

INTITUTO PEDAGOGICO LATINOAMERICANO Y DEL CARIBE

CUIDAD DE LA HABANA



SEDE PEDAGÓGICA MUNICIPAL DE CRUCES

**TÉSIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TÍTULO: JUEGOS PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO CON CONTENIDOS
DE HEROES Y REVOLUCIONARIOS DESTINADOS A LAS NIÑAS Y
NIÑOS DEL CUARTO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

AUTORA: LIC. KATIUSKA TEJEDA RUIZ.

CURSO: 2007-2008.

“AÑO 50 DE LA REVOLUCIÓN”

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO

“CONRADO BENÍTEZ GARCIA”

AVAL

**TÍTULO: JUEGOS PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO CON CONTENIDOS DE
HEROES Y REVOLUCIONARIOS DESTINADOS A LAS NIÑAS Y NIÑOS
DEL CUARTO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

AUTORA: KATIUSKA TEJEDA RUIZ.

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 juegos sobre contenidos de héroes y revolucionarios para el Área de Conocimiento del Mundo Social, constituyendo su problema científico: ¿Cómo lograr que las niñas y niños del 4to ciclo de la educación preescolar ejerciten contenidos de héroes y revolucionarios?

Después de concluido se arribaron a los siguientes resultados:

1. El trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa revistas y otras fuentes que sirvió de base para la fundamentación teórica del tema.
2. En el Software Educativo A jugar no existen juegos para los contenidos de héroes y revolucionarios del área de conocimiento del mundo social en el cuarto ciclo de la educación preescolar.
3. Los juegos propuestos posibilitan el fortalecimiento de habilidades intelectuales, sensoriales e informáticas y a la ejercitación de conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

Lic María del Carmen Marrero

Presidenta del CCA

INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO

“CONRADO BENÍTEZ GARCIA”

AVAL

**TÍTULO: JUEGOS PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO CON CONTENIDOS DE
HEROES Y REVOLUCIONARIOS DESTINADOS A LAS NIÑAS Y
NIÑOS DEL CUARTO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

AUTORA: KATIUSKA TEJEDA RUIZ.

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 juegos sobre contenidos de Héroes y Revolucionarios para el Área de Conocimiento del Mundo Social, constituyendo su problema científico: ¿Cómo lograr que las niñas y niños del 4to ciclo de la educación preescolar ejerciten contenidos de héroes y revolucionarios?

Después de concluido se arribaron a los siguientes resultados:

4. El trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa revistas y otras fuentes que sirvió de base para la fundamentación teórica del tema.
5. En el Software Educativo A jugar no existen juegos para los contenidos de héroes y revolucionarios del área de conocimiento del mundo social en el cuarto ciclo de la educación preescolar.
6. Los juegos propuestos posibilitan el fortalecimiento de habilidades intelectuales, sensoriales e informáticas y a la ejercitación de conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

Lic: Denis Fernández Núñez.

Decano de Informática.

**DIRECCIÓN MUNICIPAL DE EDUCACIÓN
PROVINCIA DE CENFUEGOS.
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: JUEGOS PARA EL SOFTWARE EDUCATIVO CON CONTENIDOS DE
HEROES Y REVOLUCIONARIOS DESTINADOS A LAS NIÑAS Y
NIÑOS DEL CUARTO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

AUTORA: KATIUSKA TEJEDA RUIZ.

Presentado por el Círculo Infantil “Juliana Montano”. Este trabajo se realiza en consonancia a las necesidades del territorio por no poseer un Software Educativo con juegos sobre contenidos de héroes y revolucionarios para el Área de Conocimiento del Mundo Social, constituyendo su problema científico ¿Cómo lograr que las niñas y niños del 4to ciclo de la educación preescolar ejerciten contenidos de héroes y revolucionarios?

Después de concluido se arribaron a los siguientes resultados:

1. El trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa revistas y otras fuentes que sirvió de base para la fundamentación teórica del tema.
2. En el Software Educativo A jugar no existen juegos para los contenidos de héroes y revolucionarios del área de conocimiento del mundo social en el cuarto ciclo de la educación preescolar.
3. Los juegos propuestos posibilitan el fortalecimiento de habilidades intelectuales, sensoriales e informáticas y a la ejercitación de conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

Mirian Jiménez Hernández
Directora del Círculo Infantil
“Juliana Montano”.

María del Carmen del Valle Núñez, licenciada en Educación Primaria, metodóloga –inspectora del Departamento de Software Educativo. MINED. Otorga el siguiente:

Aval

Del Guión del software educativo **“Ser como ellos”** perteneciente a la Colección **“A jugar”**, para las educaciones Preescolar y Especial, de las autoras; Elvira Cuellar Enríquez y Katuska Tejeda Ruíz.

Las transformaciones educacionales que se llevan a cabo en los últimos años en nuestro país, dirigidas al perfeccionamiento y calidad del proceso educativo en edades tempranas y las condiciones que brindan los Programas de la Revolución, han posibilitado la aproximación paulatina de los niños y niñas de 4 a 6 años a la computación a partir del **uso de los softwares educativos como medio de desarrollo infantil**.

Este guión, es uno de los 12 guiones pertenecientes a la colección antes mencionada, fruto de los resultados de un proyecto de investigación Titulado: **“La informática educativa como facilitadora del desarrollo de los niños de cuatro a seis años”**, dirigido por el Centro de Referencia latinoamericano para la Educación Preescolar, del cual las autoras Elvira Cuellar Enríquez y Katuska Tejeda Ruíz forman parte. El mismo cumple con los requisitos generales y específicos que dicha investigación establece para los softwares educativos destinados a estas edades. Además está dirigido a la formación de sentimientos de amor y respeto por los héroes de la patria y sus símbolos.

Dado en Ciudad de la Habana, a los 25 días del mes de enero del año 2008.
“Año 50 de la Revolución”.



María del Carmen del Valle Núñez.
Metodóloga-inspectora
Del Departamento de Softwares Educativo del MINED.

Pensamiento.

No hay más que asomarse a las puertas de las tecnologías y la ciencia contemporánea para preguntarnos si es posible vivir y conocer el mundo del futuro sin un enorme caudal de preparación y conocimientos. (1)

Fidel Castro Ruz.

Agradecimientos.

A todas las personas que de una forma u otra me han brindado su apoyo incondicional y su colaboración.

Sinceramente.

Gracias.

Dedicatoria.

Los retos de la vida se enfrentan con más fuerza, cuando van dedicados a personas que a veces hasta de forma anónima nos inspiran amor y respeto. A ellos con todo el amor del mundo puedo dedicarles este trabajo:

- *A los niños que son la razón de ser de este trabajo.*
- *A mi familia, en especial a mi madre por ser el sol que me da calor y guía mis pasos.*
- *A mi esposo por todo su cariño, comprensión, para el mi amor y agradecimiento infinito.*

RESUMEN

El presente trabajo tiene como Título: Juegos para Software Educativo con contenidos de héroes y revolucionarios para niñas y niños del 4to ciclo de la educación preescolar.

Surge por la necesidad de que los menores ejerciten los contenidos sobre Héroes y Revolucionarios que se trabajan en el área de Conocimiento del Mundo Social del cuarto ciclo siendo de vital importancia ya que 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 nos dimos a la tarea de elaborar juegos obteniendo como resultado el fortalecimiento de las habilidades intelectuales, sensoriales e informáticas y a la ejercitación de esos conocimientos.

ÍNDICE

Pág.

Introducción. 1

Capítulo 1.

1.1- Características de las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación

Preescolar. 7

1.2- El área de conocimiento del Mundo Social en el 4to ciclo de la Educación
Preescolar 10

1.3- El uso de la Computación en el cuarto ciclo de la educación preescolar. 15

1.4- Software Educativo en el 4to ciclo de la Educación Preescolar. 18

1.5- Software educativo en la modalidad de juego para el 4to ciclo de la educación
preescolar. 22

Capítulo 2.

2.1- Diagnóstico inicial. 27

2.2- Fundamentación de los Juegos. 29

2.3- Propuesta de juegos. 32

2.4- Evaluación de los resultados. 50

Conclusiones. 54

Recomendaciones. 55

Bibliografías. 57

Anexos.

INTRODUCCIÓN

El significado y contenido de la Batalla de Ideas se ha podido interpretar como la obra cumbre de la espiritualidad de la Revolución Cubana, por cuanto forma parte de una importantísima estrategia de la Revolución en defensa y profundización de su política de justicia social y equidad, cuyas raíces históricas se encuentran en las anunciadas medidas en el Alegato de Fidel "La Historia me Absolverá" en el año 1953.(El problema de la tierra, la industrialización, la vivienda, del desempleo, la educación y la salud del pueblo).

Dentro de las 5 direcciones principales tenemos **la Batalla por la educación y la cultura.**, a la cual se le da vital importancia, ya que se encuentra inmersa en un proceso de transformaciones para llevar a niveles superiores los resultados de la labor educativa y el aprendizaje que abarca cambios que van desde la concepción escolar, la instrumentación del trabajo metodológico, el trabajo político ideológico, la interrelaciones con la familia, con la diversidad de alumnos y escuelas, con los organismos de la comunidad, la superación del personal docente con la introducción de los programas de la Revolución y el uso de las tecnologías de avanzada.

El sistema cubano de enseñanza encuentra el respaldo de los programas informáticos destinados a diversos niveles de educación, con énfasis en las edades tempranas. La labor de la entidad alcanza además a la creación de programas para computadoras dirigidos a niños y jóvenes que cursan los estudios primarios, secundarios y preuniversitarios.

Además de mantener proyectos para satisfacer gratuitamente necesidades del sistema educacional cubano, la institución distribuye en varios países latinoamericanos más de 70 programas elaborados en los últimos diez años.

A nivel mundial se creó un concurso como parte de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, organizado por las Naciones Unidas. En algunos países del mundo se confeccionaron algunos CD como por ejemplo el CD-ROM interactivo para niños y niñas Mayas, que fue premiado el 10 de diciembre de 2003 como uno de los 40 mejores contenidos digitales a nivel mundial, elegido entre 803 concursantes de 136 países. El jurado consideró que este CD es una nueva dimensión a la educación bilingüe en Guatemala. Juegos interactivos basados en láminas refuerzan la identidad cultural Maya y habilidades en idioma Mayas. Además estos infantes tienen la oportunidad de utilizar

nuevas tecnologías de información y comunicación para fortalecer el aprendizaje de su idioma materno.

En esa actividad se destaca el Centro de Estudios de Juegos Instructivos y Software, localizado en la provincia de Camaguey, que se encarga de la elaboración de diferentes soportes digitales.

Dentro de la edad 0-6 años el mejor momento para iniciarse en el aprendizaje de la informática es a partir de los 4 años, siempre que se haya posibilitado el desarrollo antes mencionado, está preparado para familiarizarse con la informática.

Una de las características de la etapa preescolar es la distracción de la atención. No se puede aspirar a que el niño pequeño mantenga su atención mucho tiempo. Por eso, la variación del estímulo en el momento correcto es lo que garantiza el éxito y el logro de los propósitos educativos.

El sistema de tareas contenidos en los software escolares se caracterizan porque las niñas y niños buscan por sí mismos las relaciones esenciales y resuelven determinados problemas relacionados con los contenidos que responden al desarrollo de habilidades intelectuales, entre las que se encuentran la observación, la identificación, la comparación, el ordenamiento.

Dicho sistema de tareas contenidos en los distintos software escolares(A jugar) del Preescolar que se programaron a nivel del país que responden también al fin de la Educación: lograr el máximo desarrollo posible de cada niña y niño, para alcanzarlo los docentes deben comprender la concepción de la utilización de la Computación, estar capacitados para interactuar con las máquinas, dominar el contenido, los objetivos y las Orientaciones Metodológicas de cada una de las tareas (A jugar), coordinar sistemáticamente con el maestro de Computación para planificar, dosificar y ejecutar cada sesión de trabajo en el laboratorio, atendiendo al desarrollo alcanzado por las niñas y niños del grado Preescolar.

