TRAI
CDP2002
S3

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA.
UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO.
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN.
ESCUELA DE EDUCACIÓN.
MENCIÓN PREESCOLAR.

ANÁLISIS DE LAS CARACTERÍSTICAS Y USOS DE LOS SOFTWARE EDUCATIVOS PARA NIÑOS EN EDAD INICIAL.

AUTOR: Mª Alejandra Sánchez
PROFESORA: Marielba Gíl.

CARACAS, 10 DE JULIO DEL 2002.

AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que colaboraron en la realización de este trabajo de investigación.

A los preescolares que me abrieron las puertas para que yo cumpliera o solventara mis objetivos propuestos en este trabajo de investigación.

A las profesoras de la Universidad Católica Andrés Bello que me orientaron en el desarrollo de este trabajo.

DEDICATORIA

A Dios,
A mis padres,
A mis hermanos,
Por acompañarme siempre.

República Bolivariana de Venezuela.
Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación.
Mención Preescolar.

Análisis de las características y usos de los Software Educativos para niños en edad inicial.

Autora: Mª Alejandra Sánchez T.
Profesora: Marielba Gíl.
Julio del 2002.

RESUMEN

El propósito de la investigación fue conocer los software educativos que más se utilizan en los preescolares en la actualidad, y partiendo de ellos obtener sus características, analizarlas y ver si se adecuan o no al Currículo de Preescolar. El marco teórico esta constituido por Antecedentes sobre la investigación y por la fundamentación teórica. Para el tipo de investigación se adoptó el descriptivo, con respecto al diseño de investigación se realizó un estudio de campo, la muestra fue de 3 software educativos, y para la recolección de datos se utilizó el instrumento de entrevistas. En dicha investigación se llegó a la siguiente conclusión: Muchos de los preescolares están utilizando este método tecnológico dentro de su planificación escolar, se pudo ver que los software que utilizan están adecuados al currículum de Preescolar, también se notó que existe una gran variedad de software educativos para este nivel inicial.

ÍNDICE GENERAL

Pág.

- Agradecimientos _____ i
- Dedicatoria _____ ii
- Resumen _____ iii

INTRODUCCIÓN _____ 1

CAPITULO I- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA _____ 3

- Justificación del problema _____ 7
- Objetivos _____ 8

CAPITULO II- MARCO TEORICO _____ 10

- Antecedentes _____ 12
- Bases Teóricas _____ 14

-La enseñanza asistida por Computador _____ 14

-La computadora como una herramienta de la educación _____ 16

-La tecnología y los niños de preescolar _____ 18

-Utilización de la computadora _____ 20

-El software e la educación _____ 22

-Clasificación de los software educativos _____ 27

-Categorización de los programas didácticos _____ 29

-Teorías del aprendizaje que sustentan al software educativo _____ 31

-El rol del profesor en la utilización de software educativo para niños de preescolar _____ 33

-¿Qué hacen los niños de preescolar con las computadoras? _____ 35

- Definición de concepto ____ 35
- Operacionalización de variables ____ 38

CAPITULO III- METODOLOGÍA ____ 40

- Consideraciones generales ____ 40
- Tipo de investigación ____ 41
- Diseño de la investigación ____ 42
- Población ____ 42
- Muestra ____ 43
- Técnicas e Instrumentos de recolección de datos ____ 44
- Análisis de datos ____ 45

CAPITULO IV- ANÁLISIS DE DATOS ____ 46

- Análisis de los datos de las entrevistas ____ 47
- Análisis de los softwares educativos para niños en edad inicial ____ 49
    - o Trampolín Escuela Infantil ____ 49
    - o El Camino a la Lectura I ____ 51
    - o Max comes to Earth ____ 53

CAPITULO V- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ____ 55

- Conclusión ____ 55
- Recomendaciones ____ 56

BIBLIOGRAFÍA ____ 57

ANEXOS ____ 60

INTRODUCCIÓN

Esta investigación que tiene por nombre Análisis de las características y uso de los software educativos para niños en edad inicial, presentará una importante información con respecto a la historia de la educación y cómo ésta ha ido evolucionado con el tiempo y han aparecido las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, como lo es el caso de la computación y la utilización de los software educativos dentro de las aulas de niños en edad preescolar, también saber cuales son las categorías de los software educativos, el rol del docente frente a la inclusión de las computadoras en los salones de clase, cuál es la posición y reacción de los niños con los software educativos, entre otros puntos de gran interés. Para ello, es necesario desarrollar unas bases teóricas que sustenten esta investigación y eso se podrá observar durante el recorrido de este trabajo, al igual que se verán unos antecedentes que muestren que ya existen investigaciones relacionadas al tema escogido en este trabajo.

También se mostrará el tipo de investigación que se abordará, el diseño de la investigación, la población que se tomará, la muestra de esa población, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el análisis de

esos datos. Para así, lograr conseguir los resultados de esta investigación, que sería obtener 3 de los software más utilizados en los preescolares y partiendo de ellos analizar y extraer sus características particulares.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Durante un largo tiempo la educación ha utilizado con gran retraso la vanguardia científica, debido a que existe una tendencia a poner resistencia a las innovaciones, lo que ha determinado que el aprendizaje sea un proceso lento.

Si se estudiara la evolución de la tecnología aplicada a la educación, se observaría en un principio la evidencia clara de la existencia de un sentido de indiferencia extrema a esta filosofía experimentada, activa, rica y dinámica que ofrece el campo de la tecnología, a una filosofía centrada en la educación clásica, formal y conservadora, exclusiva de libros y maestros dentro de un salón de clases.

Ambas filosofías, aportan aspectos positivos en el desarrollo integral de los alumnos y, ¿por qué no trabajarlas de forma paralela?, agregar esta nueva oportunidad en la rutina diaria de cada plantel educativo.

Los aportes de la tecnología dirigidos a la rama de la educación, tiene origen en 1920, con la llamada Educación o Instrucción Programada, la cual, específicamente, más que ser un procedimiento para exponer un tema, se presenta, como la forma de lograr que el alumno aprenda.

