vida futura y revelan la gran importancia de la educación, por lo que el software educativo “A Jugar” no permite cumplir plenamente, con el encargo social a esta enseñanza, lo cual ha quedado demostrado con la aplicación de diferentes instrumentos.

En una guía de observación (anexo Nro 1) aplicada a 20 niñas y niños, con el objetivo de constatar el dominio de los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social, se pudo constatar que siempre ponen en práctica los conocimientos relacionados con efemérides, héroes y revolucionarios a través del proceso educativo sólo 8 niñas y niños que representa el 40% del total, en tanto que 10 nunca lo ponen en práctica y sólo 2 (10%) en ocasiones. De los 20 sólo 8 para un 40% responden a las preguntas que se le realizan relacionadas con los contenidos, en tanto que 4 (20%) lo hacen en ocasiones y 8 para un 40 % no contestan acertadamente. Reconocen algunos de los héroes cuando se les muestra láminas, fotos u otros medios 10 lo que representa un 50%. 2 para un 10 % no relacionan los medios con los hechos y el 40% lo hacen en ocasiones. Se mantienen activos durante el desarrollo de las actividades apoyadas con medios audiovisuales el 50%, mientras que 2 (10%) no muestran interés por el tema y el resto, lo hacen en ocasiones.

También se aplicó una entrevista (anexo Nro 2) a 4 maestras para conocer si existen suficientes ejercicios con contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social. Todas las entrevistadas opinan que el conocimiento que tienen las niñas y los niños sobre los héroes y revolucionarios que aparecen en el programa son pobres, porque no existen suficientes fuentes de ejercicios con arreglo a sus edades y características psicológicas, para consultar y/o ejercitar los conocimientos de los mismos, ello es evidente porque no son capaces de explicar con claridad, por ejemplo, las efemérides o algunos

hechos históricos sencillos. Del total, el 100% de las maestras entrevistadas plantean que logran que sus niñas y niños pongan en práctica, los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social a través de escenificaciones, le muestran láminas y relatan algunas historias y hechos históricos. También realizan visitas a lugares históricos los que son escasos en nuestro territorio y en algunas ocasiones los llevan hasta la computadora para observar imágenes que aparecen en software de la Educación Primaria, por lo que en la mayoría de los casos tienen que hacerle adecuaciones. También las cuatro entrevistadas coincidieron en plantear que no existen suficientes fuentes de contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social, lo que dificulta en extremo la formación de un sistema de valores basados en los ejemplos de nuestros héroes y revolucionarios, El 75%, o sea, 3 de ellas plantearon que en pocas ocasiones han pedido información relacionada con los contenidos y 1 para un 25% nunca lo ha hecho. En opinión de las entrevistadas consideran muy importante incluir ejercicios que les proporcionen a las niñas y los niños la ejercitación de los conocimientos sobre héroes y revolucionarios en un CD ya que se apropiarán de forma más amena y duradera estos contenidos. Por ultimo, sugirieron incluir Juegos, Adivinanzas, Coloreado, Videos, Fotos, Anécdotas.

Tomando en consideración los resultados de los diferentes instrumentos aplicados se puede concluir que el actual software educativo “A Jugar”:

- a) No contiene ejercicios que les proporcionen a las niñas y los niños la ejercitación de los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.
- b) No permite controlar el logro de los objetivos atendiendo a las carencias y potencialidades de cada menor, por lo que no es posible, aplicar los conocimientos y habilidades a situaciones nuevas.
- c) No posibilita la prevención de acciones para que la niña o el niño reconozca sus insuficiencias y cómo resolverlas.
- d) No facilita el reconocimiento de lugares y características más significativas para la patria e interactuar con la computadora para obtener un resultado.

En resumen, no favorece la formación integral y el pleno desarrollo de actitudes, valores, normas, nociones, sentimientos y motivos morales, especialmente los de carácter patriótico, por lo que se declara como **PROBLEMA CIENTÍFICO** ¿Cómo lograr que las niñas y los niños del grado preescolar ejerciten los contenidos sobre héroes y revolucionarios del área de Conocimiento del Mundo Social? Siendo necesario para ello elaborar ejercicios para software educativo con contenidos de héroes y revolucionarios del área de Conocimiento del Mundo Social del grado preescolar.

DESARROLLO

1.1 LOS EJERCICIOS

No existe prácticamente ninguna actividad humana que no tenga relación con esta definición, sin embargo a pesar de ello desde el punto de vista epistemológico, en la actualidad no existe un consenso entre los diferentes autores que han abordado esta categoría, algunos plantean que deviene del campo militar, otros del campo de la medicina, otros por el contrario se aferran a que sus orígenes se remontan al campo de los deportes, otros a la didáctica. En distintas acepciones sobre ejercicios, se puede apreciar que este problema conceptual subyace en las propias definiciones, así por ejemplo en algunas de ellas se define como ejercicios:

|| 1. Acción y efecto de ejercer. || 2. Conjunto de movimientos corporales que se realizan para mantener la forma física. || 3. Actividad destinada a desarrollar o conservar una facultad o cualidad psíquica. || 4. Tiempo durante el cual rige una ley de presupuestos. || 5. Prueba que realiza el candidato para obtener un grado académico || 6. Prueba que realiza quien interviene en competiciones deportivas. || 7. Trabajo práctico que en el aprendizaje de ciertas disciplinas sirve de complemento y comprobación de la enseñanza teórica. || 8. Movimientos y evoluciones militares con que se adiestran los soldados. || 9. Los que se practican por algunos días, retirándose de las ocupaciones del mundo y dedicándose a la oración y penitencia y también los que en días señalados practican los individuos de algunas congregaciones.

A pesar de toda la gama de acepciones, es posible, sobre la base de las distintas definiciones, extraer algunas características inherentes, en todos los casos se infiere como acción o actividad o conjunto de ellas, propias de la actividad humana y destinada al logro de un objetivo, propósito o fin.

También y específicamente en el campo de la Didáctica existen diversidades de criterios en relación con lo que es un ejercicio. Para autores como Ballester "*...un ejercicio es una exigencia que propicia la realización de acciones, solución de*

situaciones, deducción de relaciones, cálculo, etc. De cada acción debe precisarse el objetivo que nos mueve a transformar la premisa para obtener la tesis; el contenido que comprenden los tipos de acciones (identificar, comparar, clasificar, fundamentar etcétera), el objeto de las acciones (conceptos, proposiciones, procedimientos algorítmicos), la correspondencia entre situaciones y los procedimientos heurísticos y los medios heurísticos auxiliares..." Ballester (1982: 459.).

Por su parte Guilford, P. J. citado por De la Torreplantea que "...significa un cambio de interpretación o de uso de algo, un cambio en la manera de entender una tarea o en la estrategia para su realización..." (1995: 5.) en tanto que A, Mitjáns, lo define como la "...facilidad que tiene el sujeto para modificar puntos de vista, reorganizar alternativas que se plantea y modificar su comportamiento en función de unas u otras exigencias, es un importante elemento funcional vinculado con la creatividad..." (1989: 7.)

En este sentido también se pueden establecer algunos puntos de contactos, todos coinciden de una u otra forma en que conllevan a cambios en la estructura de pensamiento, por el movimiento de las líneas de búsquedas de soluciones al problema planteado, el ejercicio, en resumen, exige de una variedad de operaciones mentales (el análisis, deducción, comparación, etc. y en consecuencia los productos del pensamiento lógico (juicios, conceptos, generalizaciones, etc.), por el cambio de una operación a otra.

En correspondencia al problema epistemológico, existen múltiples clasificaciones acerca de los tipos de ejercicios, por ejemplo Jungk en el año 1986, elaboró una clasificación de los ejercicios tomando como base el grado de abstracción en el reflejo de los elementos y relaciones, así como el tipo de reflejo que se realiza. Este autor como concepto tomó ejercicios matemáticos planteado a los alumnos; a este se le subdividen dos conceptos subordinados: ejercicios de aplicación (los que tienen su origen en la práctica) y "ejercicios contruidos" (aquellos que se conciben con fines didácticos; o sea para ejercitar, profundizar, aplicar, asegurar las condiciones previas, entre otras). Los ejercicios contruidos sufren a su vez otra división. En consecuencia aparecen los formales dentro de ellos cabe mencionar (resolver una ecuación, resolver un sistema de ecuaciones, etcétera) y

por otra parte aparecen los ejercicios con textos conformados por aquellos cuyo texto es puramente matemático o bien se relaciona con la práctica. Desde el punto de vista anatómico fisiológicos existen dos tipos de ejercicio: isotónicos e isométricos. El ejercicio isotónico implica la contracción de grupos musculares contra una resistencia baja a lo largo de un recorrido largo, como al correr, nadar o hacer gimnasia sueca. En el ejercicio isométrico los músculos se mueven contra una resistencia elevada a lo largo de un recorrido corto, como al empujar o tirar de un objeto inamovible. El ejercicio isométrico es mejor para desarrollar los músculos largos mientras que el isotónico es más beneficioso para el sistema cardiovascular ya que aumenta la cantidad de sangre que bombea el corazón y favorece la proliferación de pequeños vasos que transportan el oxígeno a los músculos.

A pesar de ello, se considera que es posible inferir que los ejercicios suponen un conjunto de acciones y/o actividades que se realizan con el propósito de aplicar lo asimilado con el fin de consolidarlo. Desde el punto de vista de la pedagogía se puede definir como un recurso didáctico que tiene por objeto poner en práctica los conocimientos o habilidades adquiridos durante el proceso de enseñanza que contribuye a la solidez y consolidación de los mismos. Tomando en consideración estos preceptos en la Educación Preescolar bien pudiera definirse como todas aquellas tareas que las niñas y los niños tienen que resolver, cuyos objetivos están en función de desarrollar una determinada habilidad o capacidad, permitiendo el paso del estado inicial a un nuevo estado o situación, sirviendo de premisa para considerar la flexibilidad, no solo asociada a las operaciones del pensamiento, sino también analizarla en estrecha relación con el resto de las configuraciones psicológicas que conforman la personalidad del menor, lo que constituye un factor potencial para el desarrollo de su creatividad e imaginación, pero para que cumplan su cometido es una condición indispensable que éstos despierten el interés de las niñas y los niños para querer resolverlo, es decir, deben posibilitar la búsqueda de relaciones que permitan transformar la situación. Desde posiciones psicopedagógicas se tiene presente, en primer lugar,

el carácter activo del niño frente al ejercicio y su carácter relativo. Estos aspectos son muy importantes para la finalidad que se persigue, ya que se establece la necesidad de tener en cuenta los conocimientos y la naturaleza de la actividad que realiza el menor. Es necesario saber que para presentar un ejercicio y que éste resulte factible de solución en correspondencia con las posibilidades reales de solución, es decir, que esté a su alcance en relación con el nivel de conocimientos, habilidades potenciales, apareciendo en consecuencia la posibilidad real de ejercitación.

El trabajo con ejercicios, como recurso didáctico, es una importante vía si se explota en todas sus magnitudes. No obstante si no se cumplen con determinados requisitos se puede obtener un resultado inversamente proporcional al esperado, por eso son necesarias una serie de premisas, entre las que se pueden destacar:

- Comentar la solución del ejercicio en colectivo y en grupos pequeños para que sirva como base orientadora de la actividad.
- Proponer ejercicios utilizando diferentes vías.
- Reformular ejercicios menos complejos si no los pueden resolver como alternativa dirigida a estimular el desarrollo del pensamiento y la reflexión.
- Comentar el ejercicio ante un grupo de compañeros y docentes, lo que obliga a las niñas y los niños a reflexionar sobre los conocimientos aplicados y las formas de actividades realizadas para hallar las soluciones, además de disponerse a defender y argumentar sus puntos de vista en correspondencia con la vía seleccionada.

Otra consideración de importancia es la atención con esmero de los menores atendiendo a sus dificultades para lograr su papel activo en el proceso y estimular su actividad reflexiva, sin olvidar a los aventajados planteándole actividades más exigentes. Referente a los ejercicios de menos complejidad son de gran ayuda para estimular el trabajo independiente y grupal. Permiten al docente ofrecer indicaciones a los menores que no han logrado el nivel planteado en los

objetivos, así como proponer ejercicios más sencillos. No menos importante es la formulación de ejercicios ya que es una tarea que estimula la búsqueda de relaciones y el establecimiento de dependencias, requiere reflexionar sobre las condiciones, exigencias y vía de solución, para lograrlo se debe proceder de forma gradual y trabajar con las alternativas de solución.

Por último los menores activos son verdaderos protagonistas del proceso educativo, capaces no sólo de participar en la selección y ejecución del sistema de actividades, sino también de plantearse objetivos en relación con éstas y realizar las acciones de orientación, ejecución y control necesarias para su cumplimiento. La formación de menores con roles protagónicos exige del desarrollo de potencialidades autorreguladoras que caracterizan cada etapa del desarrollo de la personalidad.

Un aspecto poco debatido entre los diferentes autores, son los beneficios que aportan la aplicación de ejercicios, sin embargo según el criterio de la autora de este trabajo, se pueden señalar, entre otros, los siguientes:

- Permiten controlar el logro de los objetivos de forma diferente en correspondencia a las carencias y potencialidades de cada menor.

- Posibilitan evaluar la calidad de los resultados alcanzados por los menores en el aprendizaje.

- Es posible aplicar los conocimientos y habilidades a situaciones nuevas.

- Prever acciones para que el menor reconozca sus insuficiencias y cómo resolverlas.

- Se pueden combinar diferentes formas de evaluación.

A ello se le puede añadir otro importante beneficio como principal función didáctica y es lo referido a que contribuye a la solidez y consolidación del material ejercitado, lo que se puede traducir en durabilidad de los conocimientos.

Las vías que se utilizan para realizar los ejercicios también son diversas en el grado preescolar, por ejemplo, se pueden realizar a través de diferentes actividades dentro del proceso educativo respondiendo a cada área del desarrollo por años de vida. Existen además otras modalidades de realización de ejercicios,

una de ellas es la enseñanza asistida por ordenador o computadora (Ejercicios para software educativos) la que utiliza ejercicios para presentar un tema y para verificar su comprensión, permitiendo adquirir y ejercitar conocimientos. Independientemente del tipo de educación se debe cuidar que los temas y que la complejidad vaya desde un primer nivel hasta niveles más complejos. A diferencia de otros tipos, los ejercicios para software educativos tienen que utilizar un lenguaje de experto, que explícitamente expresen los contenidos a ejercitar en la programación, no sólo deben admitir respuestas abiertas, sino que su secuenciación permita distintos desarrollos en función del aprendizaje. Para trabajar adecuadamente los ejercicios para software educativos es imprescindible, orientar el ejercicio de manera clara, brindar elementos necesarios para la resolución, teniendo en cuenta preguntas estimuladoras de ideas, enfocar el esfuerzo de solución a la creación de novedosas alternativas para evaluar y por último seleccionar las más originales y válidas.

Como se ha podido apreciar al abordar este contenido, no existe en la actualidad un consenso entre los diferentes autores acerca del campo de donde proviene la definición de ejercicio, ni tampoco en los diferentes criterios de clasificación, no obstante a ello, subyace en todos los criterios como operaciones inherentes al ser humano con el objetivo de perfeccionar sus productos cognitivos repercutiendo en la solidez y consolidación y en consecuencia con un impacto beneficioso en su durabilidad, por lo que son muy importantes para el desarrollo general de la personalidad toda vez que permiten ir evaluando los diferentes niveles de progreso y brindar recursos de ayudas necesarias, en resumen y desde el punto de vista didáctico se pueden considerar los ejercicios como un recurso didáctico que tiene por objeto poner en práctica los conocimientos o habilidades adquiridos durante el proceso de enseñanza.

Otro aspecto relevante que no se aborda, es lo concerniente a la adecuación de los ejercicios en correspondencia a los niveles o etapas del desarrollo, pero es importante destacarlo ya que se deben introducir elementos más complejos que permitan el gradual avance a un nivel de desempeño superior, por lo que se

puede afirmar, que los ejercicios para el grado preescolar deben tener sus propias especificidades en correspondencia a las características psicopedagógicas de las niñas y los niños, los que se desarrollan además, a través de las diferentes actividades del proceso educativo.

1.2 EL CONOCIMIENTO DEL MUNDO SOCIAL EN EL GRADO PREESCOLAR.

El Sistema Nacional de Educación en Cuba está integrado por varias educaciones, una de ellas es precisamente la Educación Preescolar encargada de la formación integral de las niñas y los niños de 0-6 años de edad. Este tipo de Educación ha sido abordada desde tiempos remotos por el pensamiento pedagógico, un ejemplo de ello es J. M Comenio quien planteó cuestiones esenciales, tales como que la educación y la enseñanza debían ser un proceso único en todas las etapas y edades desde la escuela materna, también apuntó acerca de la necesidad de un programa y métodos de educación y enseñanza específicos para estas edades. Otro ejemplo es Fröebel quien dentro de sus aportes principales, hizo referencia a la importancia de crear un ambiente organizado y de hacer medios adecuados para los menores, así como la organización diaria del tiempo y la planificación para la realización de las actividades, también enfatizó en la debida selección de los materiales y en las actividades y recursos como elementos principales para el desempeño.