Este software es un excelente material formativo utilizando los multimedios y otros medios didácticos con el cual deben navegar e interactuar con la máquina para su desarrollo integral (psicomotor, intelectual y sociocultural).El mismo lleva implícitos contenidos a trabajar en las diferentes áreas del desarrollo, como son Conocimiento del Mundo de los

Objetos y sus relaciones, la perfección del reconocimiento de la forma, color y tamaño, el área de Lengua Materna, ordenamientos de láminas para elaborar relatos orales con ellas. Además se ejercitan los conocimientos del área del mundo natural y sus relaciones entre otras. Sin embargo en el área de conocimiento del Mundo Social no lleva implícitos los contenidos de héroes y revolucionarios que aparecen en el programa de cuarto ciclo siendo esto de vital importancia, ya que se ha observado a través del proceso educativo que las niñas y los niños presentan dificultades en el reconocimiento de cualidades y características fundamentales de los diferentes héroes y de los símbolos de la patria, en la identificación de los sitios y lugares más significativos de su país, en algunas normas de conductas y cualidades a seguir, en las diferentes efemérides que se trabajan en el área de Conocimiento de Mundo Social, por lo que el software educativo “A jugar” no permite cumplir plenamente con el encargo social de esta enseñanza.

No contiene juegos que les proporcione a las niñas y niños la ejercitación de los conocimientos sobre héroes y revolucionarios. No da la posibilidad de controlar el logro de los objetivos atendiendo a las carencias y potencialidades de cada menor. No facilita el reconocimiento de lugares y características más significativas para la patria e interactuar con la computadora para obtener un resultado. No favorece la formación integral y el pleno desarrollo de actitudes, valores, normas, nociones sentimientos y motivos morales, especialmente los de carácter patriótico.

Por la que se declara como problema científico: ¿Cómo lograr que las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar ejerciten contenidos de héroes y revolucionarios?

Objeto: Proceso Educativo del 4to ciclo de la Educación Preescolar.

Campo: La ejercitación de los contenidos sobre héroes y revolucionarios de niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar a través de juegos para Software educativo.

Objetivo: Elaborar juegos de ejercitación para Software Educativo con contenidos de héroes y revolucionarios para niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar.

Idea a defender: Los juegos de forma amena, motivadora, atractiva que se realizan a través de dominó, coloreado, adivinanzas para software educativo destinado a las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar posibilitará la ejercitación de los contenidos sobre héroes y revolucionarios.

TAREAS CIENTÍFICAS:

- Sistematización de la teoría relacionada con los Juegos para el software educativo destinados a las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar.
- Diagnóstico inicial para constatar las dificultades que tienen las niñas y los niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar relacionada con los contenidos de héroes y revolucionarios.
- Elaboración de los juegos para el software educativo destinados a las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar para ejercitar contenidos de héroes y revolucionarios.
- Validación de la propuesta de juegos para el software educativo destinado a las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar para ejercitar contenidos de héroes y revolucionarios.

MÉTODOS EMPLEADOS:

Estos métodos fueron utilizados con el objetivo de acopiar, analizar y valorar la información del objeto de investigación, durante la revisión bibliográfica y como premisa para la elaboración de los fundamentos teóricos del tema.

Del nivel teórico, para el procesamiento de la información a través de toda la investigación

- Analítico – Sintético: Con el objetivo de procesar la información relacionada con el tema a investigar, durante la revisión bibliográfica y como premisa de los fundamentos teóricos en su integralidad.
- Inductivo – Deductivo: Con el objetivo de efectuar generalizaciones y razonamientos necesarios y lógicos durante la revisión bibliográfica y el procesamiento de la información obtenida como resultado de la aplicación.
- Generalización: Permitió realizar valoraciones y posteriormente arribar a conclusiones, así como emitir recomendaciones en correspondencia a los resultados obtenidos.
- Histórico Lógico.: Su empleo posibilitó la realización del análisis acerca de la evolución del objeto de estudio y determinar su estado actual.

Del nivel empírico, para la recogida de las informaciones se utilizaron:

Observación: Para observar a través de actividades programadas del Conocimiento del Mundo el dominio que tienen las niñas y los niños sobre los contenidos de Héroes y Revolucionarios.

Entrevista: Dará la posibilidad de obtener informaciones confiables sobre el tema con el objetivo de constatar el nivel de suficiencias de los juegos con contenidos sobre Héroes y Revolucionarios en el Software Educativo “A Jugar”.

Encuesta: Conocer las opiniones que tienen las educadoras de computación y familias acerca del software de preescolar “A Jugar” y de la propuesta guiones de juegos para la elaboración del Software Educativo.

Del nivel matemático: El análisis porcentual, permitió hacer un análisis comparativo, a partir del diagnóstico inicial con el final y corroborar la efectividad de la propuesta guiones de juegos para la elaboración software educativo.

Criterios de Expertos: Después de la elaboración de los guiones de juegos para conocer sus criterios, experiencias científicas de los temas y validar el trabajo.

DETERMINACIÓN DE LA MUESTRA:

UNIVERSO: 40 niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar del Círculo Infantil Juliana Montano del Municipio de Cruces.

MUESTRA: 20 niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar del Círculo Infantil Juliana Montano del Municipio de Cruces.

Seleccionada a través del método probabilístico de forma intencional, por presentar dificultades en la ejercitación de los contenidos sobre Héroes y Revolucionarios.

Aporte Práctico: Con la introducción de este trabajo se va a garantizar responder a los contenidos que se trabajan sobre Héroes y Revolucionarios del cuarto ciclo, ya que a través de los juegos creados el niño se va a apropiar de los conocimientos de forma amena y didáctica. Además se contribuye a la informatización de la Educación Preescolar logrando más interesante de acuerdo a sus características. El aporte práctico se materializa en la propuesta de los juegos para software educativo destinados a niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar.

La estructura de la tesis consta de la introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. El capítulo I está destinado al marco teórico referencial que fundamenta el problema de esta investigación donde se analizan las concepciones existentes hasta el presente para fundamentar los presupuestos del trabajo presentado desarrollando varias temáticas. Características de las niñas y niños del 4to ciclo la Educación Preescolar, el uso de la computación en el 4to ciclo de la Educación Preescolar, Software Educativo en el 4to ciclo la Educación Preescolar, El área de conocimiento del Mundo Social en el 4to ciclo de la Educación Preescolar y Software Educativo en la modalidad de juego para el cuarto ciclo de la educación preescolar.

En el capítulo II se realiza la fundamentación y propuesta de juegos. La misma se sustenta en los resultados obtenidos en la determinación de las necesidades para la elaboración de los juegos y por último la evaluación de los resultados alcanzados derivados de la aplicación de métodos y técnicas de la investigación.

CAPÍTULO I: LOS JUEGOS DE EJERCITACIÓN CON CONTENIDOS DE HÉROES Y REVOLUCIONARIOS PARA SOFTWARE EDUCATIVO EN EL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PRESCOLAR.

1.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Las niñas y niños del 4to ciclo de la Educación Preescolar están caracterizados fundamentalmente por mantener un estado de emocional positivo de manera constante. Son alegres, activos y la relación con otros niños y con los adultos les proporciona satisfacción.

Muestran gran interés por el trabajo y las relaciones de los adultos y aspiran a parecerseles, a imitarlos. Es por eso que se siente útil e importante cuando realiza tareas que el adulto le encomienda y trata de mantener una conducta que le proporcione la aprobación de éstos, cumple gustoso con normas de convivencia social e indaga con frecuencia qué cosas se pueden hacer y cuáles no.

Las relaciones con otros niños se hacen más estables, se producen menos conflictos en el juego y en otras actividades conjuntas, coordinan sus acciones de manera más efectiva y pueden planificar lo que van a hacer en el juego y cómo llevarlo a cabo. Se ha iniciado la jerarquización de motivos y ahora el niño puede tener una conducta menos impulsiva e inhibirse de realizar algunos deseos inmediatos, con vista a lograr determinadas metas que le proporcionen la aprobación de sus compañeros o de los adultos.

A esta edad los niños tienen nociones más precisas sobre lo incorrecto y lo correcto en la actuación de los demás y en la propia, aunque sus apreciaciones sobre la conducta ajena son más críticas que cuando se refieren a la suya. Son capaces además de observar características o elementos significativos en hechos y fenómenos de la naturaleza y la vida social, en el comportamiento de las personas y en los objetos que le rodean.

También pueden realizar sencillas clasificaciones de animales plantas y de objetos atendiendo a sus características y propiedades, como la forma el color y el tamaño, son capaces de agrupar los objetos atendiendo a sus propiedades y establecer ordenamientos

por el tamaño o siguiendo un modelo sencillo. Conocen cantidades hasta 10 elementos, pueden realizar operaciones de formar , descomponer y unir conjuntos y también determinar las acciones que le permitan solucionar sencillos problemas de adición y sustracción.

Su expresión oral sigue un orden lógico y pronuncian con claridad los fonemas, utilizando las reglas gramaticales en forma adecuada, en presente, pasado y futuro.

Memorizan y reproducen con expresividad poesías y canciones. Sus movimientos han adquirido posición y han desarrollado destrezas que le permiten mayor coordinación y flexibilidad en los movimientos. Pueden mantener buena postura.

Por lo que esta edad está caracterizada fundamentalmente por una consolidación de los logros alcanzados en los distintos procesos cognitivos que han tenido lugar en la etapa preescolar. Un mayor equilibrio entre lo afectivo- motivacional y lo regulativo que empieza a manifestarse no solo en su actuación, sino también en inicios de la regulación de sus propios procesos. Una mayor ampliación de la interacción con el mundo social y natural que le rodea. Aunque el juego sigue ocupando un lugar central en su vida, hay ya una proyección hacia el estudio como características de la posición de escolar a la que aspira. Además el niño forma una actitud favorable hacia su futura escuela, se forma en él motivos e intereses por aprender, por conocer los fenómenos del mundo que los rodea, se logra la responsabilidad en el cumplimiento de las tareas o encomiendas, que sepa o acepte trabajar y compartir una labor colectiva con su grupo de compañeros.

En el plano cognitivo más que habilidades y conocimientos específicos es más deseable conseguir que los niños sean capaces de mantenerse un tiempo cada vez mayor en la realización de una actividad que requiere de él esfuerzo y atención. El niño es capaz de entender una explicación de algo que debe hacer, de fijarlo en su memoria y después llevarlo al plano de su ejecución y valorar si lo ha hecho correctamente o no. En esta edad los niños sienten gusto por escuchar un cuento, la satisfacción por comunicarse con los demás, aprenden algunos fonemas o grafemas, logran el desarrollo del pensamiento, el dominio de las acciones sensoriales en correspondencia con los objetivos del mundo que le rodea, resulta fundamental para todas sus posteriores adquisiciones y formaciones cognitivas e intelectivas, la formación de su experiencia social enriquecida para que sea

capaz de compartir con los otros, a compartir sus alegrías a sentir satisfacción por el bienestar de los otros como si fueran los suyos propios, todo ello forma parte de su formación, constituye un sólido argumento para no aceptar las ideas de una aceleración artificial del desarrollo psíquico infantil y aceptar la concepción psicológico y pedagógico de lograr en esta etapa la aplicación y enriquecimiento de ese desarrollo.

1.2 EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MUNDO SOCIAL EN EL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

La Educación Preescolar en Cuba cuenta con un Programa por años de vidas y por áreas de desarrollo que responde a la formación integral de las niñas y los niños. Dentro de las áreas de desarrollo está el Conocimiento del Mundo y específicamente nos corresponde trabajar la de Mundo Social, que tiene una frecuencia quincenal se planifica con una duración de 25 minutos en el 6to año de vida, pero se hace necesario trabajar la inmediatez de las efemérides y hecho relevantes de la actualidad y como elemento esencial se necesita de medios de enseñanza para que las niñas y los niños se apropien con facilidad de esos contenidos.

Características:

El área de Conocimiento del Mundo Social reviste en la educación de la niña y el niño una gran importancia, es esta una de las vías donde se apropia de:

- Sentimientos de amor y respeto por los símbolos patrios, los reconozcan apropiadamente.
- Son capaces además de regular su conducta de acuerdo con las particularidades de las actividades patrióticas.
- Identifiquen los sitios y lugares más significativos de su país, conocen sus características y particularidades más relevantes.
- Comprenden la significación de los principales héroes de la patria.
- Cumplen establemente las normas de conducta social que le son transmitidas por el adulto y que en la mayoría de los casos sea capaz de regular su conducta por orientación de este y en ocasiones, por sí mismo.
- Demuestran cualidades personales que identifiquen una actitud positiva hacia los demás de cooperación, ayuda mutua en el trabajo.
- Se interesan hacia la escuela despertando interés por aprender.
- Son capaces de apreciar lo correcto y lo incorrecto en la actuación de los demás y en la suya propia.