Hoy en día, esta introducción de la tecnología dentro de los planteles escolares, ha dejado de ser un tabú, para ahora ser un requisito indispensable que desean tener muchos preescolares, ya que se ha podido observar y demostrar los efectos positivos que desarrollan programas de computación, programas de radio, video, etc, en el mejoramiento o adquisición de habilidades cognitivas, emocionales, entre otros.

Dichos métodos tecnológicos educativos, a veces, no son utilizados por diversas razones, estas podrían ser: el miedo al cambio; la falta de asesoramiento e instrucción del personal docente y por último sería hablar de los recursos económicos, ya que, algunos de estos métodos son algo costosos. Pero, en realidad todo tiene solución, para resolver todos estos inconvenientes solo se necesita "querer buscar una solución ". Para cada problema hay una solución, para el primero que se plantea, es necesario enfrentarse al cambio y luchar por vencer ese miedo y entender el cambio como algo inevitable, para el segundo problema la solución es, capacitar mejor a las docentes y aumentarles el grado de exigencia, y con respecto al último, se pueden pedir

préstamos al banco, pedir donaciones a padres e instituciones, etc. Y así, lograr obtener la incorporación de todos estos recursos tecnológicos educativos dentro de las aulas de clase y a la vez hacer que el preescolar esté inmerso en el nivel deseado por todos los miembros, ya sean directivos del plantel o la comunidad en que se encuentre dicha institución, y al mismo tiempo acorde con un ambiente de competencia con respecto a otros centros estudiantiles que estén en el mercado. Esto es una lucha constante por ser el mejor y estar actualizado, esto se logra estando al día en todo. Por el contrario corre el riesgo de quedarse obsoletos y marginados dentro del campo educativo.

Por ello, es la insistencia o urgencia de abrirle la puerta a estas metodologías educativas sofisticadas que favorecen el surgimiento de tendencias informativas, educativas, etc, como las que ya se mencionan anteriormente.

Uno de estos recursos educativos importantes, es el manejo de computadoras. En la actualidad, el que no sepa o no tenga un conocimiento básico de la utilización o funcionamiento de estas máquinas modernas es visto como una persona ignorante e incapaz y tendrá limitaciones futuras dentro del campo profesional.

Precisamente, una de las maneras más fáciles y rápidas de crear una sociedad consciente que valore esta forma de evolución y sea cada vez más capaz, apta,

competente, preparada y experta es involucrando a las personas desde muy temprana edad a este ambiente informático.

Antes, las computadoras solo se utilizaban para realizar gráficos, elaborar trabajos escritos, cartas, etc, pero todo va evolucionando y creciendo y las computadoras están sirviendo de otras maneras, sus funciones se han ampliado y ahora se pueden utilizar también de forma pedagógica.

Para el nivel de preescolar se han creado diversos software educativos, que buscan motivar, iniciar e impulsar al niño en sus conocimientos. Este es un proceso de enseñanza-aprendizaje , en el cual, la maestra juega un papel de mediador en el proceso de interacción niño-computadora, donde la maestra le enseña como es el funcionamiento de las máquinas y su utilidad y luego el mismo niño es el encargado de explorar los conocimientos que brindan los programas de computación.

Existen una gran variedad de programas educativos en el mercado, nombrarlos todos sería muy complicado, pero la mayoría están clasificados por los niveles de dificultad, adecuados para todas las edades, desde 0 años en adelante.

El niño que crece en este medio tecnológico tendrá mayor facilidad en la retención de conocimiento y de

comprender cómo manejar, investigar y resolver cualquier problema que se le presente con su máquina en el futuro.

El trabajar con los programas educativos a temprana edad le permitirá al niño tener un conocimiento previo acerca de las computadoras.

El problema que se desea plantear es el siguiente, en la actualidad existen un sin número de programas educativos a los cuales se les llaman software, dichos software se están usando en la actualidad como método de enseñanza en los preescolares, el problemas es saber si se utilizan de la manera adecuada, si estos están orientados al currículo de preescolar y conocer sus características específicas.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Como anteriormente se ha señalado, la preocupación que se tiene en la actualidad con respecto a la utilización de los software educativos en los preescolares, la adecuación de los mismos al currículo de educación preescolar, al análisis de las características de los software educativos para niños en edad preescolar son extensas, porque no se tiene conocimiento exacto de las variedad de software educativos que existen y los maestros por lo general cometen el error de utilizarlos

de la misma manera sin importar sus diferencias específicas.

La sociedad exige un conocimiento básico de informática pero muchas personas no cuentan con ello, lo que lleva a buscar la iniciativa de implantar esta tecnología dentro de los salones de clase de niños en edad inicial, ellos aprenden con mayor rapidez, porque tienen menos cúmulo de conocimientos y porque ellos están empezando a adquirirlos.

Pero, es indispensable destacar la importancia del maestro como facilitador y guía a la hora de utilizar las computadoras, los maestros deben dominar las características de los software para poder realizar un buen trabajo en los niños y saber que desarrollar o reforzar en ellos por medio de estos programas educativos.

OBJETIVO GENERAL

*Analizar las características y uso de los software educativo para niños en edad inicial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

*Investigar cómo los centros preescolares están introduciendo la tecnología de los software educativos en la práctica pedagógica.

*Investigar cuáles programas de software educativos están siendo más utilizados dentro de los centros preescolares.

*Observar como están siendo utilizados estos software educativos dentro de las aulas de preescolar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

INTRODUCCIÓN

"Hace más de 200 años, comenzó la Revolución Industrial en Inglaterra", de modo que la gran mayoría de los trabajadores del campo se movilizaron hacia las ciudades en busca de trabajos en grandes industrias; pero esto, creo graves inconvenientes, no sólo, el abandono del campo, sino el abandono del hogar, en especial de los niños. Debido a esta necesidad de índole social y familiar surgieron las guarderías o jardines de infancia, ideada por el Ingles Robert Owen, que era un lugar donde los niños quedaban con personas que los cuidaban, les daban lo indispensable y proporcionaba los medios para que los niños se divirtieran pero, no desarrollaban las habilidades cognitivas de forma metódica, entre otras. Todo esto ha ido evolucionando y han ido complementado este modelo que sirvió de inicio para la creación de preescolares mucho más completos.