La Educación Preescolar en nuestro país está concebida con un programa para cuatro ciclos, en el último de ellos se contempla a los menores de 5 años. En esta edad las niñas y los niños se caracterizan por tener un estado emocional positivo, por lo general son entusiastas, alegres y dispuestos para la actividad, además gustan de resolver tareas sintiendo satisfacción al realizar las mismas, por si solos, lo que contribuye al status de su autoestima, son también compañeritas y camaderiles por ello suelen llevarse bien con sus amiguitos, lo que hacen con relativa independencia bajo la guarda del adulto. Además son capaces de ajustar sus conductas antes determinadas actividades cumpliendo normas de conductas sociales y respetar los patrones morales previamente establecidos por la sociedad o el contexto donde se desarrollan, aprecian lo correcto y lo incorrecto en su actuación y en la de los demás, por lo que es muy importante las valoraciones que sobre sus actuaciones que realizan los adultos contribuyendo a sus niveles de valoraciones. Otras características de su

capacidad de trabajo intelectual es que realizan acciones preceptuales más complejas al determinar las propiedades de los objetos y solucionar tareas cognoscitivas, además de verbalizar de forma clara y coherente los resultados, sin embargo, una característica esencial en ellos es que le es muy difícil reconocer y memorizar acontecimientos que han ocurrido a lo largo de la historia como consecuencia de su pobreza en procesos de reflexión y memoria lógica, por ello es que se crean medios como procedimientos “vivenciales” (utilizados en los ordenadores) que facilitan la apropiación y consolidación de esos acontecimientos, ya que producen determinadas experiencias cuyos productos pueden recordar por mayor tiempo y con más facilidad.

Cada ciclo contiene determinadas áreas de conocimiento y desarrollo en correspondencia a las características psicopedagógicas de las niñas y los niños. En especial el área del Conocimiento del Mundo Social, la que tiene una frecuencia quincenal con 25 minutos de duración. Es evidente la necesidad de trabajar las efemérides y hechos relevantes de la actualidad por ser un elemento esencial y para lo cual se requiere de medios de enseñanzas que faciliten la interiorización de estos contenidos, además para desarrollar habilidades y valoraciones las que se reflejarán gradualmente en sus sentimientos, así como las formas de pensar repercutiendo en sus comportamientos de acuerdo con el sistema de valores e ideales de la Revolución Cubana, en especial, el amor a la patria, a sus héroes y mártires. También desarrollarán sentimientos de solidaridad y otros valores como la responsabilidad ante encomiendas y tareas sociales.

Los contenidos sobre héroes y revolucionarios se deben vincular con otros contenidos que aparecen en el área de Lengua Materna y en la Actividad Independiente, de manera que cuando se conmemore un natalicio ya las niñas y los niños estén familiarizados con algunos elementos fundamentales de su vida y obra. Los cuentos y poesías actúan como estímulo para su actividad creadora.

La correcta vinculación que tienen estos contenidos con la formación de

sentimientos patrióticos y valores hace necesario que se realice cada una de estas actividades con la fuerza y emoción que lo requieren, de igual forma debe procurarse respeto y solemnidad.

Pero... ¿cuáles son los objetivos a lograr en el Programa Educativo del cuarto ciclo?

1. Identificar lugares y características más significativas de su patria.
2. Mostrar sentimientos de amor y respeto por los símbolos patrios, los identifiquen y sean capaces de regular su conducta de acuerdo con las particularidades de las actividades patrióticas.
3. Conocer el significado de las principales conmemoraciones locales y nacionales, las características y cualidades más relevantes de los revolucionarios cubanos, defensores de la patria.
4. Explicar algunos hechos sencillos de la vida social y expresar los conocimientos que tienen acerca de este tipo de fenómeno.

Y... ¿cuáles son los contenidos que se deben tratar en esta área?

1. Los símbolos patrios: La Bandera de la Estrella Solitaria y el Himno de Bayamo, su significación. La conducta ante ellos como expresión de amor y respeto.
2. Revolucionarios cubanos: José Martí y Antonio Maceo: Características y cualidades fundamentales. Fidel Castro, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara y Celia Sánchez. Cualidades que lo caracterizan.
 - Además de estos contenidos se debe dar tratamiento a la vida revolucionaria de Vilma Espín por ser unas de las compañeras que se preocupó por la creación de los Círculos Infantiles.
 - También de agrega aunque no aparecen contemplados en el

programa los Héroes Prisioneros de Imperio.

3. La Revolución Cubana. El 26 de julio y el desembarco del Granma. La lucha en las montañas y ciudades. La Victoria del 1ero. de Enero. Papel de Fidel como principal organizador y dirigente. Importancia de esta lucha para nuestro pueblo.

Además se plantea como exigencia en esta dirección del trabajo, que las niñas y los niños deben ser capaces de:

Identificar la Bandera Cubana dentro de un grupo de banderas e integrar sus partes y obtener el todo (Bandera).

Conocer la niñez y la vida familiar de los héroes y revolucionarios. Lugares natales, destacando valores que le formaron sus familiares y cualidades que lo caracterizan.

Actividad revolucionaria de los héroes y revolucionarios y época de lucha, destacando la amistad entre ellos.

La lucha de los mambises y la trayectoria revolucionaria de José Martí (pensamientos revolucionarios).

Ataque al Cuartel Moncada, la llegada a Cuba del Yate Granma. La lucha en las montañas, el 1ero. de enero.

Anécdotas referentes a los pasajes de la vida de los héroes y revolucionarios.

Para el logro de los objetivos planteados en el área del Conocimiento del Mundo Social, un papel decisivo lo juega la educadora encargada de dirigir el proceso educativo. La educadora tiene la posibilidad de educar a las niñas y los niños con métodos muy específicos, esa educación está también encaminada a la preparación multilateral del pequeño, pues a través de las actividades de esta área, los menores tienen un acercamiento a la historia de su patria, héroes,

dirigentes de nuestra revolución, así como diferentes hechos que han ocurrido, y la historia tanto de su localidad como la de su país.

Todos los aspectos de la historia de nuestro país deben ser tratados con gran tacto pedagógico, el objetivo principal de estas actividades es que los menores tengan una noción completa de todo el acontecer. También debe permitirles conocer las realidades más relevantes como por ejemplo: los “Cinco Héroes Prisioneros del Imperio”, haciéndose necesario mantenerlos informados acerca de lo que acontece dentro y fuera de nuestro país en la actualidad (nuestros médicos y educadores prestan ayuda en Venezuela u otros países), además de destacar fechas como la del 3 de diciembre Día de la Medicina para introducir la importancia de esa ayuda no sólo en Venezuela sino en otros países del mundo.

Por ello se hace necesario que nuestros docentes logren un profundo conocimiento de las características de cada educando. (Diagnóstico psico-pedagógico y el dominio del ambiente socio-cultural que influye sobre cada educando). Además deben conocer de las nuevas adquisiciones de sus niñas y niños, o sea, la caracterización inicial, sistematización de la dirección del proceso educativo y por último llevar un estricto control de los logros del desarrollo, teniendo en cuenta de que el niño debe ser el centro de la actividad y el adulto rector del proceso educativo para lograr la vinculación de la educación con el entorno, así como el protagonismo y participación de las familias y la comunidad en el proceso educativo y el carácter lúdico de todas las actividades que los menores desarrollan.

Las actividades del proceso educativo se pueden enriquecer con actos de cultura, no como una simple relación de contenidos, sino que su esencia radica en su carácter educativo, formativo y transformador, en la convicción y actitudes de los sujetos que cada docente debe tener presente, pues es una manera de pensar y de actuar para resolver los problemas complejos y cambiantes de la realidad con una visión integrada del mundo, en un proceso basado en relaciones interpersonales de cooperación y respecto mutuo, es decir es un modo de

actuación y una alternativa para facilitar la integración de los contenidos, para optimizar el proceso de planificación y dar tratamiento al proceso formativo, ello permite al docente, valorar el proceso educativo como un sistema complejo en que la reflexión crítica y la solución de problemas son aspectos esenciales de su actividad, concebir la actividad pedagógica con métodos científicos, para analizar, acometer y resolver los problemas, además de ser capaz de profundizar y actualizar constantemente sus conocimientos científicos y sus procedimientos metodológicos, de acuerdo con los constantes cambios que le impone la época en que vive, formar en sus menores valores y actitudes. Por lo que es preciso entender también que el conocimiento no se debe limitar a la actividad, sino que se debe extrapolar a los límites del proceso educativo, fortaleciendo la vida social.

Para ello es necesario en principio comprender que todas las actividades que se realicen en el marco del centro y fuera de éste, deben contribuir al cumplimiento del fin de la educación en nuestro país.

Además es importante que en los centros, se planifique el trabajo y se organicen las actividades donde el menor reflexione acerca del desarrollo de formas de pensar y de actuar, los hábitos y valores relacionados con el trabajo colectivo, el fomento de un enfoque sistémico de las áreas del desarrollo en una relación dialéctica, disciplinaria e interdisciplinaria, utilizando diferentes medios, por ejemplo la computadora, para garantizar el intercambio sistemático de experiencias con el fin de lograr un sistema único de influencias formativas. La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al proceso educativo permite ver el mismo desde distintas dimensiones o perspectivas, en particular, se considera software educativo como uno de los medios más atractivos y efectivos para el aprendizaje de las niñas y los niños del grado preescolar.

La inserción de la Computación desde las edades tempranas, es de vital

importancia para vincular estos contenidos y elevar la calidad del proceso educativo.

En el siglo XVI, Juan A. Comenio, en su obra *Didáctica Magna* nos advirtió *“...para aprender todo con mayor facilidad, deben utilizarse cuantos más sentidos se puedan por ejemplo: deben ir juntos siempre el oído con la vista y la lengua con la mano. No solamente necesitando lo que deba saberse para que lo recojan los oídos, sino dibujándolos también para que se impriman en la imaginación por medio de los ojos. Cuando aprendan, sepan expresarlo con la lengua y representarlo con la mano de manera que no dejen nada sin que haya impresionado suficientemente los oídos, ojos, entendimiento y memoria...”* Comenio (1626: 342.).

Coincidiendo con este postulado se puede destacar que el uso de estos medios contribuye a que los menores se apropien y ejerciten los conocimientos de forma más amena y duradera, por la interacción con las interfases (imágenes, sonidos, lenguaje, etc) de los mismos que posibilitan la interacción activa, en búsqueda y/o consolidación de los conocimientos, por lo que se logra una mayor calidad del aprendizaje. Sin embargo, la computadora sólo debe ser un recurso que facilite la adquisición de nociones y conceptos que constituyen la base necesaria para complejizar su nivel de pensamiento y luego adquirir las habilidades necesarias para el aprendizaje de estas tecnologías. Por ello, en la etapa del niño preescolar, no se debe centrar la atención en la computadora como objeto de estudio sino en el menor como sujeto del proceso.

En conclusión y en opinión de la autora se puede destacar que la Educación Preescolar como fenómeno social tiene también un carácter histórico, ya que ha evolucionado en correspondencia al desarrollo de la propia humanidad. En el siglo XVI ya existían pedagogos que se preocupaban por el estudio del desarrollo de los menores y la necesidad de tratarlos acorde a las características propias de su edad a través del proceso educativo. El programa para este tipo de educación en nuestro país, tiene concebido diferentes áreas de

desarrollo que potencian integralmente al menor de acuerdo a sus características psicopedagógicas, una de ellas es el Área del Conocimiento del Mundo de Social, con varios objetivos, siendo uno de ellos el patriótico, para lo cual es necesario trabajar los contenidos de héroes y revolucionarios, efemérides, símbolos patrios y hechos históricos relevantes, siendo éstos muy importante ya que sientan las bases para el ulterior desarrollo. Dados estos preceptos, se deben utilizar medios que satisfagan las necesidades de los menores y que al mismo tiempo, sean asequibles para ellos y exijan de la participación de un mayor número de procesos cognitivos y afectivos en la ejercitación de los conocimientos, mediante la experimentación de “vivencias”, objetivo éste que se puede lograr a través del uso de la computadora en general y del software educativo en particular, Entonces ...¿se puede considerar, el software educativo como un medio de enseñanza?

1.3 EL SOFTWARE EDUCATIVO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA

El software educativo es un medio de enseñanza, uno de los componentes más importantes en el grado preescolar que interaccionan con los restantes componentes de proceso educativo (objetivos, contenidos, métodos y evaluación), por ejemplo, el logro de determinado objetivo se alcanza siempre que se utilicen de cierta forma los medios disponibles y éstos condicionan los modos de estructuración y presentación de los mismos, las actividades requieren de medios que posibiliten que las niñas y los niños se apropien de los contenidos con facilidad, pero a su vez, la elaboración de materiales específicos para la enseñanza tienen que partir del análisis de las características de los restantes componentes, así como las estrategias de uso y decisiones que se tomen en torno a los mismos. Deben además, estar orientados en función de las características y necesidades de los menores. Los medios son parte de las relaciones que se establecen entre las niñas, los niños y los docentes, las relaciones que se crean entre un docente y sus educandos, las comunicaciones (más o menos espontáneas entre las niñas y los niños cuando aprenden) son procesos comunicativos regulados intencionalmente y dirigidos a provocar el conocimiento, de vital importancia en el proceso de formación de las respectivas personalidades.

Dentro de estos procesos los medios juegan un papel relevante, tradicionalmente, se les otorgan, el papel de "canal de la comunicación", pero representan algo más que un mero soporte. Los medios facilitan y presentan los mensajes informativos que deben recibir los menores y que condicionan y modulan los canales comunicativos entre el docente y la niña o el niño. El tipo de medio utilizado en el aula y las tareas que en torno a los mismos se realicen, tendrán consecuencias para las formas de agrupar a los menores, el modo de gestionar y dirigir las actividades, las normas de comportamientos y relación social.

En definitiva los medios son los canales a través de los cuales se ponen en

relación a los distintos agentes curriculares (diseñadores/docentes; docentes/niño; niño/niño), condicionando los mensajes y el tipo de relaciones que entre ellos se deben establecer, ellos proporcionan el vínculo entre la percepción y el proceso del pensamiento, las niñas y los niños son capaces de vincular los conocimientos actuales con los que poseían, aportando nuevos elementos, comprendiendo el funcionamiento de las partes que ilustran y a partir de ahí, formarse conceptos y establecer juicios. Permiten la mayor interacción con el medio exterior a través del órgano visual, es decir, del mecanismo sensorial de la vista. Es por eso que el empleo de estos medios facilita el óptimo aprovechamiento de nuestros mecanismos sensoriales mediante la vista y el oído, además desarrolla el gusto estético y condicionan la mejor retención mnémica de las informaciones.

En el IV Seminario Nacional para Dirigentes, Metodólogos e Inspectores del Ministerio de Educación, el Dr. Luis Ignacio Gómez precisó *"...los medios de enseñanzas son distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos, que se utilizan para la docencia, también objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada que contiene informaciones y se utilizan como fuente de conocimientos..."* Gómez (1980: 2da.).

Teniendo en cuenta esta definición, el uso de los medios de enseñanzas es un importante recurso del proceso educativo, del que no puede separarse el proceso de adquisición, hábitos y habilidades.

Los medios en general y la computación en particular, en especial, los software, no sólo permiten acceder a realidades, situaciones o conceptos novedosos, sino que también, mediante la ejercitación, posibilitan a los menores manifestar y expresar sus conocimientos, actitudes y sentimientos. Para ello, la enseñanza debe ofertar experiencias que vayan más allá de la descodificación de los mensajes, presentando oportunidades para que sean utilizados como fuentes y formas de expresión.

El uso del software apoya la ejecución de actividades mentales, como la descripción, conclusiones, autovaloración crítica, como resultado del pensamiento puesto en juego durante la interacción, estimulan además la comparación, la clasificación y generalizaciones. En la Edad Temprana se contribuye con mayor efectividad, al factor emocional y se ponen de manifiesto de múltiples maneras, ejemplo, cuando siente satisfacción y alegría de hacer y cuando descubre algo interesante, se logra un ambiente comunicativo y estético agradable y debe considerarse como un medio que activa la atención a través del uso adecuado, para ello se debe tener presente, las necesidades y exigencias del proceso educativo, así como la edad de las niñas y los niños. También es menester precisar los objetivos (el para qué enseñamos).

En nuestro país se parte de reconocer la importancia de la socialización y de la actividad con los objetos en estas edades y con la instalación de las computadoras se favorece el acceso a éstas, por las niñas y los niños del 6to. Año de Vida de las Escuelas Primarias y Los Círculos Infantiles, así como los asistidos por el Programa “Educa a tu Hijo”, para los que se diseñó un sistema de tareas computarizadas y se realiza en la actualidad una investigación psicopedagógica con el propósito de corroborar la efectividad de dicha aplicación.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrece esta tecnología se encuentra, la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación, porque refleja cabalmente la manera en que los menores piensan, aprenden y recuerdan, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y videos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

Este medio de enseñanza resulta un eficiente auxiliar del docente en la preparación e impartición de sus actividades, ya que:

- a) Facilita las representaciones animadas.