- Explican algunos hechos sencillos de la Mundo Social que expresen las representaciones que él tiene a cerca de este tipo de fenómeno.
- Manifieste hábitos correctos, alimentarios, de mesa de aseo personal, de orden y cortesía

La educadora tiene la posibilidad de educar a la niña y al niño con métodos muy específicos y con medios. Esa educación está también encaminada a la preparación multilateral del pequeño, pues a través de las actividades de Conocimiento del Mundo Social tiene un acercamiento a la historia de su patria, héroes, dirigentes de nuestra revolución, diferentes hechos que han ocurrido, la historia de su localidad así como la de su país.

A la niña o al niño pequeño le es muy difícil reconocer, memorizar acontecimientos que han ocurrido a lo largo de la historia pero que los debe conocer y es por eso que se crean medios donde el niño le es más fácil apropiarse de estos conocimientos de una forma más asequible, amena y cronológicamente sin confundir una fecha con otra, un mártir con otro y enmarcado en cada época.

Todos los aspectos de la historia del país son tocados con gran tacto pedagógico por las educadoras, el objetivo principal de estas actividades es que el niño se lleve una noción completa de todo lo que acontece en su alrededor.

También les permite a la niña o al niño conocer las realidades más relevantes, ejemplo: los “Cinco Héroes Prisioneros del Imperio” y acontecimientos: Es necesario mantener a nuestros niños informados de lo que acontece dentro y fuera del país como por ejemplo en la actualidad los médicos que hoy prestan su ayuda Venezuela u otros países, pues bien aquí se aprovecha la fecha 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.

A través de esta área se le dará al niño una panorámica de los hechos de más repercusión del país desarrollando así en ello la intencionalidad política y socialmente en su país

OBJETIVOS Y CONTENIDOS QUE SE TRABAJAN EN EL PROGRAMA:

Objetivos

Identificar lugares y características más significativas de su patria.

Mostrar sentimientos de amor y respeto por los símbolos patrios, los reconozcan y sean capaces de regular su conducta de acuerdo con las particularidades de las actividades patrióticas.

Conocer el significado de las principales conmemoraciones locales y nacionales, las características y cualidades más relevantes de los revolucionarios cubanos y defensores de la patria.

Explicar algunos hechos sencillos de la Mundo Social, y expresar las representaciones que tienen acerca de este tipo de fenómeno.

Contenidos:

Los Símbolos Patrios

- La Bandera de la estrella solitaria y el Himno de Bayamo, su significación.

Conducta ante ellos como expresión de amor y respeto.

Revolucionarios cubanos

- José Martí y Antonio Maceo: Características y cualidades fundamentales.

Fidel Castro, Camilo Cienfuegos, Ernesto Guevara y Celia Sánchez. Cualidades que lo caracterizan.

- Héroes Prisioneros de Imperio

La Revolución cubana

- El 26 de Julio
- El desembarco del Granma.
- La lucha en las montañas y ciudades
- La Victoria del 1ro de Enero.
- Papel de Fidel como principal organizador y dirigente.
- Importancia de esta lucha para el pueblo.

En esta área también de debe profundizar en:

- Identificar la Bandera Cubana dentro de un grupo de banderas.

Integrar sus partes y obtener el todo (Bandera)

- 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.
- 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)
- Lucha de los mambises y la trayectoria revolucionaria de José Martí (pensamientos revolucionarios)
- Anécdotas referentes a los pasajes de la vida de los Héroes y revolucionarios.

Desde el punto de vista de lo que se quiere lograr en las niñas y los niños, las transformaciones deben estar dirigidas, fundamentalmente, a obtener un niño que sea dentro del proceso docente y social:

- Activo
- Crítico
- Reflexivo
- Independiente
- Y protagónico en su actuación.

Teniendo en cuenta estas premisas que constituyen las direcciones más generales del cambio que se debe propiciar la educación y los principios que rigen la política educacional en el país se formularon el fin y los objetivos de este nivel de enseñanza, en mi opinión las aspiraciones deben ser:

- Contribuir a la formación integral de la personalidad del niño
- Fomentar la interiorización de conocimientos
- El desarrollo de habilidades y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos
- El desarrollo de formas de pensar y comportamiento de acuerdo con el sistema de valores e ideales de la Revolución cubana, con énfasis en el amor a la patria, a sus héroes y mártires.

- La solidaridad con sus compañeros.
- La responsabilidad ante sus encomiendas y sus tareas sociales.

Es 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). Que el maestro domine los contenidos que van adquiriendo sus niñas y niños. (Caracterización inicial, sistematizar la dirección del proceso educativo y llevar un estricto control de los logros del desarrollo). Teniendo en cuenta los principios:

- El niño como centro de la actividad
- El adulto como rector del proceso educativo.
- La vinculación de la educación con el entorno
- El protagonismo y participación de la familia y la comunidad en el proceso educativo
- El carácter lúdico de todas las actividades que el niño desarrolla

Analizando cada uno de los principios es necesario tener en cuenta a través del proceso educativo la interdisciplinariedad de las diferentes áreas del conocimiento como un acto 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 es un proceso basado en relaciones interpersonales de cooperación y respeto mutuos, es decir es un modo de actuación y una alternativa para facilitar la integración del contenido, para optimizar el proceso de planificación y dar tratamiento a lo formativo.

Al respecto el investigador Jorge Fiallo ha señalado que: ***“Es preciso entender también que el conocimiento interdisciplinario no se restringe a la clase, sino que debe traspasar los límites del quehacer escolar y fortalecerse en la medida en que refleje el Mundo Social. Para ello es necesario en principio comprender que todas las actividades que se realicen en el marco de la escuela, sean docentes o***

extradocentes, tienen que estar imbuidas de ese enfoque interdisciplinario que permita contribuir al cumplimiento del fin de la educación en nuestro país” (2)

1.3 EL USO DE LA COMPUTACIÓN EN EL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Entre los materiales del IV Seminario Nacional para Dirigentes, Metodólogos e Inspectores del Ministerio de Educación, se precisa “...*los medios de enseñanza 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...*” **(3)**

Teniendo en cuenta esta definición, el uso de los medios de enseñanza es un componente del Proceso Educativo, del que no pueden separarse del proceso de adquisición de hábitos y habilidades.

Se debe destacar que en la Edad Preescolar, existen diferentes medios que pueden resolver la misma tarea docente por lo que constituye una necesidad el uso del Vídeo, la TV y la Computación ya que sin ellos el proceso docente sería hueco y falso, carecerían de relación directa con la realidad concreta que actúa como base e inicio de la percepción sensorial y racional que originan al proceso de las capacidades intelectuales.

Ellos proporcionan el vínculo entre la percepción y el proceso del pensamiento, las niñas y niños son capaces de vincular las capacidades intelectuales actuales con los que poseían, aportan nuevos elementos, comprender 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 sensoperceptual de la vista. Es por eso que el empleo de estos medios facilita el óptimo aprovechamiento de mecanismos sensoriales mediante la vista y el oído, además desarrolla el gusto estético y mejor retención en la memoria de las capacidades intelectuales desarrolladas. Juan A. Comenio, en su obra Didáctica Magna expresó.” Para aprender todo con mayor facilidad, deben utilizarse cuantos más sentidos se puedan (.3.) 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”.

El uso de la Computadora apoya la ejecución de actividades mentales, como la descripción, conclusiones, autovaloración crítica, como resultado del pensamiento, estimulan la comparación, la diferenciación, clasificación y generalizaciones.

No se puede dejar de mencionar como se activa la atención a través del uso adecuado de este medio y tener presente para su selección, las necesidades y exigencias del proceso educativo, la edad de las niñas y los niños y objetivos propuestos. Los objetivos precisan el para qué se enseña y es muy importante tenerlo en cuenta, unido al nivel de utilización, además estos medios pueden ser de apoyo o complemento para reforzar conocimientos o ampliarlos, se puede poner fragmentos de un cuento. Pueden emplearse libremente para introducir un tema, para transmitir contenidos en la actividad, para consolidar, para las actividades prácticas. Todo esto en dependencia de las necesidades de las niñas y los niños.

Los medios como parte de la Tecnología Educativa aumentan la motivación en las diferentes áreas del desarrollo a través del Proceso Educativo. Este elemento motivacional se consigue con actividades que facilita la participación de la niña y el niño, además de reafirmar la capacidad de aprender y la creatividad.

En esta edad contribuyen al factor emocional, esto se pone de manifiesto de múltiples maneras, ejemplo, cuando siente satisfacción y alegría de hacer y cuando ha descubierto algo interesante, se logra un ambiente comunicativo y estético agradable.

Las actitudes y tareas de los maestros del Preescolar ante los Medios Audio Visuales debe ser crítico ante toda la información que reciba por lo que debe incrementar su preparación política, científica y pedagógica, además de planificar y contribuir a la organización del Proceso Educativo. También atender las diferencias individuales haciendo un uso adecuado del diagnóstico así como planificar coherentemente el sistema de actividades utilizando los materiales y cuidando de su conservación y mantenimiento. Además capacitarse desde el punto de vista científico y metodológico.

La utilización de la Computación en las edades de Preescolar tiene criterios contrapuestos a escala internacional, unos a favor y otros en contra. En Cuba 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 ha favorecido el acceso a esta, por las niñas y niños del 6to año de vida de las Escuelas Primarias, los Círculos Infantiles y los asistidos por el Programa “Educa a tu Hijo”, para los que se diseñó un sistema de tareas computarizadas y se realiza una investigación psicopedagógica para corroborar la efectividad de dicha aplicación. Estas responden a dos funciones:

- La utilización de las Computadoras como medio novedoso de enseñanza.
- Su utilización como medio para el “desarrollo infantil”.

En el caso de la Educación Preescolar se reclama de un nuevo estilo de trabajo del maestro y de la escuela, donde se atienda la diversidad de cada educando y se lleve a niveles superiores los resultados de la labor educativa. Por lo que resulta necesario que el personal que interactúe con el educando sea el más preparado y reúna en si las cualidades de un evangelio vivo. Es necesario que tenga en cuenta el fin de lo que se concreta en los objetivos definidos para cada grado, ciclo y nivel y que contribuyen al desarrollo del educando en las esferas afectivas y socio moral, cognitiva instrumental, fomentar el gusto estético y las habilidades y capacidades físicas motrices y laborales.

Actualmente, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al proceso educativo permite ver el mismo desde distintas dimensiones. En particular el software educativo se considera como uno de los medios más atractivos y efectivos para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.4 SOFTWARE EDUCATIVO EN EL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

La sociedad contemporánea ha impuesto nuevos retos a la enseñanza y al aprendizaje en la era de la informatización. La diversidad y cantidad de información que hoy circula por los canales de la información radial, escrita o en la red de redes han estimulado la utilización y la creación de estas posibilidades entre los docentes que antes esta perspectiva ,puede en breve tiempo estar desactualizado respecto a sus propios niñas y niños.

Unido a esto, la velocidad con que se suceden los acontecimientos económicos, políticos y sociales en la actualidad, y las condiciones que como resultado de la crisis económica que afecta al país, y su impacto en la esfera de la educación, se ha impuesto a los docentes desplegar bajo nuevas condiciones su arsenal creativo.

El software en una herramienta informática con finalidad pedagógica de gran utilidad para la enseñanza-aprendizaje de los temas, áreas o asignaturas seleccionados, además que pudiesen servir de medios de información didáctica y actualiza a cualquier centro de enseñanza, lo que constituye una aplicación novedosa y útil

Las niñas y los niños de preescolar son pequeños por lo que es necesario utilizar siempre iluminaciones que despierten el interés y que pueda ayudar a la coordinación ojo-mano.

El propósito de este trabajo es mostrar el software educativo “A jugar”que está diseñado para niños en edad preescolar con el objetivo de mejorar sus destrezas cognitivas. El software le permite al niño seleccionar su recorrido e ir a la vez por el mismo construyendo conocimiento y reforzando actividades mentales y cotidianas, y le permite a los padres y maestros contar con un material de apoyo y de estimulación de diferentes áreas de desarrollo durante la edad preescolar e inicio de edad escolar, en el que ellos pueden involucrarse directamente ya que cuenta con una guía didáctica, un registro de las actividades para la niñas, niños y docentes que se realizan y con un módulo que permite analizar el desempeño del menor al jugar con el software.