En la actualidad con el acelerado ritmo de desarrollo de la ciencia y la tecnología se ha delineado disciplinas que permiten estudiar el proceso educativo desde ópticas distintas. Surgen las llamadas "tecnologías de la información", que son utilizadas como estrategias para mejorar la calidad de la instrucción.

Esto lleva a entender que todo va evolucionando y principalmente la educación, por lo tanto los preescolares no se ven excluidos de este avance, muchos de ellos también están aprovechando la vanguardia en la tecnología específicamente en la informática y están incluyendo esas máquinas benéficas dentro de las aulas de preescolar.

Por lo tanto, en esta investigación se hablará de puntos importantes que se deben conocer para la utilización de computadoras dentro del aula de un preescolar. Estos puntos son: la enseñanza asistida por computador, el computador como una herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en preescolar, acerca de los software educativos y las teorías que los sustentan, su utilización y función, características de ellos en el preescolar, el papel del docente frente este avance tecnológico y de igual manera el papel del alumno, entre otros.

Para finalizar, es importante conocer las características de los software educativos, porque son la base del propósito que se quiere desarrollar en los niños en edad inicial y, por lo tanto, familiarizarse con las características de los software permite un mejor manejo de los programas educativos, ya que se necesita saber con mayor exactitud lo que desarrolla cada software en específico.

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Alvarez, Palladini y Pereira; (2001), realizaron una investigación que tiene por título "Plan de trabajo de los maestros de preescolar que involucran el uso de la computadora en el aula" ellas se interesaron por conocer cómo los docentes de preescolar involucran en su plan de trabajo el uso de la computadora.

Para lograr este objetivo se dedicaron a estudiar la consistencia del plan de trabajo del maestro cuando se involucra el uso de computadoras dentro de las aulas del preescolar, también por conocer cómo maneja el docente el uso del las computadoras al incorporarlas en el aula de clases, y por último conocer cuales son las fortalezas y debilidades al involucrar la tecnología en las aulas de preescolar.

Ellas concluyeron que, los docentes especialistas en computación son los que dirigen el aprendizaje del niño, y, el docente del aula participa como ente pasivo en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, observaron que, las computadoras se aplican a su realidad educativa basándose en el currículo de preescolar y las funciones están determinadas por el docente, las necesidades e intereses del niño son tomadas de forma parcial, logrando así un desequilibrio en el deber ser y la puesta en

práctica del currículo de preescolar y la actuación del docente de las Instituciones.

Galavis, Ornelar y Villar (2001), realizaron una investigación que tiene por título "Actitud del docente de preescolar ante las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación y su posible incorporación al aula". Ellas estaban interesadas en analizar la actitud del docente de preescolar ante las Nuevas Tecnologías de la información y comunicación y su posible incorporación al aula.

Para ello se dedicaron a explorar la actitud de los docentes de preescolar, ante la aplicación de la informática en el aula, a determinar la actitud que adopta el docente de preescolar ante la aplicación de la informática en el aula de computación, y por último a explorar el conocimiento de los docentes de preescolar sobre la aplicación de la informática en el aula de preescolar.

Este proyecto logró comprobar que 89% de los docentes del distrito número 7, específicamente de La Castellana, Campo Alegre y el Rosal, mantienen una actitud positiva ante la inclusión de las computadoras al aula de clase de preescolar.

Estos son los dos trabajos de investigación encontrados con referencia a las Nuevas Tecnologías aplicadas al preescolar, gracias a ellos se tiene

conocimiento sobre el impacto que crean la inclusión de computadoras dentro del aula de clases de niños en edad preescolar y como se comportan los docentes frente a este cambio metodológico. Por lo tanto, ambas investigaciones aportaron suficiente información teórica acerca del uso de las computadoras en el aula de clase, el comportamiento o rol del docente frente a este avance metodológico, impacto que ha creado la inclusión de la computadora en el aula de niños en edad inicial.

BASES TEORICAS

LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR COMPUTADOR

Las computadoras han pasado a formar parte de muchas aulas de preescolar, por su rico bagaje de oportunidades que les ofrece a niños en edad inicial, la utilización de ellas en los salones de clase permite desarrollar un sentido de propiedad hacia sus trabajos, ya que, les da la posibilidad de ser creativos.

Según Woolfolk (1996) "Ningún análisis de la educación centrada en el estudiante estaría completo sin considerar el papel de las computadoras en la educación y el aprendizaje".

Antes la enseñanza asistida por computadoras se centraba sólo en un poco de ejercicios y práctica, lo que remplaza al profesor como el centro de enseñanza con una

máquina. Pero en la actualidad, existen gran número de posibilidades. Este avance tecnológico permite que los niños analicen distintos mundos, tengan acceso a recurso de todo el mundo y manejen problemas complejos.

Al emplear la computadora como medio de adquisición de conocimientos se presentan un sin número de ventajas que favorecen el aprendizaje del niño, entre ellas se observan: el desarrollo de habilidades cognitivas, de lenguaje, socioemocional que van acorde con el currículo de preescolar.

"La computadora es considerada como un instructor paciente perfecto de los niños que son los que requieren de pasos breves y repeticiones necesarias para aprender un nuevo concepto" (Woolfolk 1996).

Según Zambrano (1992), el concepto de Sistema de Enseñanza Asistida por computador, permitirá determinar el rol del computador como ente integrador de los diferentes elementos que intervienen en este tipo de enseñanza aprendizaje.

La enseñanza asistida por computador, se refiere a la intervención del computador como herramienta, medio o recurso para llevar a cabo los objetivos que se plantean en lo que a didáctica se refiere, el proceso de enseñanza aprendizaje de un tópico determinado.

facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada alumno avanzar según su propia capacidad.

Por tantos beneficios es imprudente prescindir de un medio tan valioso como lo es la informática dentro de los salones de preescolar, ya que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación.

La computadora es entonces una herramienta, un medio didáctico eficaz que sirve como instrumento para formar personas libres y solidarias, buscadores de la verdad de la verdad y la justicia.

La computadora debe ser considerada como un recurso más pero diferente a otros pues tiene características propias que lo potencian como por ejemplo:

*La flexibilidad y la capacidad de adecuarse a diferentes niveles de complejidad, de acuerdo a las posibilidades y necesidades de cada niño permitiéndole seguir su propio ritmo de trabajo.