- b) Permite la interactividad con los menores, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- c) Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos, facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al mismo tiempo al menor, en los medios computarizados.
- d) Incide en el desarrollo de habilidades mediante la ejercitación.
- e) Facilita el trabajo independiente y a la vez el tratamiento individual a las diferencias individuales.

El software educativo como medio destaca los colores, formas y tamaños de lo que se quiere representar y en este camino el niño comienza a adquirir naturalmente habilidades relacionadas con esta técnica, por ejemplo: navegar por un programa, usar el mouse, utilizar las interfases gráficas, etc. Específicamente, en cuanto a la Informática Educativa se refiere, el avance tecnológico para el grado preescolar esta dado por cuatro aspectos, que se señalan a continuación:

1. La aceptación generalizada de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a nuestros menores al ritmo que marca la sociedad.
2. El enfoque, ya casi consensuado de las computadoras como instrumentos que permiten la integración de las áreas y no como objetos de estudio en sí mismos.
3. La producción nacional y la importación de software educativos en la mayoría de las áreas de desarrollo.
4. La proliferación de cursos de postgrado en Informática Educativa, posibilitando la jerarquización de los profesionales de todas las áreas y elevando de esta forma, su nivel de preparación.

Los docentes deben promover la utilización de la computadora como medio de enseñanza para las niñas y los niños, como herramienta tecnológica con una

finalidad esencialmente pedagógica, orientadora del "saber" y del "saber hacer", con el objeto de contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación, que permite la comprensión de los códigos de tecnologías, entender el mundo en que vive, adaptarse activamente a la sociedad poniéndose de manifiesto el conocimiento dinamizador del crecimiento y como herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.

Es importante que cada docente sea capaz de tener como centro de atención la educación integral de los menores, que exprese su compromiso ideológico y político – moral con los principios de la Revolución Cubana en su proyección personal y profesional como educador, exprese además la motivación e identificación hacia la profesión pedagógica en su comportamiento cotidiano, dirija además el proceso educativo con un enfoque interdisciplinario y desarrollador de la personalidad de las niñas y los niños y que puedan caracterizar su grupo, a las familias y al medio social en que se desenvuelven para dar continuidad al trabajo pedagógico a partir del diagnóstico sistemático, integre en su labor educativa los medios y recursos tecnológicos que se disponen en el centro, para incluso orientar a las familias sobre las mejores vías educativas y que fortalezcan el vínculo con la comunidad y sus entidades culturales.

En opinión de la autora del presente trabajo, se puede destacar, que los software educativos son poderosos medios de enseñanza, ya que sirven como recursos de apoyo o complementos para reforzar conocimientos o ampliarlos y pueden emplearse también para introducir un tema, para transmitir contenidos en la actividad, desarrollar habilidades y realizar actividades prácticas, mediante imágenes animadas, lenguaje claro e interactivo, etc. acorde a las necesidades de las niñas y los niños. No obstante es imprescindible también, que el docente deba seleccionar adecuadamente el tipo de ejercicio a realizar de acuerdo al objetivo previsto.

Por todo lo antes expuesto... ¿Tiene el software educativo para el grado preescolar sus propias características?

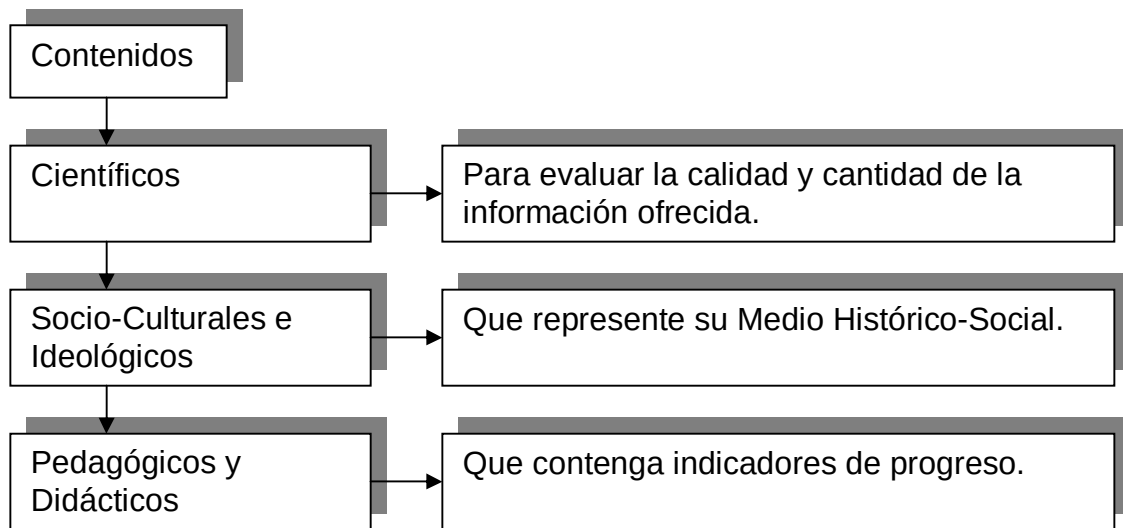
1.4 SOFTWARE EDUCATIVO EN EL GRADO PREESCOLAR

El software educativo es una herramienta informática con finalidad pedagógica de gran utilidad para la enseñanza, sirve de medio actualizado de información didáctica, lo que constituye una aplicación novedosa y útil. En general los software se consideran dinámicos porque permiten desarrollar la observación, comprensión y la comunicación (ver, escuchar, etc.), acompañan voz con imágenes, lo que facilita la comprensión comunicativa con la máquina, además posibilitan la interacción evitando convertir al sujeto en agente pasivo, etc.

En nuestro país se han diseñado varios software educativos, ejemplo de ellos son: Multisaber, El Navegante, A Jugar, etc. Este último destinado al grado preescolar, permite desde una edad muy temprana, que las niñas y los niños tengan acceso a esta tecnología, contribuyendo al perfeccionamiento de la coordinación visomotora, concentración de la atención, etc.

Este software posibilita además, la selección de su recorrido, construyendo conocimientos y reforzando actividades mentales, permite también a los padres y maestros contar con un material de apoyo y de estimulación de diferentes áreas de desarrollo, así como contar con una guía de ejercicios didácticos, con un registro de las actividades para los menores y los docentes. Por último permite analizar el desempeño del menor al interactuar con el software, constatando los avances de su desarrollo. Además favorece la flexibilidad del pensamiento de las niñas y los niños, porque estimula la búsqueda de distintas soluciones, permitiendo un mayor despliegue de los recursos cognitivos. La utilización del software educativo implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y la anticipación de lo que muchas veces se hace "automáticamente", estimular las conductas operacionales. En el plano afectivo y social, permite el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vistas, lo cual favorece también su desarrollo, entre otras bondades.

El software educativo como objeto pedagógico debe poseer



Para la utilización de software educativo debe considerarse varios momentos:

1. El estudio de los recursos y materiales disponibles (cantidad de máquinas y laboratorios).
2. Revisión del software disponible, así como sus principales características. Decidir cuál se puede utilizar para cumplir los objetivos, lo cual exige del docente un conocimiento profundo tanto de los contenidos del programa como del software.
3. Estudio de las áreas de desarrollo donde pretende utilizar el software; (objetivos, sistema de conocimientos y habilidades).
4. Decidir en qué momento utilizarlos, además si se puede insertar para dar tratamientos a nuevos contenido o para la sistematización de habilidades.
5. Valoración final acerca de uso del software.

Además es necesario conocer los módulos del software educativo del grado preescolar, ellos están diseñados por módulos y niveles:

MÓDULOS	NIVELES	HABILIDADES
Ejercicio	Nivel I	Clic sobre el elemento a seleccionar (área de selección) y clic en el espacio que le corresponde al elemento seleccionado en el área de ejercicio).
	Nivel II	Clic y arrastrar el elemento a seleccionar hacia el área correspondiente.
	Nivel III	Señalar con el puntero del mouse y oprimir la tecla Enter.
	Nivel IV	Utilizar teclas del movimiento del cursor.
Recreación:	Juegos 1	Se organizan de acuerdo a su tipo.
	Juegos 2	
	Juegos 3	

MÓDULOS	HABILIDADES
Educador	1-El acceso al módulo Educador se podrá hacer desde cualquier pantalla del software. 2-En cada pantalla existirá un área que al hacer clic sobre ella despliegue un menú que contenga las siguientes opciones: a)Ayuda: Permite el acceso de la información solicitada desde donde se accedió al módulo. b)Educador para solicitar la ayuda. c)Registro. 3-Botones de navegación: submenú (Hacia delante, Hacia atrás. Al seleccionar una de las opciones del submenú se accede al CD). a) Botones de servicio: submenú (Guardar, Abrir, Imprimir, Música, Salida) (al seleccionar cada opción dará paso a los cuadros de diálogos correspondientes). Guardar – CD Abrir – CD Imprimir – CD Música – CD Salida – CD b) Tarea paliativa: Permite el acceso a la tarea desde donde se accedió al módulo Educador para solicitar la tarea paliativa. c) Configuración. d) Traza (al seleccionar esta opción aparecerá el CD). e) Biblioteca. Mapa de navegación.
Biblioteca	Aparecerán artículos de interés (imágenes, fragmentos de videos, fotos, cuentos, adivinanzas, etc). Orientaciones Metodológicas para el docente.

De gran importancia son las etapas o ciclos para la creación de un cronograma en la elaboración de un software educativo, debiéndose considerar la necesidad, la elaboración del modelo pedagógico, la definición y preparación de los guionistas, la elaboración del guión y la elaboración del concepto del diseño gráfico e interactivo de la interfaz, la determinación de los sistemas de desarrollo necesarios según el tipo de aplicación, la confección de herramientas informáticas complementarias, la implementación. (Programación y digitalización de los recursos mediáticos). Así como la validación pedagógica y funcional, las pruebas y puesta a punto, la preparación del premaster, la elaboración de documentos afines y por último la medición del impacto.

Por otro lado, cuando se manipula la computadora se mejora la autoestima, porque se es capaz de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, etc. Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas, reforzando así, las conductas positivas del sujeto ante el problema, de este modo, el menor será un sujeto activo y participante, incidiendo en sus niveles de autovaloración.

El método informático de razonar es concretamente el método de diseño descendente de algoritmos que es positivamente enriquecedor como método sistemático y riguroso de resolución de problemas y de razonamiento. Por esta razón, el docente debe dominar formas de trabajo metódico, que enseña a pensar y que permite el aprendizaje por descubrimientos, el desarrollo inteligente y la adquisición sólida de los patrones del conocimiento, en consecuencia los menores, estarán preparados entonces para distinguir claramente cuál es el problema y cuál es el método más adecuado de resolución.

Según el criterio de la autora, se puede concluir que el software educativo es un sistema de aplicación con finalidad pedagógica que permite la adquisición y ejercitación de conocimientos y habilidades así como reforzar, sistemas de operaciones automatizados. Actualmente en nuestro país existen varios software

educativos destinados a casi todos los tipos de educaciones, uno de ellos es el Software “A Jugar” diseñado para el grado preescolar, el mismo tiene sin lugar a dudas múltiples beneficios ya que permite la organización de tareas en el proceso educativo constituyendo un elemento distintivo en cuanto a conocimientos por lo que se hace necesario promover el uso de estos para consolidar los conocimientos, además posibilita la reafirmación de la capacidad de aprender, desarrollar la creatividad y son potenciadores de habilidades intelectuales debido a que aumenta la motivación en las diferentes áreas del desarrollo. Sin embargo a pesar de que también permiten acceder a acontecimientos, fenómenos o situaciones ocurridas en la antigüedad o bien en lugares lejanos, sin embargo, su utilización no garantiza el tratamiento con profundidad de los contenidos referidos al trabajo patriótico, en especial a contenidos sobre los héroes y los revolucionarios.

2.1 CONCEPTUALIZACIÓN

Para la comprensión de este trabajo es necesario definir:

EJERCICIO: Se puede definir como el conjunto de acciones y/o actividades que se realizan con el propósito de aplicar lo asimilado con el fin de consolidarlo. Desde el punto de vista de la pedagogía se puede definir ante todo como un recurso didáctico que tiene por objeto poner en práctica los conocimientos o habilidades adquiridos durante el proceso de enseñanza que contribuye a la solidez y consolidación de los mismos.

EJERCICIOS EN EL GRADO PREESCOLAR: Se entiende como aquellas tareas que las niñas y los niños tienen que resolver, cuyos objetivos están en función de desarrollar una determinada habilidad o capacidad, permitiendo el paso del estado inicial a un nuevo estado, sirviendo de premisa para considerar la flexibilidad, no solo asociada a las operaciones del pensamiento, sino también para analizarla en estrecha relación con el resto de las configuraciones psicológicas que conforman la personalidad del menor, lo que constituye un factor potencial para el desarrollo de su creatividad e imaginación. Para que cumplan su cometido es una condición indispensable que éstos despierten el interés de las niñas y los niños, es decir, la necesidad de resolverlos, o sea, deben posibilitar la búsqueda de relaciones que permitan transformar la situación. Es necesario además, para presentar un ejercicio y que éste resulte factible de solución en correspondencia con las posibilidades reales de solución, esté a su alcance en relación con el nivel de conocimientos, habilidades potenciales, apareciendo en consecuencia la posibilidad real de ejercitación.

SOFTWARE: Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

EJERCICIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVOS: Son los que se realizan a través de un ordenador o computadora, para presentar un tema, para verificar la comprensión de los contenidos recibidos o para ofrecer nuevos conocimientos

con un lenguaje asequible, brindando elementos necesarios para la solución de la tarea, teniendo en cuenta preguntas estimuladoras de ideas y enfocar el esfuerzo de solución a la creación de novedosas alternativas para evaluar lo aprendido.

HÉROES: Personajes que se destacan por su valor, se distinguen por sus hazañas o espíritu de sacrificio, etc.

REVOLUCIONARIOS: Personas que proclaman sus ideas valientemente, luchan por la igualdad y libertad plena, por defender valores.

LOCUCIÓN: Modo de hablar. Grupo de palabras que generalmente indican o expresan una idea.

SONIDO: Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos.

ANIMACIÓN: Procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes, objetos y elementos.

IMAGEN: Reproducción de la figura de un objeto o de su representación, por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.

2.2 FUNDAMENTACIÓN DE LOS EJERCICIOS.

El proceso de elaboración de los ejercicios para software educativo es una actividad compleja que se caracteriza por diversas etapas y un alto grado de preparación. En este proceso intervienen personal especializado y preparado en los contenidos previstos dentro del mismo, por lo que es importante el concurso de varias ciencias, en especial, aquellas que abordan al hombre como objeto. Se tuvieron en cuenta los fundamentos teóricos que se tomaron como base de las ciencias filosóficas, sociológicas, pedagógicas, psicológicas, didácticas e informáticas. Su fundamento filosófico se basa en la concepción del Materialismo Dialéctico, "...De la contemplación viva al pensamiento abstracto y de éste a la práctica, tal es el camino dialéctico del conocimiento de la verdad objetiva..." escribió Lenin (1986:29.) basado en este postulado se puede afirmar que los ejercicios permiten a los menores experimentar sensaciones, percepciones, así como representaciones sobre los héroes y revolucionarios, hechos, etc. ello garantiza el primer nivel de la Teoría del conocimiento, es decir, el nivel sensorial, en tanto que al mismo tiempo, estas experiencias contribuyen a la formación de elementales deducciones, juicios y conceptos, procesos éstos, del nivel racional.

Los presupuestos teóricos en los que se basó los ejercicios contribuyen a la estimulación para la formación de cualidades morales en nuestras niñas y niños, necesarias para una concepción del mundo, la Educación Moral constituye el núcleo central para la estructuración del proceso educativo del grado preescolar, considerando la relación indisoluble entre la sociedad y la institución educativa. La educación necesariamente tiene que ser "en y para la vida" contemplando los problemas inherentes a la realidad y el entorno social para el cual se prepara a los menores.

En los ejercicios sobre héroes y revolucionarios se consideran además los postulados teóricos- metodológicos de Vigotsky en el desarrollo de su teoría, él señaló que cualquier planteamiento teórico está estrechamente ligado a desarrollos de carácter metodológicos de cuestiones teóricas.

Para ello, recurría a sus conocimientos del marxismo, fundamentalmente los trabajos de Marx, Engels y Lenin, cuyas concepciones esenciales le sirvieron de inspiración para la construcción de una Psicología Socio-Histórica.

En tal sentido, resultan relevantes algunos problemas que plantea Vigotsky en la búsqueda de un criterio metodológico. Uno de ellos, es la interacción entre los componentes empíricos y teóricos, que se corresponden con los niveles de la Teoría del conocimiento. Otro de los problemas refiere al problema de las palabras, de la terminología, siendo la actividad, un proceso necesario e imprescindible en este proceso. En este sentido, los ejercicios están diseñados en un lenguaje materno sencillo, asequible para los menores a los que están destinados, además la posibilidad de interacción con los mismos supone un proceso intenso de actividad.