El software educativo como objeto pedagógico

Debe poseer:

- **Contenidos**

1. Contenido Científico: Se trata de evaluar la calidad y cantidad de la información ofrecida.
2. Contenido socio-cultural e ideológico: qué representación de la sociedad encierra el programa y cómo representa otras sociedades.
3. Contenido pedagógico y didáctico con fines evaluativo

De lo expuesto se desprende lo siguiente:

Para la utilización de software educativo debe considerarse

1. Primer momento: estudio de los recursos materiales disponibles (cantidad de máquinas y laboratorios)
2. Segundo momento. Revisión del software disponible, así como sus principales características, decidir cuál se puede utilizar para cumplir los objetivos plasmados. Esto exige del docente un conocimiento profundo tanto de los contenidos del programa como de los diferentes software.
3. Tercer momento: Estudio de los áreas de desarrollo donde pretende utilizarse el software:

*Objetivo

*Sistema de conocimientos

*Habilidades

4. Cuarto momento: Decidir en qué momento y con qué objetivo, además saber si se puede utilizar para dar tratamientos a nuevos contenidos o para la sistematización de habilidades
5. Quinto momento: Utilización del software durante el desarrollo de la actividad
6. Sexto momento: Valoración final acerca de uso del software

Además el software educativo de preescolar posee diferentes módulos para que sea efectivo.

Módulo Ejercicio: Con los niveles y habilidades a trabajar:

Nivel I (hacer 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)

Módulo Recreación:

Consta de 8 juegos, que se organizarán de acuerdo a su tipo:

- 9 juegos de Rompecabezas.
- 8 juegos de Colorear.
- 1 juego de Parchí.
- 1 juego de Dominó.
- 1 juego de Ruleta.
- 1 juego de Adivinanza.
- 1 juego de Tarjetas
- 2 juegos de Estrellas.

Módulo 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: Da acceso a la pantalla de la Ayuda correspondiente a la pantalla desde donde se accedió al módulo Educador para solicitar la ayuda.
 - b) Registro
 - c) Botones de navegación: submenú (Hacia delante, Hacia Atrás) (al seleccionar una de las opciones del submenú se dará paso al CD
 - d) 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

e) Tarea paliativa: Da acceso a la Tarea paliativa correspondiente a la tarea desde donde se accedió al módulo Educador para solicitar la tarea.

f) Configuración

g) Traza (al seleccionar esta opción aparecerá el CD

h) Biblioteca

i) Mapa de navegación

Módulo Biblioteca:

Aparecerán artículos de interés (imágenes, fragmentos de video, fotos, cuentos, adivinanza.) y Orientaciones Metodológicas para el docente.

Por ello que se le atribuye gran importancia al uso del Software en la educación Preescolar ya que:

- Introduce voces y modalidades dialécticas diferentes a las de maestro. De esta manera podrán trabajar una variedad de acentos, timbres y entonaciones verbales, además de sonidos y melodías.
- Desarrolla la comprensión del niño, ya que después de escuchar una tarea, deberá ejecutarla según su significado.
- Acompaña el discurso verbal con imágenes, lo que facilita la comunicación de la situación comunicativa.
- Posibilita que los niños trabajen activamente y no se conviertan en receptores pasivos de sonidos e imágenes.
- Aprenden a observar y se concentran con mayor facilidad al vincularse en la pantalla, sonidos, videos, esquemas gráficos e imágenes.
- Posibilitan que escuchen más de una vez el texto o tarea, palabras específicas, consignas y ejecuten las órdenes que se le ofrecen.

1.5 SOFTWARE EDUCATIVO EN LA MODALIDAD DE JUEGO PARA EL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PRESCOLAR.

La palabra juego pertenece, según el texto del diccionario a tópicos de alegría, de diversión, espíritu humorista.

Es importante señalar que cuando mencionamos la palabra juego, ésta va íntimamente ligada a niños, lo que hace mencionar según el Nuevo diccionario de la Lengua la siguiente referencia: "Objeto que sirve para que los niños se diviertan "Un juego es fuertemente gobernado por impulsos apetitivos y objetivos intrínsecos. Muchos autores clasifican como lúdicas actividades como juegos competitivos en que se procuran obtener resultados. El Francés Roger Callois lo define como actividad libre a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva, gozosa. El historiador holandés Johann Huizinga presenta al juego como una acción o una actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera en la vida ordinaria. Para Vigotski el niño en el juego crea una situación ficticia, crea además una zona de desarrollo potencial en el niño. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, todas las tendencias del desarrollo, el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. En el juego se producen cambios de aptitudes y en la conciencia de carácter general .El juego es una fuente de desarrollo. Solo en este sentido puede llamarse al juego actividad determinadora del desarrollo del niño.

Son diversas las opiniones pero todos coincidimos en atribuirle al juego gran importancia para el desarrollo del niño y considerarla actividad completamente necesaria. En el juego se va formando el ser total(físico, psíquico social, espiritual), o sea que es una actividad libre del niño, socialmente condicionada, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones, es un campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos , que está íntimamente ligados al desarrollo integral de la personalidad. La pedagogía cubana actual, parte de un enfoque histórico-

cultural sobre la base de las ideas de Vigotski, teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo.

La Dra Ana María Siveiro afirma que, “No es posible dejar de destacar el enfoque lúdico de todo el Proceso Educativo. El juego constituye la actividad fundamental en la edad preescolar y mediante sus distintas variantes los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, al mismo tiempo enriquecen sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, cualidades, en fin a todo su desarrollo y crecimiento personal. A juicio de la investigadora el juego sirve como un medio para la educación moral, intelectual, estética y física de los menores. Mediante el juego las niñas y los niños tienen la posibilidad de imitar las acciones que realizan los adultos en la vida diaria.

Teoría de los Juegos:

Una escuela comprende siempre, al lado de las aulas, un patio de recreo. Esas disposiciones regulares ilustran un hecho evidente: una actividad de creencia que la escuela se divide entre juego y trabajo intelectual, esas disposiciones y esa arquitectura escolar y la división precisamente ha de ser contrastadas con funciones y con teorías que pretenden resaltar hechos conocidos respecto al juego. Por otro lado una teoría de juego se desenvuelve a través de análisis matemático, por simulación por computadoras y han sido utilizados en el desenvolvimiento de recursos humanos y enseñanza de profesores. Algunas teorías tienen una larga historia y algunos de los elementos que se interpretan, se excluyen mutuamente. Verán algunas explicaciones:

1. Los niños juegan porque tienen exceso de energía.
2. Los niños juegan porque ese es un instinto que los va a preparar para la vida futura.
3. Los niños juegan porque es hereditario e instintivo y los va a preparar para las actividades necesarias e importantes.
4. Los niños juegan para descargar sus emociones.
5. Los niños juegan porque es agradable. Un juego es importante por su aspecto hedónico.
6. Los niños juegan porque es un aspecto de todo comportamiento. El está implícito y el individuo lo realiza en relación con la realidad.
7. El juego del adulto difiere bastante del juego infantil. Para el adulto un juego es una función dónde él está consciente. El adulto juega para pasar el tiempo. Un niño no. Un

juego infantil es gratuito, más monopoliza a un niño integralmente, de tal manera que el jugador no tiene conciencia de ese grado.

Clasificación de los juegos infantiles.

Todos los juegos tienen función educativa. A través de los mismos los niños alcanzan alto nivel de independencia e imaginación en los que las relaciones tanto lúdicas como reales eran capaces de resolver por sí solos discrepancias que surgieron entre ellos, garantizan la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera socioafectiva y la intelectual.

a) Juegos de roles con argumentos: Que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios niños.

b) Juegos dramatizados: Que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria.

c) Juegos de Mesa: Tableros dominó.

d) Juegos de Construcción: Los niños realizan diferentes construcciones y acciones relacionadas con ellos.

e) Juegos de movimiento: Concebido para las actividades de Educación Física.

La realidad de cada juego es poder contar con varios de esos elementos. Es muy importante un equilibrio entre el juego y el trabajo intelectual para la salud mental del niño.

"Todo déficit de juego, cualquier que sea es una causa, que provoca nerviosismo o inadaptación escolar y familiar"

h) Juegos Didácticos: Están dirigidos a lograr un objetivo educativo muy concreto, ofrecen la oportunidad de dirigir la actividad de los niños de manera planificada y sistemática hacia un objetivo específico. Pueden clasificarse de acuerdo con el área específica de conocimientos, que promueven:

- ▶ Entrenamiento de la atención.
- ▶ Capacidad de observación.
- ▶ Desarrollo de la visión.
- ▶ Rapidez y agilidad mental.
- ▶ Fortalecimiento del lenguaje.
- ▶ Imaginación.

Referencias de software educativos.

Existen estudios en donde el software educativo se ha revisado característica por característica, para detectar que es precisamente lo que atrae a los aprendices. Los resultados indican algunos aspectos que parecen ser relevantes y atractivos, como la idea de desafío al aprendiz que muchos software llevan implícita o explícitamente, el hecho de involucrarse en una fantasía y el formato atrayente de los juegos computacionales. El nivel de desafío parece importante. Por ello, un software educativo no debiera comenzar muy fácil ni muy difícil, sino moverse progresivamente a un ritmo tal que el aprendiz se mantenga activamente involucrado en la tarea de aprendizaje. Un software educativo construido adecuadamente mantiene en alerta al aprendiz, de manera de contestar las preguntas y los problemas que se presentan de variadas formas. Un aprendiz en alerta y en permanente desafío tiende a ser un aprendiz que aprende.

La aplicación es utilizada para que los niños aprendan contenidos generales sobre la Vida de héroes y revolucionarios, para que mediante un dispositivo de juego aprenda heurísticamente y desarrollen destrezas, habilidades o conceptos que van ligados al juego mismo.

Criterios para evaluar software:

Proporcionar ayuda:

El instrumento permitirá a través de la función ayuda que un usuario sin conocimientos previos pueda utilizarlo sin mayor problema. Debe poseer botones de consulta, sugerencias que guíen al usuario.

Incorporar gráficas:

El instrumento proporcionará al usuario las herramientas necesarias para la confección de gráficas de distintos tipos.

Introducir animaciones:

El instrumento permitirá herramientas que desarrollen animaciones en dos y tres dimensiones.

Crear dibujos:

El instrumento debe permitir una herramienta para que el usuario pueda crear dibujos de distintos tipos.

Incorporar sonidos:

El instrumento poseerá una función de sonido que le pueda facilitar al usuario instrucciones, ya que cualquier tipo de información presentada mediante sonido (voz) es mucho más fácil, atractivo y motivador, que si tuviera que leer la información.

Uso de diferentes colores:

El instrumento tendrá una herramienta que permita al usuario mediante una paleta de colores, satisfacer sus necesidades con respecto al uso de las combinaciones de colores, calidad de los mismos, ya que éstos darán vida y motivación al software.

Incorporar videos:

El instrumento permitirá que mediante una herramienta el usuario pueda incorporar videos.

Proporcionar menús:

El instrumento se apoyará con una herramienta de menú que le proporcionará al usuario la información necesaria para guiarse.

Se debe poder retornar al menú principal desde cualquier parte del software mediante un botón de retorno.

- **Libre navegación:** El instrumento debe permitir a través de una herramienta viajar donde el usuario lo requiera mediante íconos.

Interfases de entrada y salida:

El instrumento debe permitir a través de los dispositivos de entrada y salida el mejor acceso para el usuario; por ejemplo para los niños el dispositivo en vez de teclado, puede ser un lápiz electrónico o un ratón si los niños no saben leer bien.

CAPITULO II:

2.1 DIAGNÓSTICO INICIAL.

Para la realización de esta investigación se realizó primeramente un diagnóstico inicial donde se aplicaron varios instrumentos para constatar el estado actual del problema planteado.

Se aplicó una guía de observación, para constatar a través de actividades programadas de Conocimiento del Mundo Social si las niñas y los niños conocen cualidades y características fundamentales de la vida de los héroes y revolucionarios de la patria que se trabajan en el 4to ciclo de la Educación Preescolar.

Se pudo constatar que siempre ponen en práctica los conocimientos relacionados con efemérides, héroes y revolucionarios a través del Proceso Educativo 9 niñas y niños para un 45%, 7 nunca lo ponen en práctica y sólo 4(20%) en ocasiones. Del total solo 7 para un 35% responden a las preguntas que se le realizan relacionadas con los contenidos sobre héroes y revolucionarios, 4 (20%) lo hacen en ocasiones y 8 para un 40 % no contestan acertadamente. Cuando se les muestra láminas, fotos u otros medios, 10 que representan un 50% reconocen algunos de estos contenidos, 2 para un 10 % no relacionan los medios con los hechos y 40% lo hacen en ocasiones. Durante el desarrollo de las actividades, se mantienen activos 10 niñas y niños (50%), mientras que 2 (10%) no muestran interés por el tema y 8 para un 40% lo hacen en ocasiones.