*La interactividad le da una mayor devolución y participación a través de lo que ve y de lo que escucha.

*La multimedia pone en juego mayor cantidad de sentidos y logra atraer fuertemente la atención y concentración prolongadas.

concretas, cuando los niños tienen libre acceso y control sobre el aprendizaje, los niños y los profesores aprenden juntos.

Algunos piensan que los niños deben aprender a usar la computadora desde pequeños pues se les facilita el acceso a este nuevo lenguaje tecnológico. Pero se deben priorizar otras necesidades de aprendizaje donde la computadora sólo debe ser un recurso que facilite la adquisición de nociones y conceptos que constituyen la base necesaria para complejizar su nivel de pensamiento y luego sí adquirir las habilidades necesarias para el aprendizaje de las nuevas tecnologías.

Por ello en esta etapa del niño preescolar, no se debe centrar la atención en la computadora como objeto de estudio sino en el niño como sujeto que aprende utilizando diferentes recursos entre ellos la computadora.

La actitud que tenga el niño frente a la computadora será muy importante para el manejo de la máquina y a su vez en la adquisición del aprendizaje. Algunas actitudes frecuentes en los niños frente a la máquina son:

*En primera instancia los niños suelen mostrarse fuertemente atraídos por la máquina.

*Tienen más flexibilidad por tocar sin miedo a romperla.

*Se acercan desde la naturalidad y la ingenuidad sin miedo y prejuicios.

*Aprenden a partir de la manipulación y de operar con la computadora sólo accionando.

Los niños de una manera u otra se entusiasman en la clase de computación. Pero ¿por qué? Si la voz de la maestra parece no poder penetrarles, sin embargo si se involucran con la computadora y sus programas educativos. Disparadora de motivación: capta de una vez ojos, oídos, manos y probablemente se construyan algún día con olor y gusto. Más que el video, porque pueden actuar. Mejor que la televisión, porque les contesta. Entonces los contenidos llegan masivamente y por algún lado penetra, justo ese lado que a veces la maestra no puede encontrar. Se debe aprovechar esto, no sólo para que los niños aprendan computación, sino como recurso capaz de fomentar aprendizaje.

UTILIZACIÓN DE LA COMPUTADORA EN LA ESCUELA.

Tomando en cuenta la opinión de Minian y Stamati (2000), el método adecuado para el uso de la informática en el preescolar debe tratarse como lo que es, un recurso, una herramienta, donde el alumno no domina todavía la lecto - escritura, y la imagen, el sonido y la interactividad que ofrecen los software educativos, pueden llegar a ser un gran soporte a su desarrollo. El

objetivo no es que aprendan a ser operadores de la computadora sino usar la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje.

Tener una computadora no convierte en buenos educadores ni en alumnos aventajados; utilizar con sentido el computador para promover el aprendizaje, sí.

Lo importante de los software educativos como los son: Trampolín; el autobús mágico; entre otros es, que los contenidos de ellos estén vinculados a la temática curricular trabajada en el aula.

Es importante señalar que las actividades y los trabajos propuestos no sólo apuntan a que el niño se familiarice y pueda ir conociendo esta moderna tecnología, que es la computadora y los programas educativos que en ella se utilizan, sino también aspiran a estimular la capacidad psicomotora de los pequeños, a fin de favorecer el desarrollo de la lecto-escritura, la iniciación al conocimiento lógico-matemático y la creatividad.

La computadora es como un medio técnico excelente para ejercer una fuerte función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción.

En preescolar las clases o período de desarrollo de las actividades que se realizan a través de la computadora son factores que conducen fundamentalmente a

un aprendizaje pasivo. Dado que la adquisición de los conocimientos no es activa para la mayoría de los estudiantes, la personalización se hace difícil.

Para los maestros poder planificar una hora de la jornada e involucrar ciertos software en el proceso de aprendizaje de los niños, tienen que tomar primero en cuenta algunos puntos importantes que son: que los niños aprendan u obtengan conocimientos acerca de computación, que los contenidos de los programas tengan que ver con el currículo de preescolar, que el material sea interesante y que los programas estén acorde con la edad del niño,etc.

EL SOFTWARE EN LA EDUCACION PREESCOLAR

De acuerdo a Sánchez Ilabaca, (1998) "Software educativo es cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educacional".

Otro concepto de software educativo, "Lo forman los programas educativos y programas didácticos creados con la finalidad específica de ser utilizados como para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje" Anónimo.

Existen una infinidad de software educativos, lo importante es ver si cumplen con los objetivos educativos que se quieren apoyar. Por ejemplo, si se quiere que el niño mejore sus habilidades de lectura, el programa debe ayudarlo a esto.

Uno de los primeros programas que suelen usarse son de exploración, de causa efecto, de ejercitación del uso del mouse y teclado. Por ejemplo, hay uno de Lawrence Gotees, llamado Larry animales y cosas que consiste en animalitos que al clikear sobre ellos emiten el sonido correspondiente y se mueven.

También se trabaja con cuentos inventados, a través de la computadora, el cual consiste en conocer las partes de la computadora, que función cumple cada una, que cuidados se deben tener, etc. Luego en una primera actividad, los niños le llevaron de regalo a la computadora, un dibujo sobre el cuento, y las computadora les regaló un cartelito de bienvenida con la foto de la computadora y el nombre de cada niño.

Los dos programas anteriormente mencionados son utilizados para los niños más pequeños del preescolar, por su facilidad a la hora del uso.

Lo interesante de los software educativos actuales es que permite realizar cosas que sin la tecnología los alumnos no podrían hacerlas. Por ejemplo, para los más pequeños, cuentos e historias para descubrir, con muchas

escenas diferentes en las que se pueden activar muchos objetos, a la vez que se van aprendiendo diferentes conceptos.

Muchos software se han diseñado para apoyar el currículum vigente de preescolar. El contenido de un paquete informático suele ser lo bastante explícito para indicar el centro de atención curricular del mismo, sobre todo en los paquetes de tipo temático. Cuanto más específica sea la materia en la que se centre, más fácil de identificar es el punto de interés curricular.