Para el diseño de ejercicios se consideró el carácter mediatizado de la psiquis humana, en la que subyace la principal función de la personalidad, la autorregulación y su papel en la transformación de la psiquis, función que tiene como esencia la unidad de lo afectivo y lo cognitivo. Los ejercicios se diseñan a partir de acciones que propician un contexto favorable y del diagnóstico, del nivel de conocimientos que poseen las niñas y los niños, pero también se tienen en cuenta, sus intereses, motivaciones y necesidades. Además es de significativa importancia lo relacionado con el concepto de zona de desarrollo próximo, esto posibilita determinar las potencialidades y necesidades de cada niña o niño y ofrecerles niveles de ayuda en caso que lo necesite, hasta que puedan resolver los ejercicios.

Desde la perspectiva sociológica, se puede señalar, que los mismos posibilitan, a través de un contexto agradable, el desarrollo de relaciones interpersonales entre los menores que favorecen la aparición de sentimientos positivos de compañerismo, camaradería, ayuda mutua, etc. Además, sujetos a los mecanismos de la crítica y la autocrítica, lo que incide de forma circunstancial al ajuste de los procesos de formación y desarrollo de su personalidad.

Además posibilita la formación de las habilidades prácticas o destrezas

elementales sobre el uso de la tecnología, a través de los ejercicios sobre héroes y revolucionarios se exige de las niñas y los niños el trabajo con habilidades generales intelectuales tales como la definición de conceptos de héroes y revolucionarios aunque de forma elemental y por la vía deductiva), la observación, la comparación, la clasificación, la modelación, la identificación, la seriación, etc. Además la ejecución de los ejercicios supone la reafirmación de los contenidos que aparecen en el Programa Educativo, en especial, los aspectos patrióticos y el tratamiento al sistema de valores, lo que contribuye a la formación de sólidas convicciones para la vida adulta. También proporcionan a los menores recursos de ayuda en la solución de las diferentes tareas los que perfeccionan los mecanismos para la posterior asimilación de contenidos. En resumen se puede plantear que los ejercicios propician de forma amena y asequible, el cumplimiento de los objetivos del Programa Educativo de este ciclo, siendo muy importante para ello el adecuado desempeño pedagógico y metodológico del personal, así como el pleno dominio del currículo del grado preescolar y los conocimientos informáticos.

La niña y el niño aprenden haciendo, lo que garantiza que el proceso de formación de cualidades morales deba distinguir al futuro ciudadano.

Desde el punto de vista psicológico los ejercicios inciden de forma positiva en la esfera cognitiva de las niñas y los niños, toda vez que su resolución demanda la ejercitación de los procesos lógicos del pensamiento (análisis, síntesis, comparaciones, abstracciones, generalizaciones, etc.). Además tienen que memorizar no solo hechos, figuras, lugares e incluso algoritmos de resolución de tareas. Por otro exige de su imaginación y creatividad, mediante las representaciones de hechos y acciones relevantes, y actúan en las propiedades de la atención, en especial, en la concentración.

Otra característica que se puede señalar, es que éstos influyen en la esfera emocional – volitiva toda vez que despiertan emociones y sentimientos positivos hacia los diferentes objetos de afectos, que pueden ser figuras, hechos, símbolos, etc. Y exigen de cada niña o niño una cuota de esfuerzo volitivo,

imprescindible para lograr la solución de cada tarea planteada.

Además los ejercicios sobre héroes y revolucionarios contribuyen en otras formaciones psicológicas de diferentes grados de complejidad, tales como la formación de una autovaloración adecuada (mediante la evaluación correcta de sus resultados), la consolidación de su autoestima o el concepto de sí mismo, gracias a los aciertos o éxitos de cada tarea planteada, etc. También se perfeccionan los mecanismos del lenguaje, mediante la interpretación correcta de las diferentes órdenes u orientaciones que se brindan para la ejecución de los mimos. En resumen desde el punto de vista psicológico se puede plantear que los ejercicios sobre héroes y revolucionarios contribuyen en la formación psicológica integral de nuestras niñas y niños.

Es importante que el guionista de ejercicios conozca que la educación no puede limitarse a la transmisión de conocimientos verbales, sino también y muy importante, es que debe orientar a los menores desde su nacimiento para que tengan todas las oportunidades posibles y desarrollar plenamente sus potencialidades. Se puede destacar además, que la interacción de los ámbitos organizadores son los que le permiten a las niñas y niños ir construyendo las bases fundamentales de su educación inicial y permanente; la representación mental, la abstracción, por ende, el desarrollo de su lenguaje y del denominado "pensamiento operativo".

Desde el punto de vista didáctico, se debe tener en cuenta que cuando se elaboren los ejercicios para las niñas y niños del grado preescolar se deben utilizar la vía práctica y una de las opciones que no puede faltar son los procedimientos lúdicos en la educación infantil, en correspondencia a su actividad fundamental para la etapa del desarrollo, es éste, uno de sus principales fundamentos. Aprovechar el juego, posibilitará rescatar la gran riqueza que lleva éste, pues en dichas manifestaciones lúdicas se refleja todo lo que está viviendo y su capacidad de interrelacionarse con sus coetáneos, además en esta edad, se aprende jugando, por lo general los menores son activos, alegres y dispuestos para las actividades, les gustan de resolver tareas sintiendo satisfacción al

realizar las mismas por si solos, además cumplen normas de conductas sociales y respetan los patrones morales previamente establecidos por la sociedad o el contexto donde se desarrollan, aprecian lo correcto y lo incorrecto en su actuación y en la de los demás y realizan acciones más complejas para determinar las propiedades de los objetos y solucionar tareas cognoscitivas, también son compañeritas y solidarios, lo que logran con relativa independencia bajo las indicaciones del adulto. Los ejercicios propuestos para el software educativo posibilitan el desarrollo de varias habilidades en correspondencia con los diferentes niveles del desarrollo de la niña o niño.

Primer nivel.

Habilidades informáticas: Señalar y hacer clic con selección múltiple.

Habilidades intelectuales y sensorial: Observación e identificación.

Segundo nivel.

Habilidades Informáticas: Arrastrar.

Habilidad Intelectual y sensorial. Comparación y Modelación.

Tercer nivel.

Habilidades Informáticas: Clic y dar enter.

Habilidad Intelectual y sensorial: Modelación, Comparación y seriación.

¿Qué deben conocer nuestras niñas y niños acerca de los héroes y revolucionarios de la patria?

Primeramente los significados de las palabras héroes y revolucionarios.

El conocimiento del medio social por las niñas y los niños se ha concebido de forma activa y práctica, mediante la observación y el contacto directo con las situaciones más reales posibles, para que las vivencias que experimentan le sirvan de base en la formación de sentimientos.

Los ejercicios presentados no se limitan solamente a los contenidos previstos en el Programa Educativo, sino que admiten la introducción de otros temas que son importantes y necesarios de acuerdo con la zona o momento histórico – social.

¿Qué contenidos se trabajan en el módulo ejercicio?

Contenidos: Los símbolos patrios.

- 1 La Bandera de la Estrella Solitaria y la de otros países.
- 2 El Escudo de la Palma Real.
- 3 El Himno de Bayamo.
- 4 Sentimientos de amor y respeto hacia nuestros símbolos patrios.

Revolucionarios cubanos.

- 1 José Martí y Antonio Maceo: Características y cualidades fundamentales.
- 2 Fidel Castro, Raúl Castro, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara y Celia Sánchez. Cualidades que lo caracterizan.
- 3 Héroes Prisioneros del Imperio.

La Revolución Cubana.

- 1 El 26 de julio.
- 2 El desembarco del Granma.
- 3 La lucha en las montañas y ciudades.
- 4 La Victoria del 1ero de Enero.
- 5 Papel de Fidel como principal organizador y dirigente.
- 6 Importancia de esta lucha para nuestro pueblo.

Para operar con los ejercicios, el docente debe profundizar a través del Proceso Educativo en:

- Identificar la Bandera de la Estrella Solitaria dentro de un grupo de banderas de otros países.
- La niñez y la vida familiar de los héroes y revolucionarios. Lugar natal, destacando valores que le formaron sus familiares y cualidades que lo caracterizan.
- Lucha de los mambises y la trayectoria revolucionaria de José Martí (pensamiento revolucionario).
- Anécdotas referentes a los pasajes de la vida de los héroes y revolucionarios.
- Actividad revolucionaria de los héroes y revolucionarios y época de lucha, destacando la amistad entre ellos (Ataque al Cuartel Moncada, la llegada a

Cuba del Yate Granma, lucha en las montañas, Primero de Enero).

Se debe potenciar a las niñas y los niños para la aplicación de los conocimientos que han adquirido en las diferentes áreas del conocimiento, lo que contribuye a la solidez de éstos, a través de la computación para que ejerciten y consoliden los contenidos trabajados en el proceso educativo. Además le ofrece nuevas vivencias, los coloca frente a situaciones problemáticas que tienen que resolver.

En el caso de ejercicios, relacionados con héroes y revolucionario, los acerca a la actividad revolucionaria desarrollada en nuestro país, a los lugares históricos importantes como la Plaza de la Revolución, destacando la importancia del lugar para los actos que allí se celebran con la participación de todo el pueblo, el porqué lleva ese nombre (José Martí) y como nuestro líder y otros dirigentes hablan en ella. Hay que destacar que existe un aeropuerto de igual nombre y otros lugares históricos. Es necesario resaltar el respeto que debemos mantener frente a estos lugares y a los símbolos patrios.

Referente al trabajo con las familias, los docentes deben de orientar actividades grupales, días de las familias, actividades abiertas y demostrativas acerca de cómo formar sentimientos de amor a la patria, pueden organizarse excursiones y paseos a lugares significativos, etc.

En necesario además, que las familias conozcan los ejercicios, para ser consolidados a través de diferentes visitas a los museos, paseos, estatuas y tarjetas. Se les pedirá a los padres que les relaten, anécdotas, lecturas de cuentos, poesías, canciones, dramatizaciones, escenificaciones y conversen acerca de los símbolos patrios y revolucionarios cubanos como José Martí, Antonio Maceo, Fidel Castro, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara, Raúl Castro y Celia Sánchez destacándole sus cualidades. Se debe corresponder la importancia de estos revolucionarios en hechos importantes como, El 26 de julio, El desembarco del Granma, La lucha en las montañas y ciudades, La victoria del Primero de Enero, el papel de Fidel como principal organizador y dirigente, así como la importancia de esta lucha para nuestro pueblo.

Para la realización de los ejercicios el guionista debe tener en cuenta el Nro del ejercicio, el ambiente donde se va a desarrollar, el nombre del ejercicio, objetivo que se persigue con el mismo, las habilidades intelectuales y las informáticas que se van a trabajar, además una breve descripción del ejercicio, el área de selección y por último prever las posibles respuestas de la niña o del niño.

2.3 PROCEDIMIENTOS PARA LA REALIZACIÓN DE LOS EJERCICIOS DEL SOFTWARE.

El software es un producto en el que participan muchos especialistas, ante todo se debe efectuar un trabajo de mesa para definir las distintas variables de su confección; necesidades, oportunidades, aspectos positivos y negativos, riesgos, etc. Una vez establecida su necesidad, se realiza entonces una junta con los especialistas para indicar las diferentes misiones, plazos de ejecución, reuniones de evaluación, etc. del producto y se realiza la presentación inicial e ideal de la colección. El paso consiguiente consiste en la formación de equipos por especialidades, es decir, de los grupos de trabajo, teniendo en cuenta para la selección de los mismos, el personal especializado debe estar preparado en los contenidos previstos dentro del mismo, por lo que es importante el concurso de varias ciencias, en especial el papel que juegan los guionistas, diseñadores y programadores.

Para la puesta en práctica del diseño de los ejercicios, es insoslayable tener presente que el guión debe ser concebido en lengua materna, asequible para el destinatario, sin errores gramaticales, ortográficos, de dicción, etc. su contenido es implementado por especialistas (diseñadores y programadores) mediante técnicas de importación de recursos, por lo que el guión se considera como documento oficial. Debe ser redactado adecuadamente y en correspondencia al contexto al que está dirigido. Se decide la mascota, que identificará el producto la que debe ser además del agrado de los menores, posteriormente se hace la presentación de la mascota que va a rectorar los ejercicios.

Una vez establecidos estos parámetros, se ofrecen temas de preparación en correspondencia a los diferentes módulos contenidos en el producto, o sea, los dirigidos al Módulo Ejercicios (N 1, N 2, N 3, N 4), Módulo Recreación, Módulo del Educador, así como las Tareas Paliativas. Además de otros temas inherentes y necesarios para un mejor diseño del producto, (formatos, técnicas de presentación, etc.). También es necesario determinar con extrema exactitud, algunas consideraciones sobre el uso de la informática en el proceso educativo y

particularizando las características psicopedagógicas de los destinatarios.

Para este trabajo, es fundamental considerar otras especificidades, como son la elaboración de guiones de software educativo para el grado preescolar, elementos de informática, en especial la educativa, la conceptualización teórica acerca del uso de la informática en estas edades, la clasificación y evaluación del software educativo en el grado preescolar, los requerimientos generales y particulares, el guión del software educativo basado en la Carta Tecnológica, la elaboración de un prototipo de guión con los recursos mediáticos para el diseño de los guiones de ejercicios (Imagen, Sonido, Video, Animaciones).

Una vez concluidos esos procedimientos, se efectúa otro trabajo de mesa donde participan todos los especialistas que intervendrán en la elaboración del software educativo con el objetivo de coordinar las tareas, en común acuerdo. El guionista encargado de realizar los ejercicios expone sus propuestas, sobre la base, de la estructura establecida; objetivos, presentaciones, ejercicios interactivos para las niñas y niños en correspondencia a las tipologías previstas o sub - módulos, (Nivel I, Nivel II, Nivel III y Nivel IV). Cada nivel debe contener un número (x) de tareas y éstas a su vez contienen un número (y) de ejercicios. Además para cada tarea deberá contener un ejercicio menos complejo que responde al objetivo de la tarea correspondiente, denominada Tarea Paliativa.

El sistema asignará un ejercicio a cada uno en el orden de identificación de éstos al inicio del programa y controlará de manera individual el desempeño de cada niña o niño.

La navegación por los ejercicios es lineal. Sólo si la niña o el niño logra solucionar de forma correcta el ejercicio o todos los que fueron propuestos para determinada tarea, el programa le permitirá continuar al siguiente ejercicio más complejo en dependencia a la capacidad de solución, de la tarea o nivel según el caso.

Para indicar el orden del ejercicio se deben utilizar las animaciones de la mascota con locuciones u otras locuciones establecidas en cada descripción particular, que tiene por objeto estimular el nivel de desempeño en la solución del

ejercicio, tarea o módulo trabajado.

Debe destacarse, que en estos ejercicios se rigen por normas de procedimientos establecidos en Orientaciones Metodológicas con una explicación clara para su uso o utilización.

Durante el proceso de elaboración de la propuesta, se van efectuando, juntas de valoraciones parciales, en plazo mensuales, teniendo en cuenta los factores de carácter psicopedagógicos y de otros tipos (validaciones psicológicas, pedagógicas, didácticas, de correspondencia con las necesidades y posibilidades de realización, etc) entre las que se destacan:

a) Necesidad. Grado en que los ejercicios contenidos en el software están dirigidos a la solución de un problema educacional vigente e importante.

b) Factibilidad de implementación. Si es posible realizar a través del uso de la computadora u ordenador.

c) Fiabilidad conceptual. A través del cual se determina el grado de seguridad que se le asigna a la información que proporcionan los ejercicios para el software.

En necesario tener en cuenta la correspondencia entre objetivos, contenidos y métodos, relación ésta que se denomina, desde le punto de vista del diseñador, articulación con el currículo.

Otras especificidades del diseño es que los ejercicios propuestos deben estar dirigidos a objetivos claramente formulados, reflejados en cada uno de los guiones de ejercicios del software o implícitos en el producto final, por lo que deben tener un rigor científico.

La información que presenta los ejercicios para el software (conceptos, definiciones, resultados, gráficos, fórmulas, explicaciones, etc.) tiene que estar actualizada, además de la precisión en correspondencia al lenguaje y nivel de comprensión al que va dirigido.

La estructuración exige de una secuencia lógica entre los ejercicios, estableciendo nexos entre uno y otro, además tiene que ser sistemática.

La asequibilidad otra consideración a tener en cuenta cuando se elaboran

guiones de ejercicios, está dada por la correspondencia entre la información ofrecida y el nivel de comprensión que actúa como punto de partida que se exige como requisito previo. Debe estimarse además la riqueza en la presencia de mecanismos para la atención a las diferencias individuales (niveles, palabras calientes, zonas interactivas, mensajes reflexivos, apoyo audiovisual, etc.).