También se aplicó una encuesta a 16 Educadoras de Computación con el objetivo de conocer sus opiniones acerca del software de preescolar "A Jugar". Relacionado con el tiempo que llevan en esta responsabilidad la mayoría 8 para un 50 % están ubicada entre 3 y 4 años de experiencia, mientras que las restantes 8(50%) plantearon tener más de 4 años. Al indagarse sobre la existencia de contenidos sobre héroes y revolucionarios que aparecen en el área de Conocimiento del Mundo Social las 16 (100%) respondieron que no aparecen en ese software de preescolar actividades encaminadas a trabajar estos contenidos. También se preguntó acerca de las actividades que han ideado para trabajar los contenidos sobre héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento de Mundo Social, el 50%(8) han ideado algunas actividades relacionadas con estos contenidos, 4

(25%) no ha elaborado ninguna actividad y las restantes el 25% a veces pero con poca frecuencia.

Haciendo referencia a láminas y fotos de algunos hechos revolucionarios que aparecen en la colección de primaria, en cuanto a las frecuencia con que la maestra de Preescolar ha solicitado información sobre estos contenidos 10 (75%) plantearon que nunca, y 6 para un 25 % expusieron que en ocasiones. Las 16 Educadoras de Computación consideran importante la creación de un software con temas acerca de héroes y revolucionarios para la Educación Preescolar.

Se aplicó además una entrevista a docentes del grado preescolar para constatar el nivel de suficiencias de los juegos con contenidos de héroes y revolucionarios en el área de Conocimiento del Mundo Social en el Software “A jugar” para las niñas y niños del grado preescolar. Se consideran suficientemente capacitadas en la utilización de Tecnologías Educativas 2 para un 50%, mientras que el resto, es decir, el 50% se consideran aptas pues le falta agilidad para la búsqueda de información, además no disponen del tiempo para ejercitar el tratamiento que lleva la tecnología. Todas son del criterio que no aparecen en el software de preescolar actividades encaminadas a trabajar los contenidos sobre héroes y revolucionarios que aparecen en el área de Conocimiento del Mundo Social, lo que es muy importante para la labor que realizan argumentando que existen algunas actividades que se pueden aprovechar con este propósito pero que no tiene ese objetivo dentro del software. Todas las entrevistadas tienen el criterio que son aspectos que no deberían faltar como herramientas del trabajo educativo, ya que constituyen premisas básicas para el desarrollo de valores, incluso en el establecimiento de Normas de Conductas y Patrones Morales. Del total solo 3 que representan el 75% de ellas, plantean que en pocas ocasiones han pedido información relacionada con los contenidos de héroes y revolucionarios a las Maestras de Computación y 1 para un 25% nunca lo ha hecho, plantean además que las vías más frecuentes para las consultas han sido las orientaciones y programas del grado. Referente a las distintas sugerencias, consideran que existen múltiples formas de presentarles estos contenidos a las niñas y los niños, destacándose los juegos, adivinanzas, coloreado, videos sencillos, fotos, anécdotas entre otras.

2.2 FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS.

El Software educativo es un elemento importante en el contexto de la presente *Revolución Educativa*, dentro de su proceso se elaboran juegos instructivos que a través de componentes lúdicos promueven el aprendizaje mediante el entretenimiento.

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 fundamentos teóricos de las ciencias filosóficas, sociológicas, pedagógicas, psicológicas, didácticas e informáticas, tomando como base teórica y filosófica al marxismo leninismo, prevaleciendo la concepción pedagógica de los juegos en dependencia con los contenidos a trabajar en el guión como elemento fundamental del proceso, se fundamenta además en el enfoque histórico cultural asumiendo los principios y postulados de esta teoría y de su máximo representante L. S. Vigotski.

Además se debe analizar, valorar y explicar detalladamente que se quiere lograr, por lo que se hace necesario la preparación consciente y permanente de las guionistas, se requiere de ellas experiencias y creatividad docente, adecuado desempeño pedagógico y metodológico, pleno dominio del currículo de la educación preescolar (objetivos y contenidos) poseer conocimientos informáticos y estar conciente de la importancia de los mismos para contribuir a la Organización del Proceso Educativo. Además de la formación de las habilidades prácticas o destrezas elementales sobre el uso de la tecnología a través de los juegos se exige de los niños y las niñas 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 y la seriación.

Desde el punto de vista psicológico se tiene en cuenta la elaboración de los juegos, ya que es el juego en estas edades la actividad determinadora del desarrollo del niño, en el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general, dentro el juego las niñas y niños solucionan tareas cognitivas, ejercita los procesos psíquicos del pensamiento (análisis síntesis, comparación, generalización etc.) Además tienen que memorizar no solo hechos y figuras, incluso algoritmos de resolución de tareas. Por otro lado exige de su imaginación y creatividad mediante representaciones de hechos y

acciones relevantes y actúan en las propiedades de la atención, en especial de la concentración.

Además despiertan emociones y sentimientos positivos hacia diferentes objetos, figuras, símbolos y exige de cada niña y niño una cuota de esfuerzo volitivo imprescindible para lograr la solución de cada tarea planteada, desarrolla las relaciones interpersonales entre los menores que favorecen la aparición de sentimientos positivos de compañerismo camaradería y ayuda mutua.

Los juegos propuestos para el software educativo posibilitarán el desarrollo de habilidades informáticas, intelectuales y sensoriales. Ejercitarán y consolidarán los contenidos del módulo de ejercicios que se trabajan en el área de Conocimiento del Mundo Social.

¿Qué contenidos van a ejercitar?

- La bandera de la Estrella Solitaria.
- El escudo de la Palma.
- El himno de Bayamo.
- Sentimientos de amor y respeto hacia nuestros símbolos patrios.
- Revolucionarios Cubanos.
- Fechas importantes de la revolución Cubana.
 1. El 26 de julio.
 2. El desembarco del Granma.
 3. Lucha en las montañas y ciudades.
 4. Victoria del 1ro de enero.

Además los docentes orientarán a la familia en diferentes actividades como:

Actividades Grupales, Día de la familia en la comunidad, Actividades abiertas y demostrativas, acerca de cómo formar sentimientos de amor a los héroes y revolucionarios de la Patria.

Las familias deben conocer los juegos que se proponen en el software para que sean ejercitados a través de diferentes visitas a los parques y prados de la localidad que tienen estatuas y tarjas. Se les pedirán que hagan relatos, anécdotas, lecturas de cuentos, poesías y canciones y conversen con sus hijos acerca de los Símbolos Patrios y Revolucionarios Cubanos.

Para la realización de los Juegos se tuvieron en cuenta patrones a seguir para la construcción de un juego educativo.

PATRÓN A SEGUIR PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO.

Tipo de juego:

Nombre del Juego:

Descripción particular del juego.

Da una idea de que consiste, en muy pocas palabras.

Objetivos:

Qué es lo que se puede lograr con el juego.

Participantes:

Cantidad de niños.

Recursos:

Los materiales e instalación, espacio mínimo necesario que se precisan.

Desarrollo:

Explicar con todo detalle como se lleva adelante la dinámica.

Reto:

Regla:

Además los juegos también incluye al igual que los ejercicios las planillas de:
Imagen.

Parlamento.

Animación.

Sonido.

Música.

Los juegos se clasifican de acuerdo a su tipo.

- 9 juegos de Rompecabezas.
- 8 juegos de Colorear.
- 1 juego de Dominó.
- 1 juego de Adivinanza.
- 1 juego de Tarjetas

- 1 juegos de Estrellas.
- 4 juegos de Ordenar láminas.
- 2 juegos de completar.
- 2 juegos de Época (vestir personajes y medios de transporte).

2.3 JUEGOS PARA SOTFWARE EDUCATIVO DEL 4TO CICLO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR..

Para poder entender estos juegos es necesario remitirse a los anexos 5 donde estará la explicación de las planillas de locución, sonido, animación e imagen.

Adivinanza.

Juego 1

Tipo de juego: Adivinanza.

Nombre del juego: Adivina Adivinador.

Objetivo: Identificar a los diferentes héroes de la patria a través de una adivinanza.

Reto: El niño reafirmará los conocimientos adquiridos sobre la vida de los héroes de la revolución.

Participante (cantidad): un niño.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos. Aparece la imagen de diferentes héroes para que el niño lo identifique según la adivinanza que se escuchará en voz de Of. Y el niño con el puntero del ratón señala la figura dando un clic sobre la misma. La figura del Héroe o revolucionario aparecerá en grande en la pantalla y se escuchará un instrumental sobre el héroe seleccionado.

Imagen de los diferentes Héroes que aparecerán en la pantalla para que el niño seleccione la correcta:

I1 Celia, Raúl, Martí

I2 José Martí, Antonio Maceo. Che.

I3 Maceo, Fidel, Camilo.

I4 Camilo, Fidel, Celia

I5 Che, Maceo, 5 héroes

I6 5 héroes, Celia, Camilo

I7 Fidel, Raúl, Martí.

I8 Raúl, Maceo, Celia.

(L 1)+(S1) Adivinanza de Celia

Ella peleó en la guerra
era una mujer hermosa
combatió allá en la sierra
y su flor era la mariposa

(L 4)+(S4)) Adivinanza de Camilo

Un hombre de nuestra historia
que usaba un sombrero alón
siempre en nuestra memoria
y dentro del corazón.

(L 2)+(S2) Adivinanza de José Martí

Escribió la Edad de Oro
un libro bello y profundo
ese divino tesoro
Para los niños del mundo

(L 5)+(S5) Adivinanza de Che

Junto a los cubanos luchaste
demostrando valentía
por eso llevan tu nombre
los pioneros de hoy en día.

(L 3)+(S3)Adivinanza de Maceo

Eres el titán de bronce
por tu piel y fortaleza
eres todo optimismo
Encerrado en grandeza.

(L 6)+(S6) Adivinanza de los héroes.

Son valientes y decididos
en el imperio presos están
pero su pueblo no los olvida,
Sabremos que volverán.

(L7)+(S7) Adivinanza a Fidel.

Es nuestro comandante en jefe
Líder de la revolución cubana
Ejemplo ante otros países
Y la república venezolana.

(L8)+(S8)Adivinanza a Raúl

Siempre vestido de verde olivo
Es guía de la FAR
Cuida nuestro dormir
Y nuestro despertar

Colorear

Juego 1

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: Juguemos en las montañas con las bolas de colores.

Objetivo: Rellenar círculos

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar los círculos.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con un primer nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar (de forma correcta) la bolas de colores, estas a su vez entran al cañón y se disparan.

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el círculo de forma correcta y como premio este se disparara, el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 2

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: Juguemos en las montañas con las bolas de colores.

Objetivo: Rellenar círculos

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar los círculos.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con un 2 nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar (pero integrando colores rojo y amarillo par obtener el anaranjado) la bolas de colores, estas a su vez entran al cañón y se disparan.

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre unir los colores y rellenar el círculo de forma correcta, como premio este se disparara, el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 3:

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: Coloreo el sombrero de Camilo.

Objetivo: Rellenar el sombrero.

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar el sombrero.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 1er nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta el sombrero de Camilo

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el sombrero de forma correcta, como premio saldrá la imagen de Camilo al frente, el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 4

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: El yate Granma.

Objetivo: Rellenar el Yate 1

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar el Yate.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 1er nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta el Yate

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el Yate de forma correcta, como premio saldrá la imagen del Yate navegando y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Nombre del juego: El Yate Granma 2

Objetivo: Rellenar el Yate

Reto: El niño debe seleccionar primeramente todos los objetos que encuentre alrededor del Yate para llegar a él y darle color según se indique con el pincel.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 2do nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta todas las piezas del Yate, pero antes debe seleccionar varios objetos que están alrededor del Yate y colocarlos a la parte izquierda del Yate.

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el Yate de forma correcta, como premio saldrá el Yate navegando y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 5

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: La gorra del Che.

Objetivo: Rellenar la gorra del Che.

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar la gorra.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 1er nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta la gorra del Che

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar la gorra de forma correcta, como premio saldrá la imagen del Che y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 6

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: Coloreo el avión

Objetivo: Rellenar el avión de forma correcta, como premio saldrá el avión volando y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 7

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: Coloreo el avión.