Estos programas permiten la interacción porque establecen una relación bidireccional entre la máquina y el sujeto, donde este último da las pautas de las acciones que realizará la computadora.
"El aprendizaje es el resultado de una interacción del individuo con su medio, y gracias a ella éste asimila la realidad exterior, que a su vez es interpretada" (Moreno 1982).

El software permite resolución de problemas porque presenta situaciones conflictivas que el usuario debe resolver, utilizando sus ideas previas y las herramientas que el mismo software le proporciona. El software no pone límites al usuario de posibles soluciones.

"La solución de los problemas se refiere a cualquier actividad en que tanto la representación cognitiva de la experiencia previa como los componentes de una situación

problema presente son reorganizados para alcanzar un objetivo predeterminado" (Ausubel, 1976, p.609).

También facilita la operación de descubrimiento, ya que, el niño tiene oportunidad de aventurarse y explorar y verificar hipótesis que lo llevaran a conseguir un conocimiento.

"...El alumno debe descubrir este contenido por sí mismo, generando proposiciones que representen ya sea soluciones a los problemas que se le planteen o los pasos sucesivos para resolverlos" (Ausubel, 1976. p.64)

Los software educativos respetan las diferencias individuales porque los niños pueden ir a su propio ritmo, plasmar sus ideas y pensamientos en la computadora.

Los software educativos son actualizados, porque sus imágenes, lenguaje, diseño que transmiten a los usuarios, en este caso los niños, están adecuados a la realidad social, histórica y cultural del momento.

Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los niños, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

El trabajo de Malone (1981) pone de manifiesto "la capacidad motivadora de los ambientes que surgen con los ordenadores".

Es decir, cada uno de los programas educativos tienen varios mundo dentro un mismo mundo, esto hace que el niño se motive en descubrir todos los mundos, ya que cada uno de ellos tienen sus características o fines específicos.

Los software educativos, en sí son programas potencialmente significativos para el desarrollo del niño en edad preescolar, tienen la virtud de estar divididos por materia o contenidos, o se pueden seleccionar de acuerdo a las habilidades y destrezas que el niño tenga o desee desarrollar, ya que su nivel de complejidad aumenta dependiendo del requerimiento del usuario.

Por ejemplo uno de los software educativo más utilizado por los niños del preescolar Pinceladas es *Mi primera aventura matemática,* (contar y agrupar). Con la ayuda del oso Polo y Pingüi los niños jugarán y aprenderán los conceptos matemáticos más básicos, números y figuras geométricas. Este CD-ROM para niños de 3 a 5 años incluye dos espacios de actividades para desarrollar su imaginación, colorear objetos y poder imprimirlos. Los gráficos de puntuación proporcionan información de los progresos de la niña o el niño. También hay una sección especial para maestros y padres que ofrece una guía para aprovechar eficazmente todas las utilidades del programa.

Otro de los software educativo que les llama la atención a los niños en el preescolar Pinceladas es, *La casa de las matemáticas de Millie,* este programa trata de una vaca llamada Millie que habla, recorriendo las siete habitaciones de su casa, donde los niños se divierten al tiempo que adquieren conocimientos matemáticos básicos, como los son números, aprender a contar, solucionar problemas, los tamaños, las formas geométricas, etc.

Todos estos software antes mencionados son realmente divertidos para los niños en edad preescolar.

CLASIFICACIÓN DE LOS SOFTWARE EDUCATIVOS

Según García Zambrano (2001), una primera clasificación de herramientas y materiales para asistir el aprendizaje los divide en algorítmicos y heurísticos. En los materiales algorítmicos predomina el aprendizaje vía transmisión de conocimiento desde quien sabe hacia quien lo desea aprender; quien diseña la herramienta planea secuencias de actividades para conducir al estudiante; el rol del alumno es asimilar el máximo de lo que se le trasmite. Por otra parte en los materiales heurísticos predomina el aprendizaje por experimentación y descubrimiento; el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el alumno debe explorar; el alumno debe llegar al conocimiento a partir de la experiencia,

creando sus propios modelos de pensamiento, sus propias interpretaciones del mundo, las cuales puede someter a prueba con herramientas. Tal clasificación puede refinarse aún más:

*Algorítmicos: Sistemas tutoriales, sistemas de ejercitación y práctica.

*Heurísticos: Simuladores y juegos educativos, micromundos exploratorios y sistemas expertos.

*Algorítmicos y Heurísticos: Sistema tutorial inteligente.

Los sistemas tutoriales pueden presentar las cuatro fases del aprendizaje, y resultan particularmente útiles cuando se requiere alta motivación, retroalimentación inmediata, ritmo propio y secuencia controlable por el usuario parcial o totalmente.

Los sistemas de ejercitación y práctica permiten reforzar las dos fases finales del proceso de instrucción: aplicación y retroalimentación por medio de ejercicios tradicionales.

Los simuladores pretenden apoyar el aprendizaje por medio de experimentos, de forma que el estudiante descubra conceptos en un micromundo semejante a una situación real. En este tipo de material educativo computarizado, que puede emplearse en cualquiera de las cuatro fases, el alumno es agente activo.

Los juegos educativos, al igual que los simuladores apoyan el aprendizaje semejando situaciones, sin embargo, en la simulación se trata de situaciones reales mientras qué esto no se da necesariamente en los juegos, además en éstos se dan situaciones excitantes o entretenidas. Los micromundo exploratorios, emplean un lenguaje de programación sintónico, es decir no hay que aprenderlo, simplemente se está sintonizado con sus instrucciones y se emplea para interactuar en un micromundo. La diferencia básica con los simuladores es que además de exigir la solución de problemas, la exige de forma estructurada (es decir, una que conlleve divisiones de problemas en su subproblemas). Por esta razón, los lenguajes sintónicos permiten el desarrollo de estrategias para solución de problemas.

Esto permite entender más acerca de la importancia de conocer la clasificación por la cual pasan los software educativos, permitiendo un mejor uso de estos programas educativos en la práctica docente, logrando ayudar a su vez, un adecuado desarrollo o aprendizaje de los niños, en este caso dirigido a los niños en el período de preescolar.

CATEGORIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS DIDÁCTICOS.

Los software educativos o los ya bien conocidos programas interactivos y didácticos se pueden categorizar según su naturaleza informática.

De los primeros que se debe hablar, son de los llamados "tutoriales", son los que transmiten conocimientos al estudiante a través de pantallas que le permite aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

Otro de los muy mencionados por especialistas en la materia, son los llamados de "ejercitación", permiten reforzar los conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como completar, unir con flechas, selección múltiple, entre otros.

También son importantes los llamados de "simulación", se encargan de simular hechos y/o procesos en un entorno interactivo, permitiendo al niño modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

Existen los llamados "lúdicos", que se encargan de proponer un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el niño puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un cuadro de honor.

Por último están los "micromundos", que son los ambientes donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

Estas son las categorías de software educativos que están más adaptadas a niños en edad inicial.

El maestro necesita de una preparación complementaria en los procesos mediante los cuales los nuevos medios son desarrollados, perfeccionados y evaluados para llegar así a apreciar con seguridad su importancia en cuanto a niveles de edad y objetivos educacionales que convengan a cada grupo de alumnos.

Existen diversos talleres donde pueden adiestrar al docente, en cuanto, a la utilización de la computadora, la utilización de los software, etc y así convertirse en un maestro de informática.

Para ello, es indispensable conocer acerca de las teorías que sustentan al software educativo, ya que éstas son las bases del diseño de dichos programas y ésto le permitirá al docente encargarse de categorizar mejor los software educativos. Y así, poder brindar una mejor calidad de trabajo a los niños que utilicen estos programas.

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE QUE SUSTENTAN AL SOFTWARE EDUCATIVO.

Se puede hacer una distinción drástica entre dos teorías del aprendizaje, opuestas entre sí, que han tenido gran influencia en el diseño del software educativo. Una de ellas, que se origina en la escuela

psicológica conductista, considera el aprendizaje en términos de un mecanismo de "estimulo - respuesta". Afirma que el aprendizaje se da de la siguiente manera: se presenta al niño cierto material y se espera que, ante él, de una respuesta; basándose en ella, el profesor le proporciona información sobre el resultado de su respuesta. La información de tipo positivo estimula al niño a interiorizar la lección y la de tipo negativo le invita a que vuelva a empezar . Esto es un basamento del enfoque de Skinner, (1938).

Para los conductistas consideran que los niños son individuos pasivos que pueden ser alimentados con el saber con independencia de su propio estado cognitivo.

Los materiales conductistas presentan secuencias instructivas fijas, basándose cada paso de la secuencia en la adquisición de una porción limitada del saber.

La perspectiva opuesta, que surge de la escuela psicológica constructivista, considera el aprendizaje como un proceso de acomodación y asimilación en el que los alumnos modifican sus estructuras cognitivas internas a través de la experiencia. Se considera que el aprendizaje es un proceso de experiencia personal que facilita el profesor organizando apoyando los ambientes de aprendizaje adecuados . Esto es un basamento del exponente Piaget.

Los constructivistas consideran que los niños son participantes activos en el proceso, aprendiendo de una forma que depende de su estado cognitivo concreto.

Los materiales constructivistas destacan la expresión y la exploración personales, dando oportunidad a los estudiantes para que desarrollen sus propios enfoques del aprendizaje.

Estas son las dos corrientes del aprendizaje que sirven para ilustrar las categorizaciones de los software educativos en el preescolar a la hora de su diseño o producción.

EL ROL DEL PROFESOR EN LA UTILIZACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO PARA NIÑOS DE PREESCOLAR

A los profesores les corresponde una labor muy importante, ya que son los encargados y responsables de que el aprendizaje que se quiere emitir sea recibido en perfectas condiciones por los niños, estos conocimientos se imparten a través del computador.

Los profesores pueden ir más allá de la modalidad tradicional de suministro de información, según la cual son simples presentadores de conocimientos prefabricados, convirtiéndose en facilitadores del aprendizaje de sus alumnos. Con los computadores, los niños pueden trabajar,

de forma individual o en pequeños grupos, mientras el profesor actúa más como un tutor que está presente, circulando por la clase, entre ellos, y prestándoles ayuda. Muchos profesores se dan cuenta de que tienen mayor tiempo para observar el trabajo de los niños y evaluar mejor el aprendizaje de cada uno de ellos y ver como interactúan con la máquina. Los profesores pueden aprovechar la ocasión para aprender con los niños más acerca de esta nueva metodología de enseñanza.

El maestro está en el deber de proveer recursos, y esto consiste en preparar diversos procedimientos y materiales para las actividades independientes del ordenador, pero sería bueno tomar en cuenta su relación, para así reforzar una actividad con la otra.

El profesor también tiene una labor como tutor, guiar, consejero y supervisor del trabajo del niño, debe estar pendiente de cada movimiento que haga el niño en el desempeño de su trabajo con la computadora, respetando la intimidad del niño, muchas veces ellos pierden la seguridad cuando tienen al maestro vigilándolos, cohíben a los niños e interfieren con el proceso.

El maestro debe tomar una posición de facilitador, guía, tutor, para que el software sirva efectivamente y refuerce el aprendizaje de los estudiantes.

La mejora del aprendizaje resulta ser uno de los anhelos más importante de todos los docentes, ya que para

ellos, es su responsabilidad el desarrollo integral del niño.

El maestro debe estar al tanto de algunos software educativo que estén en el mercado, para poder organizar su planificación de manera actualizada y a la vez cumplir con las necesidades que presenten los niños, y así poderles facilitar el mejor programa que logre obtener los resultados deseados.

¿QUÉ HACEN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR CON LAS COMPUTADORAS?

En esta parte se darán unos tips importantes de las cosas que por lo general trabajan los niños dentro de las aulas de preescolar al utilizar la computadora. Todos estos puntos se mostrarán de manera jerárquica o por orden, de manera de facilitar su comprensión.

Esto es según Margarita Aste (1999):

-Utilizan mecanismos de entrada (ratón y teclado) y mecanismos de salida (monitor e impresora) para operar de manera exitosa computadoras y otras tecnologías.
-Utilizan una variedad de medios y recursos tecnológicos para actividades de aprendizaje dirigido e independiente.