Los productos destinados a la Formación de Valores o al menos dirigidos a influir sobre ellos se deben diseñar con una intención manifiesta hacia una orientación dirigida a la formación de valores acordes con los principios de nuestra sociedad. Deben fomentar, emociones, sentimientos, cualidades y valores (honestidad, honradez, responsabilidad, laboriosidad, solidaridad e internacionalismo, patriotismo, antiimperialismo) que deben caracterizar a un ciudadano revolucionario cubano, como heredero de nuestro acervo histórico y continuador de la obra socialista y muy importante, en el establecimiento de convicciones políticas y sociales en correspondencia a nuestras normas morales y patrones de conductas.

Otra cualidad que se exige durante el diseño de ejercicios para el software es que los mismos deben estimular el pensamiento reflexivo, como mecanismo esencial en la solución de las diferentes tareas, en contraposición de mecanismos de ensayo-error o a la solución sin plan previo.

No se concibe un buen diseño de ejercicio si éste no estimula una adecuada actitud hacia el estudio y fomentar además actitudes positivas que conduzcan a decisiones responsables ante el mismo, así como al trabajo y hacia la vida familiar y social en general.

Una consideración tan importante como las demás es el factor de la motivación, o sea el grado de interés por la solución, que deben despertar los ejercicios del software en los menores.

El software educativo debe prever la correcta comunicación, ya que ello incide de forma proporcionalmente en el nivel de interactividad, lo que se expresa a través de la diversidad de mecanismos que ofrece el software para establecer una comunicación rica y reflexiva.

Para el diseño de los ejercicios para un software educativo de debe tener en cuenta también la distribución de contenidos en la pantalla, ya que no debe existir sobrecargas de contenidos en la pantalla y su distribución debe responder a principios de percepción con una lectura al modo occidental, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

En conclusión y en opinión de la autora del presente trabajo, se puede establecer que la elaboración de guiones de ejercicios para la confección de un software educativo es imprescindible un procedimiento sobre el establecimiento de tareas en correspondencias a diferentes plazos de cumplimiento que aseguran la efectividad y determina la calidad del producto. Debe destacarse además que exige de una adecuada preparación de los guionistas y cualidades del personal encargado del diseño y que para el mismo, se deben considerar las leyes psicopedagógicas que rigen el propio proceso educativo, en correspondencia a los objetivos y tareas de la educación, como proceso rector.

2.4 EJERCICIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO

NIVELES DE LOS EJERCICIOS SOBRE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS

Ejercicios

Nivel 1 27 ejercicios.

Objetivos generales:

- Identificar la Bandera de la Estrella Solitaria dentro de un grupo de Bandera de otros países y colocarla en el asta.
- Reconocer las figuras de Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia.
- Identificar fotos pertenecientes a los padres de Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia.
- Identificar dentro de un grupo de casas, las casas natales de los héroes.
- Conocer pasajes de la niñez de los héroes y revolucionarios.

NIVEL 1	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS
Tarea 1 La Bandera.	4	Identificar la Bandera de la Estrella Solitaria dentro de un grupo de banderas de otros países.. Colocar la bandera en el asta y las flores en el busto de Martí.	- La Bandera de la Estrella Solitaria. - Mi Bandera. - La Bandera Cubana. - Coloca la bandera en su lugar.
Tarea 2 El Escudo.	1	Identificar el Escudo de la Palma Real en la sala de referencia.	- El Escudo de la Palma Real.

NIVEL 1	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS.
Tarea 3 Nuestros héroes.	2	Reconocer las figuras de Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia por el contorno. Identificar a los héroes según la frase que le corresponda.	- Héroes y revolucionario. - ¿A quién le corresponde esta frase?
Tarea 4 Casa natal de los héroes.	5	Identificar dentro de un grupo de casas, las casas natales de los héroes.	- La casa natal de Antonio Maceo. - La casa natal de José Martí. - La casa natal de Celia Sánchez. - La casa natal de Fidel y Raúl Castro. - La casa natal de Ernesto Guevara.
Tarea 5 Los padres de los héroes.	6	Identificar, fotos de los padres de los héroes.	- Los padres del Titán de Bronce - Conociendo a nuestro Martí. - Los padres del Che. - Los padres de Fidel y Raúl. - Conociendo a Camilo. - Los padres de Celia.

NIVEL 1	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS.
Tarea 6 Otros familiares de José Martí.	2	Identificar, fotos de los familiares de José Martí.	- Familiares de José Martí. - Ismaelillo.
Tarea 7 La niñez de los héroes de la patria.	5	Conocer pasajes de la niñez de héroes y revolucionarios.	- Martí niño. - Camilo siendo niño. - La niñez de Celia. - Fotos de la niñez de Fidel. - Ernestito.
Tarea 8 Amistades de los héroes.	2	Identificar fotos de los amigos de Martí. Identificar fotos de los amigos de Fidel.	- Los amigos de Martí. - Los amigos de Fidel.

Nivel 2 7 ejercicios.

Objetivos generales: Seleccionar objetos.

NIVEL 2	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS
Tarea1 Recorrido con amigo.	1	Seleccionar objetos con una característica.	- ¿Quién me acompaña a dar un recorrido?
Tarea 2 Los mambises.	1	Colocar los elementos que le faltan a los mambises.	- ¿Qué le falta a los mambises?

NIVEL 2	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS
Tarea 3 ¿Qué objetos utilizarías?	3	Seleccionar objetos que les fueron de utilidad a los héroes.	- ¿Cómo ayudar a curar a los heridos? - Utensilios que utilizaron los héroes para alimentarse. - El centinela.
Tarea 4 De visita al campamento mambí.	2	Establecer relaciones entre los elementos y el modelo.	- Visitando un campamento mambí. - Llevemos el mensaje al campamento.

Nivel 3 12 ejercicios

Objetivo general: Conocer anécdotas referentes a la vida de héroes y revolucionarios.

NIVEL 3	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS.
Tarea 1: Nuestro Héroe Nacional.	3	Ordenar láminas relacionadas con la anécdota. Orientarse en el espacio utilizando puntos de referencias. Reproducir modelos espaciales complejos.	- Martí en Hanábana. - Meñique. - El Camarón Encantado.

NIVEL 3	NÚMEROS DE EJERCICIOS	OBJETIVOS	NOMBRE DE LOS EJERCICIOS.
Tarea 2: Antonio Maceo.	3	Ordenar láminas relacionadas con la anécdota. Orientarse en el espacio utilizando puntos de referencias. Reproducir modelos espaciales complejos.	- Empínate y lucha. - Empínate y Álzate. - El Titán de Bronce.
Tarea 3: Camilo Cienfuegos Gorriarán.	3	Ordenar láminas relacionadas con la anécdota. Orientarse en el espacio utilizando puntos de referencias. Reproducir modelos espaciales sencillos.	- Camilo y la bandera. - Contra Fidel ni en juego. - Confianza y fe absoluta.
Tarea 4: Ernesto Guevara De La Serna.	3	Ordenar láminas relacionadas con la anécdota. Orientarse en el espacio utilizando puntos de referencias. Reproducir modelos espaciales complejos.	- El Che amigo de los animales. - Ayudando a los guerrilleros. - El Che en el trabajo voluntario.

Para poder comprender los ejercicios se hace necesario consultarlos en los **Anexos No. 3, 4, 5, 6 ,7** en los mismos aparecen determinadas simbologías cuyos significados son:

- L =Locución: Lo que debe escucharse mediante la realización de la tarea.
- A =Animaciones: Lo que se recomienda para que se anime (movimiento).
- S =Sonidos: Los sonidos, canciones, músicas instrumentales, etc.
- I =Imágenes: Lo que aparece en la pantalla reflejada que propicia la imaginación de que se encuentra en el lugar deseado.

2.5 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

Después de la elaboración de los ejercicios se realizó un pilotaje de aplicación tomando como muestra a 20 niñas y niños del grado preescolar del Círculo Infantil “Juliana Montano” (Anexo No. 1) con el objetivo de conocer el dominio en los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social, con lo que se evidencia, la efectividad de los ejercicios. De los 20, el 95% del total de las niñas y los niños, o sea, 19 ponen en práctica los conocimientos relacionados con los contenidos tratados mediante la observación y el contacto directo con el medio de forma espontánea, sirviéndoles de base en la formación de sentimientos y motivos positivos, por lo que esos conocimientos potencialmente se ponen en práctica en las diferentes formas de organización del proceso educativo como el Juego, la Actividad Independiente y la Actividad Programada, manifestando ideas y vivencias de lo observado de forma clara y espontánea.

Todos los menores que participaron en el pilotaje respondieron a las preguntas que se le realizaron no sólo cuando se encontraban frente a las imágenes o al medio, sino que narraban, relataban hechos importantes y vivencias, evidenciando la efectividad en sus procesos mnémicos lógicos, denotando además, seguridad al responder, estimulación, con respuestas acertadas y estableciendo comentarios con sus coetáneos y relacionando sus experiencias con lo observado en el Programa “Ahora te cuento” y en el vídeo acerca de los símbolos y héroes de la patria. Denotaban además asombro ante las imágenes de la niñez de Fidel, Raúl, Celia, Che y Camilo e incluso las organizaron de acuerdo a los indicadores de clasificación orientados. Durante el experimento se mantuvieron atentos a las exigencias de cada uno de los ejercicios, todo ello nos

induce a pensar el carácter asequible de los mismos en correspondencia a las particularidades psicológicas o nivel de desempeño de los menores a los cuales están destinados,

Por los resultados alcanzados, la autora concluye que los ejercicios:

- a) Son de gran aceptación para los menores, denotando interés, asombro, disposición para trabajar y propiciando comentarios acerca de lo observado.
- b) Proporcionan a las niñas y los niños, la ejercitación de los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.
- c) Permiten controlar el logro de los objetivos atendiendo a las carencias y potencialidades de cada menor, siendo posible, aplicar los conocimientos y habilidades a situaciones nuevas.
- d) Posibilitan además la prevención de acciones para que la niña o el niño reconozca sus insuficiencias y cómo resolverlas.
- e) Y por último, facilitan el reconocimiento de lugares y características más significativas para la patria e interactuar con la computadora para obtener un resultado.

En resumen, favorecen la formación integral y el pleno desarrollo de actitudes, valores, normas, nociones, sentimientos y motivos morales, especialmente los de carácter patriótico, en consonancia a los objetivos para lo que fueron diseñados.

También se aplicó una entrevista (Anexo No 2) a 4 docentes con la expectativa de conocer el nivel de suficiencia de los ejercicios con contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social para las niñas y niños del grado preescolar, todas las entrevistadas coinciden en que estos ejercicios satisfacen las necesidades de ejercitación de los contenidos sobre símbolos patrios, hechos importantes de nuestro país, héroes y revolucionarios, pero además no sólo van a poder utilizarlos los menores del grado preescolar, sino que constituye un importante recurso de autopreparación, también estos ejercicios contienen imágenes y canciones que pueden utilizar años anteriores (5to. Año) todo ello es evidente porque las niñas y los niños son capaces, una vez

sometidos a la aplicación de los ejercicios, de explicar con claridad, las efemérides o algunos hechos históricos sencillos, facilitando la formación de cualidades morales y un sistema de valores basados en los ejemplos de nuestros héroes y revolucionarios. Todas coincidieron en señalar que las niñas y los niños ponen en práctica los conocimientos que adquirieron mediante la ejercitación a través del proceso educativo, permitiéndole afianzar los mismos y por último hacen referencia a la ventaja de la diversidad de ejercicios los que contribuyen definitivamente al enriquecimiento del pensamiento en los menores.

Otra actividad de validación los constituyó un día de “Puertas Abiertas” en el Círculo Infantil “Juliana Montano” con el objetivo de darle a conocer a las familias, 20 en total, de los nuevos ejercicios relacionados con contenidos de héroes y revolucionarios con los cuales sus niñas y niños iban a interactuar en la computadora. Después de la explicación del tema opinaron que ya sus hijas e hijos lo habían comentado en el hogar, diciéndoles que en la computadora había muñequitos parecidos a los de Elpidio Valdés pero que se podían jugar con ellos, comentaron además que cuando ven en la televisión algo relacionado con símbolos patrios, héroes, revolucionarios, efemérides, hechos importantes los relacionaban inmediatamente con lo aprendido en la computadora, haciendo comentarios interesantes de lo aprendido. Sugirieron además, una mayor sistematicidad y profundidad en la preparación familiar.

Otra referencia de validación lo constituye el criterio de especialistas, (Anexo No.8) para ello fue consultado un total de siete docentes con vasta experiencia y con un perfil ocupacional acorde al problema.

ESPECIALISTAS	GRADO CIENTÍFICO	FUNCIÓN QUE REALIZA	AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA ACTIVIDAD	AÑOS DE EXPERIENCIA
#1	MSc	Metodóloga Dpto. Nacional de software educativo.	4	24
#2	MSc	Dtora. Centro de elaboración de software. educativo, Jefe de Proyecto y Guionista.	6	18
#3	Lic.	Decano: Facultad Informática.	4	14
#4	Lic.	Diseñador Nacional.	4	8
#5	Lic.	Programador Nacional.	5	7
#6	Lic.	Jefe de Proyecto	5	5
#7	Lic.	Directora del Círculo Infantil "Juliana Montano"	5	26

Acerca de la pregunta sobre la correspondencia de los ejercicios elaborados con la necesidad de ejercitar los contenidos relacionados con héroes y revolucionarios, todos los especialistas opinan que existe una adecuada correspondencia entre los ejercicios elaborados con los contenidos relacionados con héroes y revolucionarios y que éstos responden a una problemática actual de la Educación Preescolar que les permitirá, con su puesta en práctica, ejercitar y consolidar el conocimiento de las niñas y niños de este grado, en el Área de Conocimiento del Mundo Social, máxime cuando no existen para estas edades antecedentes en otros programas informáticos de aplicación con este propósito.

Referente a la valoración del trabajo por las etapas planificadas, destacan que inicialmente, después de un trabajo de mesa se planificaron varias etapas evaluativas para valorar y rediseñar las diferentes misiones, donde se defendieron además las actividades ya diseñadas y se puso de manifiesto la creatividad en los diferentes debates reflexivos. Estas juntas se efectuaron en varias provincias del país en cada una de ellas se cumplieron los objetivos propuestos.

Consideraron además que se cumplieron de forma adecuada y en el tiempo establecido con las indicaciones dadas para la elaboración de los diferentes niveles de ejercicios en cada uno de los plazos establecidos para ello.

Al opinar acerca del cumplimiento de la metodología orientada, coincidieron en destacar que se ha cumplido con la metodología establecida para el diseño de software educativo y para la elaboración de ejercicios, además éstos se adecuan a las características psicopedagógicas de los menores para los que está destinado.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, la autora del presente trabajo arribó a las siguientes conclusiones:

5. La bibliografía referente al tema es escasa y dispersa, por lo que este trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa, revistas y otras fuentes que sirvió para la Fundamentación Teórica del tema.
6. En el software educativo “A jugar” no existen ejercicios para ejercitar los contenidos de héroes y revolucionarios del Área de Conocimiento del Mundo Social en el grado preescolar.
7. Los ejercicios elaborados permiten que las niñas y niños del grado preescolar ejerciten y apliquen los conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

RECOMENDACIONES

1. Aplicar a las niñas y niños del grado preescolar, de otras escuelas del territorio los ejercicios sobre héroes y revolucionarios.
2. Utilizar los ejercicios en el diseño de un software educativo para el grado preescolar.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVAREZ, ELENA. Notas sobre la apertura y el potencial para la concepción. __ p.8_10. _ En Cuba Socialista. _ La Habana. _ Nro3, 1996.
- Autoperfeccionamiento decente y creatividad / L. García... [et.al.] __ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996. __ 182p.
- BALAGUER RAMÓN. VI Encuentro del foro de Sao Paulo. Intervención de la representación cubana: Declaración final. _ p. 3_7. _ En Cuba Socialista. _ No 3, 1996.
- BARÓ, HERRERA SILVIO. Globalización t tendencias en las relaciones políticas en Cuba. _ p.16_28. _ En Cuba Socialista, _ La Habana. _ No 3, 1996.
- BARÓ, HERRERA SILVIO. ¿Qué es la globalización? En Granma. (La Habana). _20 marzo 1998.
- BERTOGLIA, LUIS. Psicología del aprendizaje. _ Chile: Ed. Antofagasta, 990. _ 256p.
- BETANCOURT, M. J. Creatividad en la Educación: Educar para transformar. _ [http://www..isoctg.rimed.cu](http://www.isoctg.rimed.cu).
- BETANCOURT, M. J. La creatividad y sus implicaciones. _ La Habana: Ed. Academia, 1997.
- BRITO, F. H. La efectividad de la motivación. Una alternativa en su estudio. _ p.14_32. _ En Ciencias Pedagógicas (La Habana). _ No 2 enero - junio. 1990.
- CASTRO, RUZ FIDEL. Discurso pronunciado en el acto de inauguración oficial del curso escolar 2002-2003. _ p.3. _ En Granma 17 de septiembre del 2002.
- CASTRO, RUZ FIDEL .Discurso Pronunciado el 13 de agosto del 2002. _ p 2. _ En Tomado del III Seminario Nacional Para Educadores. Ministerio de Educación, 2002.