Objetivo: Rellenar el avión

Reto: El niño debe seleccionar el color según se indique y con el pincel rellenar el avión.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 2do nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta todas las piezas del avión (se presentaran varios colores para que el niño sepa con que colores se obtiene el verde.)

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el avión de forma correcta, como premio saldrá el avión volando y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Juego 8

Tipo de juego: Colorear

Nombre del juego: El Escudo de la Palma real.

Objetivo: Colorear el escudo de la Palma Real.

Reto: El niño debe seleccionar primeramente todos los objetos que encuentre alrededor del escudo darle color según se indique con el pincel.

Participante (cantidad): Dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el 2do nivel de complejidad, se juega con un pincel, con el cual el niño tiene que rellenar de forma correcta todas las piezas del escudo, pero antes debe seleccionar varios objetos que están alrededor del escudo

X Regla para cada nivel: Gana el niño que logre rellenar el escudo de forma correcta, y el que lo haga incorrectamente vuelve a intentarlo.

Dominó

Juego: 1

Tipo de Juego: Dominó

Nombre del Juego: ¿Cuál es?

Objetivo: Identificar figuras y objetos de los diferentes héroes de nuestra revolución a través de un dominó.

Reto: El niño debe seleccionar la figura y objetos pertenecientes a los héroes y revolucionarios y hacerla coincidir con la que aparece en el tablero.

Participante (cantidad): 2 niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Se le presenta al niño un tablero de dominó donde en el centro se encontrará una ficha con la cual se iniciará el juego.(S3)

A un costado del tablero aparecerán las fichas del juego.

Sale la mascota y dice el parlamento: Coloca la figura u objeto en el lugar que le corresponde.)L1)

En el tablero estará una ficha que es la que guiará el comienzo del juego, el niño seleccionará una ficha que aparece a un costado del tablero en la que estará un objeto o figura la cual debe coincidir con el objeto o figura que aparece en la ficha que se encuentra en el tablero.(A1).

Al terminar saldrá la mascota y dará saltos de alegría.)A3)

Si lo realiza incorrectamente la figura retrocede.(S4)+)A4)

Regla para cada nivel:

Gana el niño que logre colocar todas las fichas correctamente en el tablero.

Rompecabezas

Juego 1

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: La bandera de la estrella solitaria.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (4), bien definidas donde se aprecie bien las partes de la bandera que estarán en diferentes posiciones de la pantalla

Regla para cada nivel: Gana el niño que correctamente integre las partes del modelo (este se ampliará y vendrá al frente), el que no lo haga correctamente la figura retrocederá, se escuchará la poesía: Mi bandera

Blanco, blanco con rojo y azul

Y una sola estrella que nos da luz.

Esa es mi bandera mi orgullo mayor, cuando la saludo, que feliz yo soy.

Juego 2

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: La Flor (Mariposa).

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (4), bien definidas donde se aprecie bien la flor de la mariposa, en diferentes posiciones de la pantalla

Regla para cada nivel: Gana el niño que correctamente integre las partes del modelo (este se ampliará y vendrá al frente), el que no lo haga correctamente la figura retrocederá. Se escuchará la poesía Mariposa.

La flor de la mariposa pura y fiel junto a mi puerta
Todo el día dormitando y de noche muy despierta.

Juego 3

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: Flores para Camilo.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (4), relacionadas con elementos característicos de una fuente

Regla para cada nivel: Cuando quede correctamente integrado las partes del modelo este se ampliará y caerán flores a la fuente desde diferentes posiciones y el que no lo haga correctamente la figura retrocederá. Se escuchará la poesía A ti el del sombrero grande y de la barba larga larga

Eres como el gigante de nuestras alegres montañas.

Tu avión se estrelló en el aire por eso vamos al mar

A echarte flor en el agua héroe de Yaguajay.

Juego 4

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: " El Yate Granma"

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (5), con elementos característicos del desembarco del Granma.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo el Yate saldrá navegando y el que no lo haga correctamente la figura retrocederá. Se escuchará la poesía: Yate Granma

Juego 5

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: De paseo hacia las montañas.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (5), con elementos característicos de las montañas.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo se animaran diferentes partes de la montaña. Y el que no lo haga correctamente las piezas retrocederán. Se escuchará la poesía: Mí País

¡Como quiero a mi tierra! Mi linda patria,
Con su bandera hermosa de cinco franjas.
Con su escudo precioso donde la palma
Tal parece que besa la luz del alba.
¡A mi cuba preciosa! Mi tierra amada
Yo juro defenderla con toda mi alma.

Juego 6

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: La plaza de la revolución.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (6), con elementos característicos de la Plaza de la Revolución.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo se animarán las banderas que están alrededor de la Plaza, y el que no lo haga correctamente las piezas retrocederán.

Juego 7

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: La Fiesta del 1ro de Enero.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (6), con elementos característicos de las fiestas que se celebran el 1ro de Enero (deben predominar banderas de diferentes tipos y formas.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo se animarán las bandera y algún otro elemento y el que no lo haga correctamente las piezas retrocederán. Se escucha la poesía: 1ro de enero

Juego 8

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: Paseo a La Damajagua.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (7), con elementos característicos a La de Majagua.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo se animarán diferentes partes de el lugar y el que no lo haga correctamente las piezas retrocederán.

Juego 9

Tipo de juego: Rompecabezas

Nombre del juego: Miembros de la FAR.

Objetivo: Unir diferentes partes para obtener un modelo integrado.

Reto: Integrar partes para obtener el todo

Participante (cantidad): Un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se le dará diferentes partes (7), con elementos característicos de la lucha. (Lámina que aparece el libro de 2. grado de lectura.

Regla para cada nivel: Al integrarse las partes y formar el todo se animarán diferentes partes de el lugar y el que no lo haga correctamente las piezas retrocederán.

Época

Juego: 1

Tipo de juego:

Nombre del juego: Vísteme de acuerdo a la época.

Objetivo: Seleccionar prendas de vestir de acuerdo a la época.

Reto: El niño a través de la identificación de los trajes va a vestir a las figuras en las diferentes épocas.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Aparecerá una imagen (I1) animada de la época donde se observarán diferentes elementos típicos incluyendo el vestuario. (A2)

(I2) En la pantalla principal estará dividida en tres partes, cada parte tendrá una imagen de un niño sin vestir, en la parte inferior de la pantalla aparecerá diferentes prendas de vestir relacionadas con las etapas de lucha revolucionaria y otras que servirán como distractor.

Ej. (gorra guerrillera, sombrero de guano con la bandera cubana en el centro, uniforme verde olivo, cinturón, fusil, botas, mochilas, cantimploras, machete, uniforme de mambí, cinturón, revolver, botas, short, camisa, gorra, tenis. Vestidos. Sombreros de mujer de la época, sombrillas, trajes, otras.)

Entrará la mascota (A1) y dirá la explicación particular del juego. (Se iluminará la imagen del cuerpo, (A3) y se escuchará un parlamento.(L1)

Ayúdame a vestir a los niños según la época que le corresponde.

Quién nos faltó por vestir.(L2)

Regla:

Al terminar el ejercicio ganará el niño que seleccione correctamente la ropa como premio saldrá una imagen relacionada con esa etapa.

Juego: 2

Tipo de juego:

Nombre del juego: Paseo por la época.

Objetivo: Seleccionar medios de transporte de acuerdo a la época.

Reto: El niño a través de la identificación del medio de transporte se ubicará en las diferentes épocas.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Aparecerá una imagen (I1)+(A2) animada de la época donde se observarán diferentes elementos típicos incluyendo el medio de transporte.

I2)+(A3) En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en una parte estarán ubicados los medios de transporte más utilizados por época y al otro lado niños vestidos con trajes típicos de acuerdo a la época.

Ej. (gorra guerrillera, sombrero de guano con la bandera cubana en el centro, uniforme verde olivo, cinturón, fusil, botas, mochilas, cantimploras, machete, uniforme de mambí, cinturón, revolver, botas, short, camisa, gorra, tenis. Vestidos. Sombreros de mujer de la época, sombrillas, trajes, otras y, caballos, coches ,máquinas).

Entrará la mascota y dirá la explicación particular del juego. Se iluminará la imagen del niño, entrará la mascota y se escuchará un parlamento.(L1)

Ayúdame a seleccionar el medio de transporte según la época que le corresponde

Regla:

Al terminar el ejercicio ganará el niño que seleccione correctamente el medio de transporte relacionado con la época y como premio se anima el medio de transporte y se escucha el sonido de cada medio de transporte.(S1-3).

Estrella

Juego: 1

Tipo de juego: Estrella.

Nombre del juego: La estrella

Objetivo: Identificar a los cinco héroes.

Reto: El niño identificará a los héroes según la imagen y la locución de los nombres.

Participante (cantidad): un niño

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

En la pantalla debe aparecer (I1) en la parte derecha la imagen de los cinco héroes de la patria y en el centro de la pantalla una estrella, el niño señala la figura que se ilumina (A1) y la arrastra hacia la estrella inmediatamente se escuchará el nombre del héroe (L1-5) y así sucesivamente con todos los demás. Al final como premio la estrella viene al frente y girará a favor de las manecillas del reloj, escuchándose la décima dedicada a los héroes.(S6)+ (A2-6).

Aunque los meses se van y no vuelven todavía

Espero con valentía y con mi mayor ahínco

El regreso de los cinco héroes a la patria mía (L6)

Tarjetas.

Juego: 1

Tipo de juego: tarjetas.

Nombre del juego: jugamos con tarjetas.

Objetivo: Identificar las voces de los diferentes héroes (Camilo, Che, Fidel, Raúl)

Reto: El niño a través de la identificación de las voces reafirmará los conocimientos adquiridos sobre la vida de los héroes de nuestra Revolución.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

(I1) En la pantalla debe aparecer diferentes tarjetas con la imagen de los héroes y con hechos que lo identifiquen (Fidel, Raúl, Camilo, Che, Celia, (L1, 2, 3, 4, 5) se va a escuchar la voz de los diferentes héroes y el niño con el puntero del ratón señala el héroe según la locución escuchada.

1. Fidel, discurso pronunciado el 1ro de enero.
2. Raúl, con imágenes de la FAR.
3. Camilo discurso pronunciado el pueblo
4. Che en el trabajo voluntario

Al terminar el ejercicio como premio girarán todas las fotos y se escuchará la canción Revolución.(A1)+ (S1)

Regla:

Gana el que más héroes logre identificar.

Completar.

Juego 1

Tipo de juego: Completar.

Nombre del juego: ¿Qué le falta a nuestra Bandera?

Objetivo: Completar las partes que le falta a la Bandera de la Estrella Solitaria según el modelo.

Reto: El niño reafirmará los conocimientos adquiridos sobre los símbolos patrios.

Participante (cantidad): dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el primer nivel de complejidad. Aparece una imagen en el lado

derecho con las partes de la bandera, y a la izquierda el contorno de la misma. Aparece la mascota y dice el parlamento.(I1)

Ayúdame a colocar las partes de la bandera de la estrella solitaria, haciendo clic en cada una de ellas y en el lugar que le corresponda 1. El niño señalará primero en el lado derecho la parte de la Bandera y después selecciona el lugar a donde corresponde realizando clic múltiple.

Si comete error la figura regresa a su lugar y se escucha sonido de rebote (A 1),

Al terminar el ejercicio la Bandera estará en movimiento y se escuchará la canción “Amo mi Bandera”.(I2) (S 2)

Regla: Gana el niño que logre integrar todas las partes de la bandera.

Juego 2

Tipo de juego: Completar.

Nombre del juego: ¿Qué le falta al Escudo?

Objetivo: Completar las partes que le falta al Escudo de la Palma Real según el modelo.

Reto: El niño reafirmará los conocimientos adquiridos sobre los símbolos patrios.

Participante (cantidad): dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos: Se trabaja con el primer nivel de complejidad. Esta imagen debe representar una sala del museo con la bandera, el Escudo y el Himno, Se ilumina el Escudo de la Palma Real y se pasa al juego.

Aparece la mascota y dice el parlamento. (L136+ (I64)

Ayúdame a colocar las partes que le faltan al Escudo de la Palma Real, haciendo clic en cada una de las partes y en el lugar que le corresponde, para realizar esta actividad te guiaras por el modelo.

El niño ira completando el Escudo, seleccionara la parte que le falta y lo llevará hacia el lugar del mismo que le corresponde, utilizando el clic y la selección múltiple.