-Se comunican sobre la tecnología utilizando terminología adecuada.
-Utilizan recursos multimedia apropiados (software educativo), para apoyar el aprendizaje.
-Demuestran comportamiento ético y positivo cuando utilizan tecnología.
-Trabajan de manera cooperativa y colaborando con compañeros y otros cuando utilizan la tecnología en el salón.
-Practican el uso responsable de sistemas de tecnología y software.
-Utilizan recursos tecnológicos para resolver problemas, comunicarse e ilustrar ideas, pensamientos y cuentos.
-Recopilan información.

Todos estos tips ayudan a ver con más claridad la reacción de los niños frente a los software educativos y a las computadoras, sintetiza lo que hacen por lo general los niños al utilizar las computadoras, los beneficios que aportan el uso de la tecnología específicamente esta en los niños en edad inicial.

Los niños ven el uso de las computadoras como algo fantástico en donde aprenden jugando.

DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

Software Educativo: Es cualquier programa computacional cuyas características estructurales y

funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educacional.

Software de tutoriales: Son aquellos que transmiten conocimientos al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

Software de ejercitación: Permite al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios.

Software de simulación: Simulan hechos y/o procesos en un entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver como reacciona el sistema ante el cambio producido,

Software lúdico: Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un cuadro de honor.

Software de micromundos: Ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Definición	Definición real. dimensiones.	sub-dimensiones	Indicadores.
Software Educativo:		-Desarrollo del lenguaje.	-Ampliación del vocabulario. -Descubren diferentes maneras de decir las cosas. -Escuchan y comprenden lo que se les dice.
Son programas tecnológicos utilizados a través de computadoras que se encargan de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje y alcanzar a su vez los objetivos específicos del currículo de preescolar.	1- Habilidades que promueve la utilización de software educativo en los niños de preescolar.	-Desarrollo cognoscitivo.	-Promueven el pensamiento lógico del niño (clasificación, seriación,número,etc). -Promueven el desarrollo del conocimiento físico del niño (forma,tamaño,color de los objetos). -Reflexión sobre las acciones realizadas. -Comprensión de las relaciones temporales. -Los niños establecen relaciones espaciales. -Desarrollan actitudes de observación de objetos, personas, materiales.
		-Desarrollo socio-emocional.	-Los niños aprecian el trabajo propio y el de los demás. -Desarrollan confianza en su propio valor. -Desarrollan la

			creatividad del niño.
	2- Teorías del aprendizaje que sustentan al software educativo.	Conductista.	-Ejercicios de estimulo y respuesta.
		Constructivista.	-Ejercicios de acomodación y asimilación.
	4- Utilización del computador en el aula de clase.		-Las computadoras están al alcance de los niños. -Los niños tienen la facilidad de escoger el programa que deseen utilizar. -Conexión que existe entre la planificación del aula y el área de computación.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

CONSIDERACIONES GENERALES.

En toda investigación, se hace necesario, que los hechos estudiados, así como las relaciones que se establecen entre estos, los resultados obtenidos y las evidencias significativas encontradas en relación con el problema investigado, además de los nuevos conocimientos que es posible situar, reúnan las condiciones de fiabilidad, objetividad y validez interna; para lo cual, se requiere delimitar los procedimientos de orden metodológico, a través de los cuales se intenta dar respuestas a las interrogantes objeto de investigación.

A continuación se presentará en detalles el método, técnicas e instrumentos que se utilizarán en el proceso de recolección de los datos requeridos en la investigación, la cual es "Análisis de las características y uso de los software educativos para niños en edad inicial".

En tal sentido, se desarrollaron importantes aspectos relacionados al tipo de estudio y a su diseño de investigación, incorporados en relación a los objetivos

establecidos, que en este caso, se trata de una investigación descriptiva, el universo o población estudiada, así como, el número total de programas que integran, la muestra que se utilizó y cómo fue seleccionada, las técnicas e instrumentos que se emplearon en la recolección de datos; y el análisis e interpretación de los resultados que permitirá destacar las evidencias más significativas encontradas.

TIPO DE INVESTIGACIÓN.

De acuerdo al problema planteado referido al análisis de las características y uso de los software educativos para niños en edad inicial, se revisaron ciertos preescolares o centros especializados ubicados en el Este de la ciudad de Caracas, entre los cuales se pueden mencionar: El preescolar Pinceladas (Chips); el preescolar TEC, Mititá, entre otros. Con la finalidad de, conseguir los software educativos para niños en edades comprendidas de 18 meses a 6 años que se están utilizando con mayor frecuencia en los preescolares o centros especializados que impartan este método de aprendizaje. Para poder sacar las características más relevantes y al mismo tiempo ver si se adecuan al currículo de preescolar o no, y con ello medir las variables planteadas anteriormente. Esta investigación será abordada de manera descriptiva, porque además de que se adecua y es el más apropiado en relación a los objetivos propuestos, permite

describir aspectos de la realidad de los software educativos para niños, ya que es, el problema planteado en esta investigación.

EL DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Según Balestrini Mirian (1999), se define el diseño de la investigación como el plan de estudio propuesto, que permite orientar desde el punto de vista técnico, y guiar todo el proceso de investigación, desde la recolección de datos, hasta el análisis e interpretación de los mismos en función de los objetivos definidos en la presente investigación. Atendiendo a los objetivos, de manera primaria, la investigación se orienta hacia la incorporación de un diseño de campo. Por cuanto, este diseño de investigación permite no solo observar, sino recolectar los datos directamente de la realidad objeto de estudio, en su ambiente cotidiano, para posteriormente analizar e interpretar los resultados de esta indagación.

POBLACIÓN.

En la presente investigación se tomará como población a un conjunto de software educativos para niños en edad inicial, los cuales fueron obtenidos de visitas a

preescolares y centros especializados mencionados anteriormente y que utilizan este método de aprendizaje.

Se conocieron veinte (20) software que coincidieron en las diversas instituciones y a partir de ellos se tomó la muestra.

MUESTRA.