La Calidad de la Educación: Una propuesta para su concepción y evaluación en la primera infancia / Dra. Josefina López Hurtado... [et.al.]._ La Habana: Ed. MINED, 2005._ 97p.

CAMPISTROUS, LUIS. Aprende a resolver problemas aritméticos / Luis Campistrous Pérez, Celia Rizo._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996._ 103 p.

CARMONA R. M. Contribución de la creatividad en la formación de docentes: Educación 10._ <http://www.isoctg.rimed.cu>.

CARRERAS, PEDRO. La Educación Matemática. _ Valencia: Ed. Servicio de publicaciones UPV, 1998._ 300 p.

CASILLAS, M. A. Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula: Educación 10._ <http://www.isoctg.rimed.cu>.

CHIVÄS, O. F. Creatividad y Cultura: Incógnitas y respuestas._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001. _ 180p.

CUBA MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Carrera: Licenciatura en Educación Preescolar [CD ROM]._ 2. ed ,_ [La Habana]: EMPROMAVE, [s, a]. _ (Universalización de la Enseñanza Superior).

INSTITUTO PEDAGÓGICO
LATINOAMERICANO Y CARBEÑO: Fundamento en la Investigación Educativa: Maestría en ciencia de la educación: Módulo 1: Primera Parte. _ [La Habana]: Ed: Pueblo y Educación, 2005._ 31p.

INSTITUTO PEDAGÓGICO
LATINOAMERICANO Y CARBEÑO: Fundamento en la Investigación Educativa: Módulo 1: Segunda Parte. _ [La Habana]: Ed: Pueblo y Educación, 2005._ 31p.

Plan de perfeccionamiento y desarrollo del sistema nacional de educación en Cuba 1975_ 1976, _ La Habana 1976._ p.12.

-
- Programa cuarto ciclo: Educación Preescolar:
Primera Parte: Sexto año de vida. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación,
2001, _ p. 1-113.
- COMENIO, JUAN A, Didáctica Magna._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación,
1626._ p. 342.
- La Educación en Cuba / Ministerios de Educación,_ La Habana: Ed. Pueblo y
Educación, 1973,_p61-70.
- FARIÑAS L., G. Maestro, una estrategia para la enseñanza._ La Habana. Ed
Academia, 1997. _162p.
- FERREIRO GRAVIË, RAMÓN. La educación de la inteligencia y la creatividad en
los niños, adolescentes y jóvenes / Ramón Ferreiro Gravië, Alicia Mojín._ En
Pedagogía 93._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1993,_ p.173.
- GARCÍA B, G. Formación Permanente de Profesores. Retos del siglo XXI / B
García, F Adelina._ En Pedagogía 2001. _ La Habana: Ed Pueblo y
Educación, 2001.
- GARCÍA F, B. Planteamiento y solución de problemas en la enseñanza de las
Ciencias Naturales. _ En Pedagogía 99._ La Habana: Ed Pueblo y Educación,
1999, _ p.132.
- GARCÍA F, B. Las técnicas participativas en la enseñanza de las Ciencias
Naturales._ En Pedagogía 97._ La Habana: Ed Pueblo y Educación, 1993. _
p.128.
- GARCÍA GALLÓ GASPARD JORGE. Bosquejo histórico de la educación en Cuba.
_ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1978._94p.
- GONZÁLEZ, F. La personalidad. Su educación y desarrollo / F. González A.
Mitjáns ._La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1989. _p. 7.
- GONZÁLEZ, FELIPE. Comunicación, personalidad y desarrollo._ La Habana: Ed.
Pueblo y Educación, 1995._ 140 p.

- GORT PROENZA, MARIUSKA. La computación y la formación integral de los estudiantes.-- 72h.-- Trabajo de curso.-- I S P "Frank País García", Santiago de Cuba, 1999.
- KOLÉŠNIKOV, NICOLÁI. Educación popular y preparación de los cuadros nacionales 1959-1982._ Moscú: Ed. Progreso, 1983. _ 180p.
- LABARRERE, A. F. Pensamiento. Análisis y autorregulación de la actividad cognoscitiva de los alumnos. _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996. _ 101 p.
- Lectura: Sexto grado/ Dra. María Georgina Arias Leiva... [et-al]._ La Habana: Ed: Pueblo y Educación, 2002, _ 283p.
- Metodología de la Enseñanza de la Matemática / Sergio Ballester Pedroso... [et al.] . _ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1992._459 p.
- Microsoft® Encarta® 2007.
- NISAEI MESA SARDUY. Multimedia para ejercitar los ejercicios básicos de adición y sustracción en niñas y niños del cuarto grado de la escuela Nguyen Van Troy, _ 28h._ Trabajo de Diploma._ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2007.
- TORRE, S. DE LA. Creatividad aplicada: recursos para una formación creativa._ Madrid: Editorial Escuela Española S. A, 1995._p.23.
- PALACIOS, CARLOS. Aprender y enseñar ciencias: una relación a tener en cuenta._ P. 17,_ En Boletín UNESCO/OREALC._ (Santiago de Chile)._ 31 mar. 1993.
- Pedagogía 90: Encuentro de Educadores por un mundo mejor / Ministerio de Educación._La Habana: Ed. MINED, 1990._ 290p.
- Pedagogía 95: Encuentro por la unidad de los educadores latinoamericanos / Ministerio de Educación._La Habana: Ed. MINED, 1990._ 290p.
- Los retos del cambio educativo / L. García... [et al.]._ La Habana: Ed Pueblo y

Educación, 1996._ 120p.

LENIN, VLADIMIR ILICH. Obras Completas: T 29. -Moscú: Ed. Progreso, 1986.-
p. 10-15.

IGNACIO GÓMEZ, LUIS. IV Seminario Nacional para Dirigentes, Metodólogos e
Inspectores del Ministerio de Educación. _ La Habana: Ed. Pueblo y
Educación, 1980._ p.2.

SCHUKINA, G.I. Teoría y Metodología de la Educación Comunista en la
escuela._ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1978._ p.3.

Seminario Nacional para Educadores. VI : / Ministerio de Educación. _ [La
Habana]: Ed: Pueblo y Educación, 2005._ 16p.

Seminario Nacional para Educadores. III : / Ministerio de Educación. _ [La
Habana]: Ed: Pueblo y Educación, 2002._ 15p.

YELINE CAPOTE HERNÁNDEZ. Sitio web para desarrollar habilidades en la
asignatura Historia de Cuba, unidad Nro 5, 5to grado, _ 31h, _ Trabajo de
Diploma, _ ISP "Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2007.

ANEXO No. 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

Objetivo: Constatar el dominio que poseen las niñas y los niños del grado preescolar en los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el Área de Conocimiento del Mundo Social.

1. Ponen en práctica las niñas y los niños los conocimientos relacionados con efemérides, héroes y revolucionarios a través del proceso educativo.
2. Responden las niñas y los niños a las preguntas que se le realizan relacionadas con los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el Área de Conocimiento del Mundo Social del grado preescolar.
3. Reconocen los contenidos sobre héroes y revolucionarios cuando se les muestra láminas, fotos u otros medios.
4. Se mantienen activos las niñas y los niños durante el desarrollo de las actividades cuyos contenidos están relacionados con héroes y revolucionarios y son apoyados con medios audiovisuales.

ANEXO No. 2

ENTREVISTA

Objetivo: Conocer si existen suficientes ejercicios con contenidos sobre héroes y revolucionarios en el Área de Conocimiento del Mundo Social para las niñas y niños del grado preescolar.

En estos momentos nos encontramos realizando una investigación acerca de los ejercicios con contenidos héroes y revolucionario en el Área de de Conocimiento del Mundo Social en el cuarto ciclo. Necesitamos su cooperación y mayor sinceridad posible, pues su respuesta es de mucha importancia.

Muchas

gracias.

1. ¿Qué opina Ud acerca del conocimiento que tienen las niñas y los niños sobre los héroes y revolucionarios que aparecen el en programa?
2. ¿Cómo Ud. logra que sus niñas y niños pongan en práctica, los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el Área de Conocimiento del Mundo Social?
3. En su opinión ¿Existen suficientes fuentes de contenidos sobre héroes y revolucionarios en el Área de Conocimiento del Mundo Social?
4. ¿Consideras importante incluir en un CD actividades que posibiliten a las niñas y los niños apropiarse de forma más amena de los contenidos sobre héroes y revolucionarios que aparecen en el Área de Conocimiento del Mundo Social?
5. ¿Qué tipos de ejercicios Ud. nos pudiera sugerir para trabajar los contenidos sobre héroes y revolucionarios que aparecen del Área de Conocimiento del Mundo Social?

ANEXO No. 3

EJERCICIOS

Aparece la fachada del Museo L (1)+ I (1) + A (2)

Nivel 1

Tarea: 1 La Bandera.

Objetivo general: Identificar la Bandera de la Estrella Solitaria dentro de un grupo de banderas de otros países.

Ejercicio # 1

Ambiente: El museo. I (1).

Nombre del ejercicio: La Bandera de la Estrella Solitaria.

Objetivo: Identificar la Bandera de la Estrella Solitaria dentro de un grupo de banderas de otros países.

Habilidades intelectuales: Identificación.

Habilidades informáticas: Señalar y clic con selección múltiple.

Descripción: banderas de varios países.

Área de ejercicio I (1)+ L (2) S (1).

Esta imagen debe representar una sala del museo con la bandera, el escudo y la partitura del Himno de Bayamo. Se escucha la siguiente locución: ¿En qué lugar hemos visto la Bandera de la Estrella Solitaria? Aparece la nube pensadora con el círculo infantil y se ilumina la Bandera Cubana el niño hará clic y se pasará a la fachada del Círculo Infantil. A (1).

Área de selección

Se debe representar una imagen de la fachada de un Círculo Infantil. En la pantalla debe aparecer en la parte derecha, cuatro banderas (Venezuela, Cuba, Dominicana, Bolivia) y en el centro de la pantalla a la izquierda un asta.

Aparece la mascota y dice: ¿Cuál es la Bandera de la Estrella Solitaria?

Ayúdame a buscarla Una vez que la selecciones haz clic sobre la bandera y luego en el asta.

I (3) A (2) + L (3)

Posibles respuestas correctas

El niño señala la Bandera Cubana (clic) y hace clic en el asta que estará en el centro de la pantalla, la cual aparecerá en grande y ondeará A (3).

Si comete error al seleccionar la bandera esta regresa a su lugar y se escuchará un sonido de rebote.

Si lo ejecuta correctamente se observará un video donde se vea nuestra bandera ondeando en la Plaza de la Revolución con una foto del lugar S (2).

Ejercicio # 2

Nombre del ejercicio: Mi Bandera.

Se trabaja igual que el anterior pero con otras banderas de (Chile, Nicaragua, Cuba, Costa Rica, Venezuela).

Ejercicio # 3

Nombre del ejercicio: Mi Bandera.

Se trabajará con las banderas de otros países (Bolivia, Nicaragua, Cuba, Brasil, Venezuela, Puerto Rico) incluyendo esta última por su parecido a la de nuestro país.

Ejercicio # 4

Ambiente: El Museo.

Nombre del ejercicio: Coloca la bandera en su lugar.

Objetivo: Mostrar amor y respeto hacia la bandera.

Área de ejercicio I (4).

Esta imagen debe representar una hoja de trabajo.

Área de selección.

Aparece la fachada de un círculo infantil, al lado derecho debe aparecer la bandera y un ramo de flores y a la izquierda en el centro el busto de Martí y un asta. ¡Qué linda nuestra bandera de la Estrella Solitaria! Todos los cubanos la amamos y respetamos L (12).

Coloquemos la bandera en el asta y las flores en el busto de Martí. L (14).

Posibles respuestas correctas

El niño señalará la bandera, la llevará hasta el asta y luego las flores al busto de Martí realizando clic múltiple A (8,9).

Si la respuesta dada por el niño es correcta se animará la bandera A (6).

Si comete error regresa a su lugar y se escucha sonido de rebote

Al terminar el ejercicio se escuchará S (6).

Tarea #2: El Escudo.

Ambiente: El Museo.

Nombre del ejercicio: El Escudo.

Objetivo: Identificar el Escudo de la Palma Real.

Habilidades Intelectuales: Identificación.

Habilidad informática: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Ejercicio # 1

Descripción: Sala del museo donde aparezcan los símbolos patrios.

Área de ejercicio:

A (2) + L (15)

Aparece la sala del museo con la bandera, el Escudo de la Palma Real y la partitura del Himno de Bayamo. Se escucha la siguiente locución: ¿En qué lugar hemos visto el Escudo de la Palma Real? Aparece la nube pensadora con el círculo infantil y se iluminará el escudo, el niño hará clic. Seguidamente se mostrará el Sitial Histórico donde a la derecha estará el Escudo y como distractor la Palma Real y la Flor de Mariposa.

Aparece la mascota y dice el parlamento.

¿Qué símbolo falta en el Sitial? Selecciónalo y colócalo junto a los demás L (13).

Posibles respuestas correctas

El niño seleccionará el símbolo y lo llevará hacia el lugar que le corresponde, realizando clic con selección múltiple.

Si comete error al seleccionar el símbolo este regresará a su lugar.

Si lo realiza correctamente la mascota saldrá con cara de alegría afirmando con la cabeza. A (5).

Al finalizar el ejercicio se escuchará una poesía sobre el Escudo Nacional Se volverá nuevamente a la sala de los símbolos.

Se mostrarán notas musicales encima de la partitura del himno que permitirán que se escuche el Himno de Bayamo S (1).

Se podrá interrumpir la música haciendo nuevamente clic encima de la partitura.

Tarea #3: Nuestros Héroes.

Ambiente: El Museo

Ejercicio # 1

Nombre del ejercicio: Héroes y Revolucionario. I (2).

Objetivo: Reconocer las figuras de Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia por el contorno.

Habilidades intelectuales: Observación e identificación.

Habilidad informática: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Descripción

Sala del museo con la figura de Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia.

Entra de izquierda a derecha por una puerta del museo hasta el centro de la pantalla. L (4) Después de decir el parlamento se queda en el centro de la pantalla con la patita en la cabeza de forma pensativa A (10).

Área de ejercicio I (5)

Esta imagen debe representar un departamento donde estén colocados siete cuadros que representen el contorno de cada uno de los rostros de los héroes o revolucionarios.

Área de referencia

Sala del Museo.

Área de selección

I (6) +L (8)

En la pantalla al lado derecho estarán situados Martí, Maceo, Fidel, Camilo, Che, Raúl y Celia, al lado izquierdo varios cuadros que representan el contorno de cada una de estas figuras.

Aparece la mascota y dice el parlamento. Ayúdame a colocar las figuras según el

cuadro que le corresponde.

Posibles respuestas correctas

El niño seleccionará el personaje y hará clic en el cuadro que representa la silueta del héroe seleccionado.

Si comete error al identificar el personaje: se escucha sonido de rebote y regresa a su lugar.

Si la selección es correcta se escuchará el nombre completo del personaje.

L (5, 6, 7, 16,17, 60).

Ejercicio: 2

Ambiente: El Museo.

Nombre del ejercicio: ¿A quién le corresponde esta frase?

Objetivo: Identificar a los héroes según la frase que le corresponda.

Habilidades intelectual: Identificación.

Habilidad informática: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Descripción: Sala del museo con la figura de Martí, Maceo, Camilo, Fidel, Che, Raúl y Celia.

Área de ejercicio

I (7) + L (9)

Se debe presentar la imagen de la sala del museo donde aparecerán los siete cuadros en blanco en el centro de la pantalla. En la parte derecha de la pantalla deben mostrarse los siete héroes.

Área de referencia: Sala del museo.

Área de selección

Aparece la mascota y dice el parlamento. A (2)+ L (18).

En la parte derecha de la pantalla aparecerán los héroes y revolucionarios y en la en el centro de la pantalla los cuadros en blanco que se iluminarán, el niño hará clic y se escuchará cada una de las frases L (15).

1. El Héroe de Yaguajay L (10).
2. Nuestro Héroe Nacional L (11).
3. El Guerrillero Heroico L (18).

4. Nuestro Comandante en Jefe L (19).
5. La flor más bella de nuestra Revolución L (20).
6. El Titán de Bronce L (21).
7. El Ministro de las Fuerzas Armadas Revolucionarias L (22).

Posibles respuestas correctas

El niño señala uno a uno los cuadros según se iluminen y escuchará la locución. Hará clic haciéndolo corresponder con el héroe o revolucionario según la frase que indique la voz en off de un niño.

Si comete error al identificar el personaje regresa a su lugar.

Se escuchará al finalizar una canción o poesía.

Tarea #4 Casa natal de los héroes.

Ejercicio # 1

Ambiente: El Museo.

Nombre del ejercicio: La casa natal de José Martí.

Objetivo: Identificar dentro de un grupo de casas, la casa natal de José Martí.

Habilidades intelectual: Identificación.

Habilidad informática: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Descripción

Entra de izquierda a derecha por una puerta del museo la mascota hasta el centro de la pantalla. Después de decir el parlamento se queda en el centro de la pantalla con la patita en la cabeza de forma pensativa A (10).