Si comete error al ubicar el elemento este regresará a su lugar la mascota realizará movimientos de negación A (55) + S (34)

Si lo realiza correctamente saldrá la mascota dando saltos de alegría. A (56)

Regla: Gana el niño que complete el escudo de forma correcta.

Ordenar láminas.

Tipo de juego: Ordenar láminas.

Primera secuencia.

Nombre del juego: Los Zapaticos de Rosa.

Objetivo: Ordenar láminas de un cuento.

Reto: El niño a través del ordenamiento de lámina logrará la reproducción del cuento.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Aparecerá una imagen animada del cuento Los Zapaticos de Rosa con elementos característicos.(I1)+(L1) Mientras se escuchará en voz de Of. el cuento,

Entrará la mascota y dirá la explicación particular del juego y se escuchará un parlamento.(A1)+(L2)

Ayúdame a ordenar las láminas del cuento.

I2) En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar. Si el niño selecciona la lámina incorrectamente realiza un sonido de rebote.(S1).

Regla:

Al terminar el ejercicio ganará el niño que organice correctamente las láminas y como premio se animará otra secuencia del cuento.

Segunda secuencia.

Nombre del juego: Nene traviesa.

Objetivo: Ordenar láminas de un cuento.

Reto: El niño a través del ordenamiento de láminas logrará la reproducción del cuento.

Participantes (cantidad): dos niños.

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos.

Aparecerá una imagen (I3)+(L3) animada del cuento Nene Traviesa con elementos característicos. Mientras se escuchará en voz de Of el cuento,

Entrará la mascota y dirá la explicación particular del juego. Y se escuchará un parlamento. (A1)+ (L4)

Ayúdame a ordenar las láminas del cuento.

I4) En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar. Si el niño selecciona la lámina incorrectamente realiza un sonido de rebote.(S1)

Regla:

Al terminar el ejercicio ganará el niño que organice correctamente las láminas y como premio se animará otra secuencia del cuento

Tercera secuencia.

Nombre del juego: La muñeca negra.

Objetivo: Ordenar láminas de un cuento.

Reto: El niño a través del ordenamiento de lámina logrará la reproducción del cuento.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Aparecerá una imagen (I5)+(L5) animada del cuento La muñeca negra con elementos característicos. Mientras se escuchará en voz de Of. el cuento,

Entrará la mascota y dirá la explicación particular del juego. Y se escuchará un parlamento.(A1)+(L6).

Ayúdame a ordenar las láminas del cuento.

I6) En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar. Si el niño selecciona la lámina incorrectamente realiza un sonido de rebote.(S1)

Regla: Al terminar el ejercicio ganará el niño que organice correctamente las láminas y como premio se animará otra secuencia del cuento

Cuarta secuencia.

Nombre del juego: La perla de la Mora.

Objetivo: Ordenar láminas de un cuento.

Reto: El niño a través del ordenamiento de lámina logrará la reproducción del cuento.

Participante (cantidad): dos niños

Descripción de cada nivel de complejidad del juego, en caso de que tenga diferentes niveles, característica de los objetos con los que van a jugar y comportamiento de los mismos:

Aparecerá una imagen (I7)+(L7) animada del cuento La perla de la Mora con elementos característicos. Mientras se escuchará en voz de of el cuento,

Entrará la mascota y dirá la explicación particular del juego. Y se escuchará un parlamento.

(A1)+(L8)

Ayúdame a ordenar las láminas del cuento.

I8) En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar. Si el niño selecciona la lámina incorrectamente realiza un sonido de rebote. (S1)

Regla: Al terminar el ejercicio ganará el niño que organice correctamente las láminas y como premio se animará otra secuencia del cuento

2.4 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS.

Después de la elaboración y aplicación de los juegos para el Software Educativo en la observación aplicada a 20 niñas y niños(Anexo1), para observar a través de actividades programadas de Conocimiento del Mundo Social si las niñas y los niños conocen cualidades y características fundamentales de la vida de los héroes y revolucionarios de la patria que se trabajan en el 4to ciclo de la Educación Preescolar se pudo constatar que 19 para un 95% ampliaron y pusieron en práctica sus conocimientos relacionados con efemérides sobre héroes y revolucionarios, responden a las preguntas relacionadas con estos mismos sirviéndole de base en la formación de sentimientos positivos por lo que esos conocimientos potencialmente se ponen en práctica en las diferentes formas de organización del proceso educativo, como el juego, actividad independiente y actividad programada manifestando ideas y vivencias de lo observado de forma clara y espontánea, responden a las preguntas relacionadas con estos mismos contenidos al presentarles láminas, fotos o se encuentran frente al medio, demostrando seguridad al responder, son capaces de mantenerse estimulados, establecen comentarios con sus coetáneos y relacionan sus experiencias con la observado el programa Ahora te cuento y en el video acerca de los símbolos y los héroes de la patria. Se mantuvieron atentos a las exigencias de cada uno de los juegos, por lo que los mismos están en correspondencia a las particularidades psicológicas o nivel de desempeño de los menores a los cuales están destinados.

Por lo que se concluye que los juegos son de gran aceptación para los menores, denotando interés, asombro disposición para trabajar. Propicia a las niñas y niños la ejercitación de los conocimientos sobre Héroes y revolucionarios. 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 y facilita el reconocimiento de lugares y características más significativas para la patria e interactuar con la computadora para obtener un resultado, favoreciendo la formación integral y el pleno desarrollo de actitudes, valores, sentimientos y motivos morales especialmente los de carácter patrióticos en consonancia a los objetivos por lo que fueron diseñados.

En entrevista realizada a docentes del grado preescolar para constatar el nivel de suficiencia de los juegos con contenidos de héroes y revolucionarios en el área de

Conocimiento del Mundo Social en el Software “A jugar” se constató que las docentes al conocer los nuevos contenidos a trabajar en el Software consideraron de gran importancia el tema para el trabajo con las niñas y niños ya que constituyen premisas básicas para el desarrollo ulterior de valores, incluso en el establecimiento de Normas de Conductas y Patrones Morales y en la apropiación de los contenidos del Área. Además de facilitarles información relacionadas con estos contenidos que aparecen en el software en el modulo educador se les ofrece metodologías, bibliografías, videos, entre otros que le permiten un mejor dominio de los mismos para el trabajo con las niñas y niños en todas las actividades del proceso educativo.

En las encuestas aplicadas a docentes de computación después de la evaluación de los juegos todos coinciden que ha sido muy importante la elaboración de los juegos para el software, ya que estos le han dado la posibilidad de elaborar otras actividades relacionadas con estos contenidos, las docentes se interesan más en pedir informaciones para preparar las actividades de Conocimiento del Mundo Social y que las niñas y los niños se sienten mas motivados al interactuar con el medio, ya que a la vez que juegan están ejercitando conocimiento sobre héroes y revolucionarios.

Se realizó unas puertas abiertas en el círculo infantil Juliana Montano con la participación de 20 familias de niñas y niños del grado preescolar con el objetivo de conocer sus criterios acerca de los juegos que lleva implícito el Software y se pudo constatar que las familias están muy estimuladas con la elaboración de los juegos, plantean que los niños están muy interesados y sienten gran motivación al interactuar con la máquina ya que a través de los diferentes juegos creados de adivinanzas, rompecabezas, coloreado, entre otros los niños están jugando que es su rol fundamental pero a la vez están ejercitando conocimientos ya adquiridos en las actividades del Proceso educativo. Además opinan que los juegos llevan también implícitos canciones, poesías de los diferentes Héroes y revolucionarios de la patria fáciles de aprender por las niñas y niños.

Otra vía utilizada para la validación del trabajo fue: **Criterios de especialistas.**

Cargo	Años de experiencias	Función que realiza.	Años en la función	Grado Científico
Dra. de Centro de Elaboración de Software Educativo	18	Jefe de Proyecto y guionista	6	MSc.
Jefe de Proyecto.	5	Jefe de Proyecto	5	LiC.
Decano de la facultad Informática	14		4	LIC.
Diseñador Nacional	8	Diseñador	4	LIC.
Metodóloga del departamento Nacional Software Educativo.	24	Metodóloga	4	MSc.
Directora del Círculo Infantil Juliana Montano	26	Directora	5	LIC.

Criterios. (Anexo 4)

Los juegos elaborados tienen correspondencia con la necesidad del territorio, las niñas y niños tendrán la posibilidad de jugar y ejercitar conocimientos sobre Héroes y revolucionarios que se trabajan en el área de Conocimiento del Mundo Social. Se ha dado

cumplimiento a su elaboración por etapas, según las orientaciones dadas en las diferentes reuniones Nacionales para la elaboración del Producto, en las cuales han participado los guionistas, diseñadores y programadores. En la defensa de los guiones elaborados, los guionistas dieron cumplimiento a las indicaciones y sugerencias dadas en cada reunión, mostrando creatividad docente, adecuado desempeño pedagógico y metodológico, poseen conocimientos informáticos, fueron reflexivos ante cada indicación y sugerencia dada. Estas orientaciones han dado a la posibilidad del cumplimiento de la metodología establecida en la elaboración de los juegos computacionales. En los diferentes cortes realizados con las niñas y los niños se ha constatado que estos juegos responden a las características psicopedagógicas de los mismos.

CONCLUSIONES:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se han arribado a las siguientes conclusiones:

1. El trabajo permitió recopilar datos interesantes de artículos de prensa revistas y otras fuentes que sirvió de base para la fundamentación teórica del tema.
2. En el software educativo " A Jugar" no existen juegos para ejercitar los contenidos de Héroes y revolucionarios del área de conocimiento del mundo social en el grado preescolar.
3. Los juegos propuestos posibilitan el fortalecimiento de habilidades intelectuales, sensoriales e informáticas y a la ejercitación de conocimientos sobre héroes y revolucionarios.

RECOMENDACIONES.

1. Aplicar la propuesta a los demás grado de preescolar del territorio.
2. Utilizar los juegos en el diseño de un software educativo para el cuarto ciclo de la Educación Preescolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Castro Ruz, Fidel: VI Seminario Nacional para Educadores. – La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. - - p. 12

Entre los materiales del IV Seminario Nacional para Dirigentes, Metodólogos e Inspectores del Ministerio de Educación.

Comenio, Juan A Comenio: Obra Didáctica Magna.

BIBLIOGRAFÍA

- ALFONSO RIVERO, EURICO. El uso de la computación como medio de enseñanza: Curso I. En Pedagogía 97.- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1997. – p 11.
- ALVAREZ DE ZAYAS, CARLOS. La escuela en la vida.– La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995.–178 p.
- ARISMENDY LEGASPI, Alcira. Pedagogía Preescolar.– La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999.–188 p.
- AUTOPERFECCIONAMIENTO DOCENTE Y CREATIVIDAD / L. GARCÍA...[et. al.].–La Habana, 1996. -182 p.
- BARO, SILVIO. Globalización y tendencias en las relaciones políticas en Cuba.– p.8- 10. – En Cuba socialista (La Habana). No. 3, 1996.
- BARO, SILVIO. ¿Qué es la Globalización? .En Granma (La Habana).– 20 marzo 1998, p. 4.
- BERTGLIA, LUIS. Psicología del Aprendizaje. – Chile: Ed. Antofagasta, 990.– 225 p.
- BETANCURT, MJ. Creatividad en la Educación: Educar para transformar.– <http://www.isoctg.rimed.cu>.
- BETANCOURT, M.J. La creatividad y sus implicaciones.- La habana: Editorial Academia, 1997.
- CUBA MINISTERIO DE EDUCACIÓN: INSTITUTO PEDAGOGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: MAESTRÍA EN Ciencias de Educación: Modulo 1: Primera Parte.– La Habana: Ed. Pueblo y Educación, [2005].– 31 p.
- . INSTITUTO PEDAGOGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos en la Investigación Educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: modulo 1: Segunda Parte.– 31 p.

CHIVAS, O.F. Creatividad y Cultura: Incógnitas y Respuestas.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001.

———. Plan de Perfeccionamiento y desarrollo del Sistema Nacional de Educación en Cuba 1975- 1976. — La Habana 1976. — 12 p.

———. Programa del cuarto ciclo: Educación Preescolar: Primera Parte.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001.- 128 p.

La Educación en Cuba.— La Habana: Ed. MINED, 1973.- 417 p.

ELKONIN, D. B. Psicología del Juego.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1984.— 263 p.

En Torno al Programa de Educación Preescolar.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1994. — 47 p.