Área de ejercicio I (8)

Esta imagen debe representar una sala de museo donde aparezca la imagen de Martí, en el centro debe mostrarse una vitrina donde se colocará la maqueta de la casa natal de Martí y en la parte derecha las figuras de varias casas natales: Martí, Fidel y Raúl, Celia y Camilo.

Área de referencia: Sala del museo.

Área de selección

Aparece la mascota y dice: Ayúdame a buscar la casa natal de José Martí.

L (23)

Posibles respuestas correctas

Aparece la imagen del héroe y se escuchará la locución, el niño señalará la casa natal que le pertenece al héroe y la llevará hacia la vitrina haciendo clic.

Si la selección realizada por el niño es aceptada la mascota realizará gestos de alegría y la imagen que aparece se quedará permanente en la parte derecha de la pantalla al igual que la maqueta sobre la vitrina.

Si comete error al seleccionar la casa natal, ésta regresará a su lugar y se escuchará sonido de rebote S (10).

Ejercicio # 2 – 6

Nombre del ejercicio: La casa natal de Antonio Maceo, de Celia Sánchez, de Fidel y Raúl, de Ernesto Guevara y de Camilo

Tarea #5 Los padres de los héroes.

Ejercicio 1

Ambiente: sala del Museo.

Nombre del ejercicio: Conociendo a nuestro Martí

Objetivo: Identificar fotos perteneciente a la figura de Martí, y sus padres.

Habilidades Informáticas: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Habilidad Intelectual: Identificación.

Descripción: Salón del museo con fotos de Martí y familiares.

Área de ejercicio: Salón del museo I (9).

Esta imagen debe representar una sala de museo con la foto de Martí en el centro. y a cada uno de sus lados dos cuadros en blanco. S (5).

Área de selección:

Se debe mostrar a mano derecha las imágenes de los padres de José Martí y el padre de Antonio Maceo.

Aparece la mascota de derecha a izquierda y dice ayúdame a ubicar en los cuadros las fotos de los padres de José Martí, haz clic sobre la foto y luego en los cuadros. A (2) + L (24).

Respuesta correcta:

El niño selecciona la imagen y haciendo un clic la lleva a uno de los cuadros, se

escuchará en voz de off el nombre de la persona que aparece en la foto y dirá la relación que existe con la figura de Martí. L (25,26).

Ejercicio # 2- 6

Nombre del ejercicio: Los padres del Titán de Bronce, los padres del Che, los padres de Fidel y Raúl, los padres de Camilo y los de Celia Sánchez.

Tarea #6 Otros familiares de José Martí.

Ejercicio #1

Nombre del ejercicio: Familiares de José Martí.

Objetivo: Identificar fotos pertenecientes a familiares de José Martí.

Habilidades Informáticas: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Habilidad Intelectual. Identificación.

Descripción: Salón del museo con la foto de Martí y cinco cuadros en blanco.

Área de ejercicio: Se mostrará en la parte derecha de la pantalla las fotos de las hermanas de Martí junto a la madre.

Área de referencia: Salón del museo.

Área de selección: Aparecerá una sala de museo donde estarán diferentes cuadros en blanco, donde el menor debe identificar a las hermanas de Martí, se escuchará la relación que existe con la figura de Martí.

I (11) L (27, 28, 29, 30,31)

Cuando el menor haya culminado el ejercicio se escuchará una locución en voz de off (hombre) L (32).

Ejercicio #2

Nombre del ejercicio: Ismaelillo.

Objetivo: Identificar fotos pertenecientes a familiares de José Martí.

Tarea #7. Amistades de los héroes.

Ejercicio #1

Ambiente: Sala del Museo

Nombre del ejercicio: Los amigos de Martí.

Objetivo: Identificar fotos perteneciente a amigos de Martí.

Habilidades Informáticas: señalar y hacer clic con selección múltiple.

Habilidad Intelectual: Identificación.

Descripción: Salón del museo con la fotos de Martí y cuatro cuadros.

Área de ejercicio: Salón del museo.

Esta imagen debe representar una sala de museo con la foto de Martí en el centro y a cada uno de sus lados, cuatro cuadros en blanco.

Área de selección: Se deben mostrar a la derecha, las imágenes de los amigos de José Martí: Manuel Mercado, Fermín Valdés Domínguez, Antonio Maceo y Arsenio Martínez Campos.

Aparece la mascota de derecha a izquierda y dice: Ayúdame a ubicar en los cuadros las fotos de los amigos de José Martí, haz clic sobre la foto y luego en los cuadros. A (2) + L (36).

Respuesta del niño:

El niño selecciona la imagen y haciendo un clic la lleva a uno de los cuadros, se escuchará en voz de off el nombre de la persona que aparece en la foto y dirá la relación que existe con la figura de Martí. L (37, 38, 39).

Si selecciona la imagen incorrecta esta regresa a su lugar.

Ejercicio # 2

Ambiente: Sala del Museo.

Nombre del ejercicio: Los amigos de Fidel.

Objetivo: Identificar fotos perteneciente a los amigos de Fidel.

Habilidades Informáticas: señalar y hacer clic con selección múltiple

Habilidad Intelectual: Identificación.

Descripción: Salón del museo con la fotos de Fidel y cinco cuadros en blanco

Área de ejercicio: Salón del museo I (10).

Esta imagen debe representar una sala de museo con la foto de Fidel en el centro y a cada uno de sus lados cinco cuadros en blanco.

Área de selección: Se debe mostrar a la derecha las imágenes de los amigos de

Fidel: Celia Sánchez, Vilma Espín, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara, Raúl Castro y Carlos Manuel de Céspedes.

Aparece la mascota de derecha a izquierda y dice: Ayúdame a ubicar en los cuadros las fotos de los amigos de Fidel, haz clic sobre la foto y luego en los cuadros. I (10) A (2) + L (40).

Respuesta del niño:

El niño selecciona la imagen y realizando un clic la lleva a uno de los cuadros, se escuchará la voz de off, el nombre de la persona que aparece en la foto y dirá la relación que existe con la figura de Fidel. L (41, 42, 43).

Si selecciona la imagen incorrecta esta regresa a su lugar.

Nivel #2

Tarea #1 Recorrido con Amigo.

Ejercicio #1

Ambiente: Interior del cine.

Nombre del ejercicio: ¿Quién me acompaña a dar un recorrido?

Objetivo: Seleccionar objetos atendiendo a una característica.

Habilidades Informáticas: Arrastrar.

Habilidad Intelectual. Comparación.

Descripción: Interior del cine con la nube pensadora (pensando en la manigua).

Área de ejercicio: I (12).

Debe aparecer la imagen de un campamento mambí con 7 mambises, con elementos característicos, cuatro de ellos (uno con machete, uno con una cantimplora, uno con un sombrero y el otro con fusil) La mascota tendrá todos estos elementos.

Área de selección: I (13)

Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 7 mambises y la mascota. Se diferenciarán 4 de ellos, teniendo un elemento que lo caracterizan: 1 con un fusil, 1 con un machete, uno con una cantimplora y uno con unos prismáticos. La mascota tendrá todos estos

elementos.

Aparece la mascota con la nube pensadora. (debe representar uno de los elementos que caracterizan al mambí).

Amigo dirá: ¿Quién me puede acompañar a explorar el campamento enemigo? Selecciona al mambí arrastrándolo con el clic izquierdo hasta el lado de amigo.

Cuando se seleccione, puede seleccionar a cualquiera de los 4 mambises que tienen elementos comunes. Una vez que seleccione, irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campo hasta situarse detrás de unos árboles donde observarán un fortín español A (11).

Cuando termine este recorrido aparecerá de nuevo la imagen del campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 6 mambises y la mascota. L (44)+ I (14).

La mascota dirá: ¿Quién me acompaña a dar un recorrido por la manigua? A (12)
Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por la manigua. L (14).

Cuando termine este recorrido aparecerá de nuevo la imagen del campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 5 mambises y la mascota con un rollo de papel en la mano. L (45).

La mascota dirá: ¿Cuál de ustedes me acompaña ahora? A (13).

Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campo hasta llegar a otro campamento mambí.

Cuando termine este recorrido aparecerá de nuevo la imagen del campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 4 mambises y la mascota. L (46).

La mascota dirá: ¿Con cuál debo salir ahora? A (14).

Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campamento hasta el almacén mambí.

Respuesta del niño

Si lo realiza correctamente la mascota realizará gestos de alegría S (2).

Si lo realiza incorrectamente la figura regresará a su lugar.

Tarea #2 Los Mambises.

Ejercicio #1

Ambiente: Interior del cine.

Nombre del ejercicio: ¿Qué le falta a los mambises?

Objetivo: Colocar los elementos que le faltan a los mambises.

Habilidades Informáticas: Arrastrar.

Habilidad Intelectual. Comparación.

Descripción: Interior del cine.

Área de ejercicio: I (15). + S (4)

Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 5 mambises:

El primero con: fusil, cantimplora, sombrero y machete.

El segundo: fusil, cantimplora, sombrero.

El tercero: sombrero, cantimplora y machete.

El cuarto: cantimplora, machete y fusil.

El quinto: machete, fusil y sombrero.

Área de selección: (A 15)

Aparecerá la mascota con una caja con fusiles, cantimploras, sombreros y machetes, la colocará en el piso, se iluminará la caja y una vez que se haga clic en ella.

Se mostrará a la derecha de la pantalla la selección: fusil, cantimplora, sombrero, machete y una mochila. L (47).

La mascota dirá: Colócale a cada uno de los mambises el elemento que le falta.

Respuesta del niño:

El niño arrastrará el elemento que le falta a cada mambí y se lo colocará.

Si el niño realiza el ejercicio de forma correcta la mascota realizará gestos de alegría S (4).

Si lo realiza incorrectamente la figura regresa a su lugar S (3).

Área de ejercicio: I (16).

Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 3 mambises:

El primero con: fusil, cantimplora, sombrero y machete.

El segundo: fusil, cantimplora, sombrero.

El tercero: sombrero, cantimplora y machete.

Aparecerá la mascota con una caja con fusiles, cantimploras, sombreros y machetes, la colocará en el piso, se iluminará la caja y una vez que se haga clic en ella.

Se mostrará a mano derecha en la pantalla de selección: fusil, cantimplora, sombrero, machete y una mochila.

Posibles respuestas correctas.

El niño arrastrará el elemento que le falta a cada mambí y se lo colocará.

Si el niño realiza el ejercicio de forma correcta la mascota realizará gestos de alegría S (4).

Si lo realiza incorrectamente la figura regresa a su lugar S (10).

Tarea #3 ¿Qué objetos utilizarías?.

Ejercicio #1

Nombre del ejercicio: ¿Cómo ayudar a curar a los heridos?

Objetivo: Seleccionar elementos que sirvan para curar.

Ejercicio #2

Nombre del ejercicio: Utensilios que utilizaron los héroes para alimentarse.

Ejercicio #3

Nombre del ejercicio: El Centinela.

Tarea #4 Visitemos los mambises.

Ejercicio #1

Ambiente: Interior del cine.

Nombre del ejercicio: De visita al campamento mambí.

Objetivo: Reproducir el modelo.

Ejercicio #2

Nombre del ejercicio: Llevemos el mensaje al campamento.

Objetivo: Establecer relaciones entre los elementos y el modelo.

NOTA: La mascota se despierta cuando está el final de los animados (una carga al machete) sale del cine con su amigo y comentan: I (17).

L (48) Mascota: Te gustaron los animados.

L (49) Amigo de la mascota: Si, estuvo muy interesantes, aprendí muchas cosas de la vida de los mambises.

L (50) Mascota: Bueno, ¿Qué vamos hacer ahora?

L (51) Cuando nos encontramos yo iba para el parque a comprar una revista Zunzún en el estanco, trae anécdotas de algunos héroes que participaron en la lucha por la libertad de Cuba, ¿me acompañas?

L (52) Mascota: ¡Sí! Te voy acompañar y así yo también compro uno.

I (18)+L (53) La mascota continua caminando junto a el su amigo, llegan al parque, van al estanco compran el Zunzún, se sientan en el parque para verlo. Se abre la primera hoja y aparece la imagen de todos los héroes (Maceo, Martí, Fidel, Raúl, Camilo, Che y Celia), se escucha un parlamento mascota y su amigo, ¡Que interesante!

NOTA: El niño selecciona el héroe con el que quiere trabajar y pasará a realizar actividades relacionadas con los héroes.

Nivel #3

I (19)

Amigo despierta en el cine, sale y compra una revista en un estanco, se sienta en un banco del parque, abre una revista donde aparecen las imágenes de todos los héroes. El niño señala el héroe (este se ilumina) que sea de su interés o el que la docente le indique según el contenido a trabajar.

Tarea #1: Nuestro Héroe Nacional

(Así se hará con Antonio Maceo, Camilo Cienfuegos Gorriarán, Contra Fidel ni en juego, Ernesto Guevara De La Serna, Raúl Castro Ruz y Celia Sánchez Manduley).

Ambiente: En el parque.

Nombre del ejercicio: Martí en Hanábana.

(Así se hará con Antonio Maceo, Camilo Cienfuegos Gloriarán, Contra Fidel ni en juego, Ernesto Guevara De La Serna, Raúl Castro Ruz y Celia Sánchez Manduley).

Objetivo: Ordenar láminas relacionadas con la anécdota.

Habilidad Intelectual: Seriar.

Habilidades Informáticas: Clic y dar enter.

Descripción

Área de ejercicio I (20)

Mientras se escuche la anécdota se deben presentar las siguientes imágenes:

1. Martí con su caballo en un establo.
2. Martí con su gallo donde se observe como fondo la finca Hanábana y el paisaje cubano.
3. Martí escribiendo una carta dentro de la casa.

Área de selección:

I (21) L (54)

En la pantalla aparecerá una hoja de trabajo. En la parte izquierda aparecerán tres cuadrados en blanco donde se colocarán de forma ordenadas cada una de las láminas. En la parte derecha aparecerán las tres imágenes desordenadas.

Aparece la mascota de izquierda a derecha y dice el parlamento: ¿Recuerdas lo que nos contaron sobre la visita de Martí en la Hanábana? Vamos a ordenar estas láminas según se muestran en la anécdota.

Posibles respuestas correctas

El niño hará clic sobre cada una de las imágenes si las pone en el orden correcto se quedan en su lugar.

Si las coloca en el orden incorrecto regresan a la ventana de selección.

Si lo hace correctamente la mascota realizará gestos de alegría.

Si lo hace incorrectamente S (10).

L (55) Al finalizar se escuchará una locución. ¡Que bellos los campos de Cuba!

Ejercicio #2

Nombre del ejercicio: Meñique

(Así se hará con Antonio Maceo, Camilo Cienfuegos Gorriarán, Contra Fidel ni en juego, Ernesto Guevara De La Serna, Raúl Castro Ruz y Celia Sánchez Manduley).

Objetivo: Orientarse en el espacio utilizando punto de referencias.

Habilidad Intelectual: Modelación.

Habilidades Informáticas: Clic y dar enter.

Descripción L (6)

Después otra imagen con la portada de la Edad de Oro.

Área de ejercicio I (22) + L (56)+ A (17)

Se escuchará el cuento Meñique y se mostrarán las siguientes imágenes:

1. Meñique con su padre y sus dos hermanos (uno grande y gordo y otro mediano flaco).
2. Castillo del rey con un árbol enorme frente a sus ventanas mientras que un grupo de leñadores trata de cortarlo.
3. Meñique junto a sus hermanos por un camino del bosque.
4. Meñique junto al hacha.
5. Meñique junto a sus hermanos por otro camino del bosque.
6. Meñique junto al pico.
7. Meñique y sus hermanos bebiendo en un arroyo.
8. Meñique con la cáscara de nuez en la mano.
9. Los hermanos de Meñique en el palacio tratando de cortar el árbol.
10. Meñique observando el hacha mientras corta el árbol.
11. Meñique observando el pico mientras cava el pozo.
12. Meñique poniendo la cáscara de nuez en el pozo.
13. Meñique con el gigante en el bosque.
14. Meñique junto al gigante en el palacio.
15. Meñique sentado al trono junto a su esposa.

Área de selección: I (22)

En la pantalla aparecerá una nueva imagen con un paisaje campestre en forma de camino. Al finalizar el camino debe observarse el castillo, mientras que por el

lado derecho se muestran el camino que Meñique debe encontrar para llegar al palacio, (pico, cáscara de nuez y hacha). En la parte izquierda inferior el modelo del camino. I (23).

Aparece la mascota de izquierda a derecha y sale la nube pensadora con la imagen del camino (con 5 puntos de referencias).

Aparece la mascota de izquierda a derecha y dice:

Ayuda a Meñique a llegar hasta el palacio de la princesa. L (57).

Posibles respuestas correctas

Si lo hace correctamente la mascota realizará gestos de alegría.

Si lo hace incorrectamente el objeto regresa a su lugar S (10).

Al finalizar se escucha una adivinanza.

Ejercicio #3

Nombre del ejercicio: El Camarón Encantado.

Objetivo: Reproducir modelos espaciales complejos.

Habilidad Intelectual: Modelación.

Habilidades Informáticas: Clic y dar enter.

Descripción

Área de ejercicio I (24) + S (2) + L (58)+A (18).

Se escuchará el cuento El Camarón Encantado y se mostrarán las siguientes imágenes:

1. Loppi en su casa mientras su esposa le pelea.
2. Loppi encuentra el camarón encantado en medio de las hierbas.
3. Loppi regresa a su casa con el morral lleno de pescados.
4. Loppi con Masicas comiendo ganso asado en un castillo, deben estar bien vestidos.
5. Loppi en su casa pobre de nuevo mientras la mujer le pelea.
6. Loppi y Masicas tirados en el piso muerto.

Área de selección: A (18) + L (59) + I (25)

Vamos a armar el castillo de Loppi y Masicas.

Seguidamente aparece la hoja de trabajo. En la parte superior derecha el modelo

del castillo. Debajo las piezas (6 piezas). En la parte izquierda la parte donde se arma, una vez armada el castillo se regresa a la pantalla anterior le sale el globito pensador con el enter y cuando se da enter la misma se anima.

Posibles respuestas correctas

Si lo hace correctamente la mascota realizará gestos de alegría.

Si lo hace incorrectamente el objeto regresa a su lugar S (10).

Al finalizar se escucha una adivinanza.

ANEXO No. 4

ADQUISICIÓN DE LOS SONIDOS

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN	EFFECTO SONORO	MUSICA	TITULO	CREAR	GENERO
S1		Himno de Bayamo.	X	X	Himno.		
S 4		Toque de corneta.	x			x	
S 5		Canción un 28 de Enero.	x	x			
S 6		Mi bandera Dulce María Borrero (1).			Mi Bandera.		Poesía.
S 10		Rebote.	x				

ANEXO No. 5
ADQUISICIÓN DE ANIMACIÓN (A)

REFERENCIA	ELEMENTOS A ANIMAR	DESCRIPCIÓN DEL TIPO DE MOVIMIENTO
A 1	Bandera	Se ilumina la bandera.
A 2	Mascota	Aparece la mascota y dice el parlamento.
A 3	Bandera	La bandera en el asta que estará en el centro de la pantalla aparecerá en grande y ondeará.
A 5	Mascota	Sale la mascota con cara de alegría.
A 6	Mascota	Realiza movimientos de afirmación, ladra.
A 8	Flores	Las flores van hacia el busto de Martí.
A 9	Bandera	La bandera va hacia el asta.
A 10	Mascota	Entra de izquierda a derecha por una puerta del museo hasta el centro de la pantalla. Después de decir el parlamento se queda en el centro de la pantalla con la patica en la cabeza de forma pensativa.
A 11	Mascota y el mambí	Una vez que se seleccione irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campo hasta situarse detrás de unos árboles donde observarán un fortín español.
A 12	Mascota y el mambí	Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por la manigua.
A 13	Mascota y el mambí	Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campo hasta llegar a otro campamento mambí.
A 14	Mascota y el mambí	Una vez que se seleccione el mambí irá junto a Amigo a dar un breve recorrido por el campamento hasta el almacén mambí.
A 15	Mascota	Aparecerá la mascota con una caja con fusiles, cantimploras, sombreros y machetes, la colocará en el piso, se iluminará la caja.
A 16	Chimenea	Chimenea echa humo.
A 17	Mascota	Esta imagen representa a Amigo que llega con el libro La Edad de Oro, se abre la página en el cuento Meñique.
A 18	Mascota	Esta imagen representa a Amigo que llega con el libro La Edad de Oro, se abre la página en el cuento el Camarón Encantado.

ANEXO No. 6

ADQUISICIÓN DE IMAGEN FIJA (I)

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
I 1	Imagen	Sala de Museo con la bandera, el escudo y la partitura del Himno de Bayamo en un pie de amigo.
I 3	Imagen	Fachada de un círculo infantil donde a la izquierda aparecerá un jardín con un asta de la bandera y a la derecha aparecerán cuatro banderas. (Cuba, Venezuela, República Dominicana, Bolivia).
I 4	Imagen	Fachada de un círculo infantil donde aparecerá al lado derecho la bandera y un ramo de flores y a la izquierda en el centro el busto de Martí y un asta.
I 5	Imagen	Se debe mostrar una sala de museo donde estén colocados siete cuadros que representen el contorno de cada uno de los rostros de los héroes o revolucionarios.
I 6	Imagen	En la pantalla a la derecha estarán situados Martí, Antonio Maceo, Fidel, Camilo, Ernesto Guevara, Raúl Castro, Celia. Al lado izquierdo cuadros que deben representar el contorno de cada una de estas figuras.
I 7	Imagen	Se debe presentar la imagen de la sala del museo donde aparecerán los siete cuadros en blanco en el centro de la pantalla. En la parte derecha de la pantalla deben mostrarse los siete héroes.
I 8	Imagen	Esta imagen debe representar una sala de museo donde aparezca la imagen de un héroe, en el centro debe mostrarse una vitrina donde se colocará la maqueta de la casa natal del mismo y en la parte derecha las figuras de varias casas natales.
I 9	Imagen	Esta imagen debe representar una sala de museo con la foto de Martí en el centro y a cada uno de sus lados cinco cuadros en blanco.

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
I 10	Imagen	Se debe mostrar a mano derecha las imágenes de los amigos de Fidel: Celia Sánchez, Vilma Espín, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara, Raúl Castro y Carlos Manuel de Céspedes.
I 11	Imagen	Aparecerá una sala de museo, donde estarán diferentes cuadros en blanco y a la derecha las hermanas de Martí.
I 12	Imagen	Interior del cine con elementos que lo caracterizan, se observa un breve fragmento de los animados, la mascota se queda pensando. Sale la nube pensadora con la imagen de la manigua (dentro de él se encuentra la mascota), (se amplía la imagen a toda la pantalla), en la parte inferior, aparecen diferentes mambises con elementos como fusil, cantimplora, sombrero, machete).
I 13	Imagen	Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 7 mambises y la mascota. Se diferenciarán 4 de ellos, teniendo un elemento que lo caracterizan: 1 con un fusil, 1 con un machete, uno con una cantimplora y uno con un sombrero. La mascota tendrá todos estos elementos.
I 14	Imagen	Cuando termine este recorrido aparecerá de nuevo la imagen del campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 5 mambises y la mascota con un rollo de papel en la mano.

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
I 15	Imagen	Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 5 mambises: El primero con: fusil, cantimplora, sombrero y machete. El segundo: fusil, cantimplora, sombrero. El tercero: sombrero, cantimplora y machete. El cuarto: cantimplora, machete y fusil. El quinto: machete, fusil y sombrero. Aparecerá la mascota con una caja con fusiles, cantimploras, sombreros y machetes, la colocará en el piso, se iluminará la caja y una vez que se haga clic en ella. Se mostrará a mano derecha de la pantalla una hoja de trabajo con: fusil, cantimplora, sombrero, machete y una mochila.
I 16	Imagen	Debe aparecer la imagen de un campamento mambí: árboles con hamacas, una fogata encendida con 5 mambises: El primero con: fusil, cantimplora, sombrero y machete. El segundo: fusil, cantimplora, sombrero. El tercero: sombrero, cantimplora y machete.
I 17	Imagen	La mascota se despierta cuando está el final de los animados (una carga al machete) sale del cine con su amigo y comentan.
I 18	Imagen	La mascota continua caminando junto a el su amigo, llegan al parque, van al estanquillo compran el Zunzún, se sientan en el parque para verlo. Se abre la primera hoja y aparecen las imágenes de todos los héroes (Antonio Maceo, Martí, Fidel, Raúl, Camilo, Ernesto Guevara y Celia). NOTA: El niño selecciona el héroe con el que quiere trabajar, pasa a la hoja de trabajo.

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
I 19	Imagen	Amigo despierta en el cine, sale y compra una revista en un estancillo, se sienta en un banco del parque, abre una revista donde aparecen las imágenes de todos los héroes. El niño señala el héroe (este se ilumina) que sea de su interés o el que la docente le indique según el contenido a trabajar.
I 20	Imagen	Esta imagen debe representar la finca Hanábana, donde estuvo Martí con su padre. Paralelamente a esto se escucha la anécdota de la primera carta de Martí enviada a su madre.
I 21	Imagen	En la pantalla aparecerá una hoja de trabajo. En la parte izquierda aparecerán tres cuadrados en blanco donde se colocarán de forma ordenadas cada una de las láminas. En la parte derecha aparecerán las tres imágenes desordenadas.
I 22	Imagen	Se escuchará el cuento Meñique y se mostrarán las siguientes imágenes: 1. Meñique con su padre y sus dos hermanos (uno grande y gordo y otro mediano flaco) 2. Castillo del Rey con un árbol enorme frente a sus ventanas mientras que un grupo de leñadores trata de cortarlo. 3. Meñique junto a sus hermanos por un camino del bosque. 4. Meñique junto al hacha. 5. Meñique junto a sus hermanos por otro camino del bosque. 6. Meñique junto al pico. 7. Meñique y sus hermanos bebiendo en un arroyo. 8. Meñique con la cáscara de nuez en la mano. 9. Los hermanos de Meñique en el palacio tratando de cortar el árbol. 10. Meñique observando el hacha mientras corta el árbol. 11. Meñique observando el pico mientras cava el pozo. 12. Meñique poniendo la cáscara de nuez en el pozo.

REFERENCIA	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
		13. Meñique con el gigante en el bosque. 14. Meñique junto al gigante en el palacio. 15. Meñique sentado junto a su esposa.
I 23	Imagen	En la pantalla aparecerá una nueva imagen con un paisaje campestre en forma de camino. Al finalizar el camino debe observarse el castillo, mientras que por el lado derecho se muestran los instrumentos que Meñique debe encontrar para llegar al palacio (pico, cáscara de nuez y hacha) En la parte izquierda inferior el modelo del camino.
I 24	Imagen	Se escuchará el cuento El Camarón Encantado y se mostrarán las siguientes imágenes: 1. Loppi en su casa mientras su esposa le pelea. 2. Loppi encuentra el Camarón Encantado en medio de las hierbas.. 3. Loppi regresa a su casa con el morral lleno de pescados. 4. Loppi con Masicas comiendo ganso asado en un castillo, deben estar bien vestidos. 5. Loppi en su casa pobre de nuevo mientras la mujer le pelea. 6. Loppi y Masicas tirados en el piso muerto.
I 25	Imagen	En la pantalla aparecerá una nueva imagen con un paisaje campestre y por el lado derecho los instrumentos que Loppi debe encontrar para llegar a su casa (camarón, morral leña). En la parte superior debe mostrarse, a lo lejos, una casucha. En la parte izquierda inferior el modelo del camino (con 7 puntos de referencias).

ANEXO No. 7

ADQUISICIÓN DE PARLAMENTO (L)

REFERENCIA	TEXTO DEL PARLAMENTO	PERSONAJES
L 1	Hola amiguitos: Juntos recorreremos las salas de este museo para conocer más sobre la vida de los héroes y revolucionarios de nuestro país, pero antes de iniciar nuestro recorrido debemos saber que dentro del museo hay que ser disciplinados no tocar los objetos que se muestran en las diferentes galerías y sobre todo guardar silencio y prestar mucha atención para poder aprender.	Mascota
L 2	¿En qué lugar hemos visto la Bandera de la Estrella Solitaria?	Mascota
L 3	¿Cuál es la Bandera de la Estrella Solitaria? ¿Me ayudas a buscarla? Una vez que la selecciones haz clic sobre la bandera y luego en el asta.	Mascota
L 4	Esta es la sala de los héroes de la patria.	Mascota
L 5	Raúl Castro Ruz.	Voz en off
L 6	Fidel Castro Ruz.	Voz en off
L 7	José Martí Pérez.	Voz en off
L 8	Coloca la figura según los cuadros que le corresponda.	Mascota
L 9	Vamos a identificar los personajes según la frase.	Mascota
L 10	El Héroe de Yaguajay.	Niño
L 11	Nuestro Héroe Nacional.	Niño
L 12	¡Que linda la Bandera de la Estrella Solitaria! Todos los cubanos la amamos y la respetamos.	Voz en off
L 13	¿Qué símbolo falta en el sitio? Selecciónalo y colócalo junto a los demás.	Niño
L 14	Coloquemos la bandera en el asta y las flores en el busto de Martí.	Mascota
L 15	¿En qué lugar hemos visto el Escudo de la Palma Real?	Voz en off
L 16	Celia Sánchez Manduley.	Voz en off
L 17	Camilo Cienfuegos Gorriarán	Voz en off
L 18	El Guerrillero Heroico.	Voz en off
L 19	Nuestro Comandante en Jefe.	Voz en off
L 20	La flor más bella de nuestra Revolución	Voz en off

REFERENCIA	TEXTO DEL PARLAMENTO	PERSONAJES
L 21	El Titán de Bronce.	Voz en off
L 22	El Ministro de las Fuerzas Armadas Revolucionarias.	Voz en off
L 23	Ayúdame a buscar la casa natal de José Martí.	Voz en off
L 24	Ayúdame a ubicar en los cuadros las fotos de los padres de José Martí, haz clic sobre la foto y luego en los cuadros.	Mascota
L 25	Nombre de Madre de José Martí, Leonor Pérez	Voz en off
L 26	Nombre del Padre de José Martí, Mariano Martí	Voz en off
L 27	Leonor (la mayor de las hermanas y le decían la chata).	Voz en off
L 28	Mariana Matilde, Martí le escribía versos y le decía Ana.	Voz en off
L 29	Maria del Carmen, le decía La Valenciana porque nació en valencia.	Voz en off
L 30	Rita Amelia hermana.	Voz en off
L 31	Antonia Bruna hermana.	Voz en off
L 32	Martí era el mayor de sus hermanos, quiso mucho a sus hermanas y las cuidaba.	Voz en off.
L36	Te invito a conocer algunos amigos de José Martí.	Mascota
L 37	Fermín Valdés Domínguez (amigo de la infancia), estudiaba junto con José Martí, compartían su merienda y sus ideas revolucionarias, quería que Cuba fuera libre.	Voz en off
L 38	Rafael Maria de Mendive (maestro y amigo), fue poeta, periodista, era como su padre, Martí lo quería y lo admiraba mucho, enseñó a todos sus alumnos a ser mejores cubanos, amar a la patria.	Voz en off.
L 39	Manuel Mercado (amigo).	Voz en off.
L 40	Ayúdame a ubicar en los cuadros las fotos de los amigos de Fidel, haz clic sobre la foto y luego en los cuadro.	Mascota
L 41	Camilo (compañero de lucha).	Voz en off
L 42	Celia (compañera de lucha).	Voz en off
L 43	Ernesto Guevara.	Voz en off
L 44	¿Quién me acompaña a dar un recorrido por la manigua?	Voz en off
L 45	¿Cuál de ustedes me acompaña ahora?	Mascota
L 46	¿Con cuál debo salir ahora?	Voz en off
L 47	Colócale a los mambises los elementos que le faltan.	Voz en off

REFERENCIA	TEXTO DEL PARLAMENTO	PERSONAJES
L 48	Te gustaron los animados.	Voz en off
L 49	Si, estuvo muy interesante, aprendí muchas cosas de la vida de los mambises.	Voz en off
L 50	Bueno, ¿Qué vamos hacer ahora?	Mascota
L 51	Cuando nos encontramos yo iba para el parque a comprar una revista Zunzún en el estanquillo, tiene anécdotas de algunos héroes que participaron en la lucha por la libertad de Cuba, ¿me acompañas?	Voz de mujer
L 52	¡Sí! Te voy acompañar y así yo también compro uno.	Mascota
L 53	¡Que interesante!	Mascota
L 54	¿Recuerdas lo que nos contaron sobre la visita de Martí en la Hanábana? Vamos a ordenar estás láminas según se muestran en la anécdota.	Mascota
L 55	¡Que bellos los campos de Cuba!	Mascota
L 56	Anécdota.	Mascota
L 57	Ayuda a Meñique a llegar hasta el palacio de la princesa.	Mascota
L 58	El Camarón Encantado, Cuento.	Mascota
L 59	Vamos a armar el castillo de Loppi y Masicas.	Mascota
L 60	Ernesto Guevara de la Serna.	Voz en off
L 61	¿Quién me puede acompañar a explorar el campamento enemigo? Selecciona al mambí arrastrándolo con el clic izquierdo hasta el lado de amigo.	Voz en off

ANEXO No. 8

CRITERIOS DE ESPECIALISTAS INDICADORES A VALORAR POR PARTE DE LOS ESPECIALISTAS.

1. Correspondencia de los ejercicios elaborados con la necesidad de ejercitar los contenidos relacionados con héroes y revolucionarios.
2. Valoración del trabajo por las etapas planificadas.
3. Cumplimiento de las indicaciones dadas para la elaboración de los ejercicios.
4. Cumplimiento de la metodología orientada.
5. Correspondencia de los ejercicios con las características psicopedagógicas de las niñas y los niños del grado preescolar.