GARCÍA GALLÓ, GASPAS. Bosquejo Histórico de la Educación en Cuba.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1978. — 180 p.

GONZALES CASTRO, VICENTE, Teoría y práctica de los medios de enseñanzas. — La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986. — p. 17 — 54.

GORT PROENZA, MARIUSKA. La computación y la formación Integral de los estudiantes. — 72 h. — Trabajo de Curso.- ISP. Frank País García, Santiago de Cuba, 1999.

Introducción a la Informática Educativa / Raúl Rodríguez Lama... [et. al.] .— Pinar del Río: Ed. ISP José Antonio Echeverría, 2000. — 151 p.

Lectura de 6^{to} grado / María Georgina Arias Leyva... [et. al.] .— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2002. — 283 p.

LOGUINOVA, V. I. Pedagogía Preescolar / V. I. Louguinova, P.G. Samorukova.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1990. — 230 p.

Pedagogía 90: Encuentro de Educadores por un Mundo mejor. Conferencias y mesas redondas.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1990.— 280 p.

Pedagogía 95: Encuentro por la unidad de los educadores latinoamericanos. La Educación en Cuba.— La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1995.— 320 p.

Seminario Nacional para Educadores II / Ministerio de Educación.– [La Habana]: Ed. Pueblo y Educación, 2001.– 16 p.

Seminario Nacional para Educadores III. / Ministerio de Educación.– [La Habana]: Ed. Pueblo y Educación, 2002.– 16 p.

ZHULLOUSKAIA, R. I. La educación del niño en el juego.– La Habana: Ed. Científico Técnica, 1975. – 180 p.

ANEXO 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Observar a través de una actividad programada de Vida Social si las niñas y los niños conocen las características y cualidades de los héroes y revolucionarios que se trabajan en el cuarto ciclo de la educación preescolar.

Aspectos a observar:

No.	CRITERIOS	SIEMPRE	NUNCA	A VECES
1	¿Ponen en práctica las niñas y los niños los conocimientos relacionados con efemérides, héroes y revolucionarios durante el 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 de Mundo Social del grado preescolar?			
3	¿Identifican los 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 2

ENCUESTA

Objetivo: Conocer el estado de opinión acerca del software de preescolar “A Jugar” acerca de los contenidos de revolucionarios y héroes de nuestra patria para las niñas y niños del cuarto ciclo de la Educación Preescolar.

Compañera

En estos momentos nos encontramos realizando una investigación, necesitamos de sus opiniones y criterios acerca del software educativo de Preescolar “A jugar”

Gracias

1. ¿Cuál es su experiencia como Educadora de Computación?
☐ Hasta tres años
☐ Entre tres y cuatro años
☐ Más de cuatro años
2. ¿Considera Ud. qué en el Software de Preescolar “A jugar” se abordan adecuadamente, contenidos acerca de los héroes y revolucionarios?
☐ Sí
☐ No
3. Si su respuesta anterior ha sido negativa ¿Ha ideado Ud. Alguna para trabajar los contenidos sobre héroes y revolucionarios?
☐ Sí
☐ No
☐ A veces
Indique algunos materiales que en su opinión se pueden consultar para trabajar dichos contenidos: _____
4. ¿Con qué frecuencia Ud. Ha solicitado información sobre los contenidos a trabajar sobre héroes y revolucionarios?
☐ Siempre
☐ Nunca
☐ En ocasiones

5. ¿Consideran importante la creación de un Software con temas acerca de héroes y revolucionarios para la Educación Preescolar?

___ Sí

___ No

ANEXO 3

ENTREVISTA

Objetivo: Constatar el nivel de suficiencias de los juegos con contenidos sobre Héroes y Revolucionarios en el Software Educativo “A Jugar”.

1. ¿Se considera suficientemente capacitada en la utilización de Tecnologías Educativas? ¿Por qué?
2. En su opinión ¿Considera Ud. Que en el Software “A jugar” aparecen actividades encaminadas a trabajar los contenidos sobre héroes y revolucionarios que le posibiliten a las niñas y niños poner en practica sus conocimientos ante situaciones nuevas en el área de Conocimiento de Mundo Social? Argumente
3. ¿Cómo valora UD, para el trabajo de la formación de valores en niñas y niños del grado preescolar, los temas sobre héroes y revolucionarios?
4. ¿Cuáles son las vías de consultas que más frecuentemente Ud. Utiliza para procurar contenidos relacionados con héroes y revolucionarios?
5. ¿Qué sugerencias nos pudiera ofrecer para la confección del software con contenidos de héroes y revolucionarios?

Anexo 4

Guía para los Criterios de Especialistas.

- ❖ Correspondencia entre los juegos elaborados y la necesidad del territorio.
- ❖ Cumplimiento de las indicaciones dadas.
- ❖ Cumplimiento de la metodología para la elaboración de los juegos.
- ❖ Si los juegos responden a las características psicopedagógicas de las niñas y niños.
- ❖ Cumplimiento de las etapas para la realización de los juegos.

ANEXO 5

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A1	mascota	Entra la mascota de izquierda a derecha y dice el parlamento.

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A 1	Mascota	Movimientos de Negación.
A 2	Mascota	Salto de alegría.
A 3		
A 4		
A 5		
A 6		

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A 1	Mascota	Entra de izquierda a derecha y dice el parlamento.

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A 1	Imagen	Se animan todos los elementos típicos de la época.
A 2		
A 3		
A 4		
A 5		
A 6		

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A 1	Figura de Celia Sánchez	Aparece en grande.
A 2	Figura de José Martí	Aparece en grande.
A 3	Figura de Maceo	Aparece en grande.
A 4	Figura de Camilo	Aparece en grande.
A 5	Figura del Che	Aparece en grande.
A 6	Figura de los cinco héroes	Aparece en grande.

Planilla de animación

Referencia	Elementos a animar	Descripción del tipo de movimiento.
A 1	Figura de Celia Sánchez	Aparece en grande.
A 2	Figura de José Martí	Aparece en grande.
A 3	Figura de Maceo	Aparece en grande.
A 4	Figura de Camilo	Aparece en grande.
A 5	Figura del Che	Aparece en grande.
A 6	Figura de los cinco héroes	Aparece en grande.

Planilla de animación

A 1	Figuras de los héroes	Vienen al frente y giran.
-----	-----------------------	---------------------------

Planilla de animación

A 1	Ficha	Cuando el niño (a) seleccione la ficha, esta va hacia el lugar del tablero que le corresponde, haciéndola coincidir .
A 2	Ficha	Regresa a su lugar.

A 3	Mascota	Da saltos de alegría.
-----	---------	-----------------------

Planilla de animación

A 1	Figura de Ramón	Se ilumina y va hacia la estrella
A 2	Figura de René	Se ilumina y va hacia la estrella
A 3	Figura de Gerardo	Se ilumina y va hacia la estrella
A 4	Figura de Antonio	Se ilumina y va hacia la estrella
A 5	Figura de Fernando	Se ilumina y va hacia la estrella
A 6	Estrella	Viene al frente y gira a favor de las manecillas de reloj.
A 7	Pieza de la estrella	Va hacia el lugar que le corresponde
A 8	Pieza de la estrella	Regresa a su lugar
A 9	La figura de los héroes	Vendrán hacia el frente una detrás de otra consecutivamente.

Planilla de animación

A 1	Figura de Ramón	Se ilumina y va hacia la estrella
A 2	Figura de René	Se ilumina y va hacia la estrella
A 3	Figura de Gerardo	Se ilumina y va hacia la estrella
A 4	Figura de Antonio	Se ilumina y va hacia la

		estrella
A 5	Figura de Fernando	Se ilumina y va hacia la estrella
A 6	Estrella	Viene al frente y gira a favor de las manecillas de reloj.
A 7	Pieza de la estrella	Va hacia el lugar que le corresponde
A 8	Pieza de la estrella	Regresa a su lugar
A 9	La figura de los héroes	Vendrán hacia el frente una detrás de otra consecutivamente.

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
I 1	Pantalla	Aparecerá una imagen animada de la época donde se observarán diferentes elementos típicos incluyendo el vestuario.
I 2	Pantalla	En la pantalla principal estará dividida en tres partes, cada parte tendrá una imagen de un niño sin vestir, en la parte inferior de la pantalla aparecerá diferentes prendas de vestir relacionadas con las etapas de lucha revolucionaria y otras que servirán como distractor.

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
------------	--------------	-------------

I 1	Pantalla	Esta imagen debe representar una sala del museo con la bandera, el Escudo y el Himno, Se ilumina el Escudo de la Palma Real y se pasa al juego.
-----	----------	---

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
I 1	Pantalla	Aparece una imagen en el lado derecho con las partes de la bandera, y a la izquierda el contorno de la misma
I2	Pantalla	Aparece una nueva imagen con la Bandera en movimiento

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
I 1	Pantalla	Aparecerá una imagen animada del cuento Los Zapaticos de Rosa con elementos característicos.
I 2	Pantalla	En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar
I3	Pantalla	Imagen animada del cuento Nene Traviesa con elementos característicos.
I4	Pantalla	En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte

		de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar.
I5	Pantalla	Aparecerá una imagen animada del cuento La muñeca negra con elementos característicos.
I6	Pantalla	En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar.
I7	Pantalla	Aparecerá una imagen animada del cuento La perla de la Mora con elementos característicos.
I8	Pantalla	En la pantalla principal estará dividida en dos partes, en la parte de arriba estarán ubicadas las láminas del cuento desordenadas y en la parte de abajo los espacios en blancos para ordenar.

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
I 1	Pantalla	Aparecerá una imagen animada de la época donde se observarán diferentes elementos típicos incluyendo el medio de transporte.

Planilla de imagen fija

Referencia	Localización	Descripción
I 1	Pantalla	Aparece la imagen de Celia, Raúl
I 2	Pantalla	José Martí, Antonio
I3	Pantalla	Maceo. Che, Camilo
I4	Pantalla	Camilo, Fidel, Celia
I5	Pantalla	Che, Maceo, 5 héroes
I6	Pantalla	5 héroes, Celia
I7	Pantalla	Fidel, Raúl, Martí.
I8	Pantalla	Raúl , Camilo

Planilla de imagen fija

I 1		En la pantalla debe aparecer diferentes tarjetas con la imagen de los héroes Fidel, Raúl, Camilo, Che, Celia
-----	--	--

Planilla de imagen fija

I 1	Pantalla	En la pantalla inicial se le presenta al niño un tablero de dominó donde en el centro se encontrará una ficha con la cual se iniciará el juego. A un costado del tablero aparecerán las fichas del juego.
-----	----------	--

Planilla de imagen fija

I 1	Pantalla	En la pantalla debe aparecer en la parte derecha la imagen de los cinco héroes de la patria y en el centro de la pantalla una estrella
-----	----------	--

I 2		En la pantalla en la parte derecha debe aparecer las piezas de la estrella con elementos característicos que identifican la figura de los héroes y en el centro de la pantalla la silueta de la estrella en cada punta debe estar la imagen que representa al héroe (Fidel, Raúl, Camilo, Che, Maceo)
-----	--	---

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
Juego	Escudo	1	Rebote.

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
Juego	Pantalla de Ejercicios	1	Rebote.

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
Cuentos	Pantalla de Ejercicios	1	Rebote

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
Juego	Pantalla de Ejercicios	1	Máquina
		2	Caballo
		3	Coches.

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
Adivinanzas	Pantalla de Ejercicios	1	Instrumental dedicado a Celia
		2	Instrumental dedicado a José Martí
		3	Instrumental dedicado a Antonio maceo.
		4	Instrumental dedicado a Camilo Cienfuegos.
		5	Instrumental dedicado al Che
		6	Instrumental dedicado a 5 héroes
		7	Instrumental dedicado a Fidel
		8	Instrumental dedicado a Raúl.

Planilla de sonido

Nivel	Tarea (No. Y Nombre)	No. de Animación	Propuesta de Sonido
dominó	Pantalla Presentación	1	Crear sonido(al salir presentación)
	Pantalla Selección	2	Sonido clic
	Pantalla de Ejercicios	3	Efecto de sonido al caminar la ficha.
	Pantalla de Ejercicios	4	Efecto de sonido cuando lo realiza mal.

Planilla de Sonido

Referencia	Localización	Descripción	Efecto sonoro	Música	Título	Crear	Género
S1		Canción	x	x	revolución		

Planilla de Adquisición del sonido

Referencia	Localización	Descripción	Efecto sonoro	Música	Título	Crear	Género
S1				x	Revolución		Canción