Una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben reproducirse en ella, lo más exactamente posible. Como ya se indicó con anterioridad, la población de este estudio está conformada por veinte (20) software educativos, que son los más utilizados para niños en edad inicial. Por lo tanto, se trabajará con un 25% de esta población ya mencionada. Esta muestra será conformada por 3 software educativos.

La elección de esta muestra, se hizo desde la perspectiva probabilística, que tiene como base el principio de equiprobabilidad, esto quiere decir que, todos los elementos de la población tienen la misma oportunidad de ser elegidos para formar parte de la muestra de estudio.

Se utilizó como técnica el azar simple, esto significa que cada miembro de la población tiene la misma

probabilidad de ser elegido para formar parte de la muestra. Esto se realizó a través de una tabla de números aleatorios simple, donde se definía la población, luego se enumeraba a todos los software educativos que forman la población para identificarlos, y por último, se seleccionó la muestra escogiendo tres (3) de ellos al azar, esto permitió obtener la muestra que se utilizó para cumplir con la investigación planteada.

Este muestreo, se efectuó con la variante exhaustiva, en el que una vez seleccionado un software no pudo volver a ser elegido otra vez.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Se elaboró una entrevista, una lista de cotejo y una tabla de verificación.

Las entrevistas están dirigidas a los maestros de los preescolares y centros especializados que están involucrados con el uso de los software educativos seleccionados, esta consiste en la recogida de datos a través de un proceso de comunicación, en el cual, el maestro es el entrevistado y responde a cuestiones, previamente diseñadas en función a las interrogantes que se pretenden estudiar, planteadas por el investigador. (ver anexo 1)

La lista de cotejo es, un instrumento que permitió evaluar el software, está conformada por una serie de tips a los cuales se debe contestar si o no. Esta ayudó a descartar y asegurar una gran cantidad de características que pueden tener los software educativos, facilitando el trabajo de la investigación planteada. (ver anexo 2).La lista de cotejo está dirigida exclusivamente para el investigador.

Para finalizar se utilizó una tabla de verificación, esta sirve para comprobar o revisar los criterios con los que cumplen los software educativo que se estén observando, y además, permite obtener una visión general del mismo. Este instrumento es de uso exclusivo del investigador. (Ver anexo 3)

ANÁLISIS DE DATOS.

Cada uno de los instrumentos busca medir los indicadores que definen a las variables expuestas en el proyecto de investigación, y así, conocer los resultados que se quieren obtener.

Este análisis de datos, tuvo su codificación que consistió en transformar los datos en números, para que de esta manera se pudiera tabular y contar. Y así, tener una respuesta más exacta y acorde con el tipo de investigación.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para que todos los datos recolectados tengan algún significado dentro de la presente investigación, se hace necesario introducir una serie de operaciones en la fase de análisis o interpretación de los resultados, con el fin de ordenar e intentar dar respuesta a los objetivos planteados en el estudio, y así poder demostrar los descubrimientos encontrados, acoplándolos de manera directa con las bases teóricas que sustentan la misma y las variables delimitadas, así como, con los conocimientos que se disponen en relación al problema que se propone estudiar.

Se efectuaron unas entrevistas a las maestras encargadas de los laboratorios de computación pertinentes al tema de investigación en diferentes preescolares y centros que imparten esta metodología enseñanza basada en el uso de software educativos para niños en edad inicial, en la ciudad de Caracas, estas fueron ocho (8) en total, entre las cuales se pueden mencionar: Preescolar Pinceladas, Preescolar TEC, Preescolar Mititá, Preescolar Mí primer sueño, entre otros.

ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LAS ENTREVISTAS

Por medio de las entrevistas realizadas a las distintas maestras se pudo observar que, existen muy pocas maestras encargadas en el sector o área de computación que estén graduadas como Licenciadas en Educación Preescolar, las maestras a la hora de responder esta primera pregunta de la entrevista se reían y era a la vez una manera de romper el hielo entre la entrevistada y la entrevistadora, porque contaban su historia de cómo llegaron a ser encargadas del área de computación en cada preescolar. Las especialidades de cada una de las maestras encuestadas fueron: una graduada en Administración, otra en Ingeniería de Producción, otras dos en Ingeniería de Sistemas, otras dos en Psicología y por último dos en Educación Preescolar (una de estas tomo cursos de computación de manera previa).

Para la respuesta referente a la opinión que tienen ellas con respecto a los software educativos todas coincidieron en que son programas animados que motivan al niño en edad inicial y a su vez a manejar conceptos en diferentes áreas.

En la respuesta que cada una de ellas dio con respecto a cuales eran los software que ellas más utilizaban todas coincidieron en uno que otro, pero específicamente en tres, los cuales son: Trampolín

Escuela Infantil, El Camino a la lectura 1 y por último Max comes to Earth.

Todas las maestras trabajan con los software educativos en base al currículum de preescolar, otras como es el caso del preescolar TEC, manejan los software en base al currículo de preescolar, pero buscando desarrollar, enriquecer o reforzar algo más específico como es una segunda lengua, en este caso el Inglés.

En la mayoría de los preescolares entrevistados utilizan estos programas educativos de manera complementaria para reforzar conocimientos similares a los que están trabajando en su planificación escolar.

A la hora de trabajar con los niños en los laboratorios de computación, estos preescolares antes mencionados aseguran que este método de enseñanza produce una reacción positiva en los niños, entre ellas están: fascinación, encantamiento, motivación, felicidad, tranquilidad, etc. Según lo dicho por una de las maestras, muchas veces si fuera por ellos se pasarían todo el día usando la computadora y jugando con los software.

Acerca de los beneficios que causa el uso de los software educativos en niños en edad inicial, pero a grandes rasgos primeramente aprenden a manejar una herramienta de trabajo, hoy en día importantísima, en la cotidianidad del ser humano y luego, al poder amentar la

concentración y motivación en el niño, los conocimientos se afianzan de una manera más fácil y siempre bajo el método de juego-trabajo.

Para finalizar mencionaron ciertas características que ellas observaron en los tres (3) software que se están analizando en esta investigación, las cuales fueron: desarrollan el lenguaje (El camino a la Lectura), mejoran la noción de forma, color, número (Trampolín) y mejoran su vocabulario, la creatividad, noción de espacio (Max comes to Earth). Pero que todos, eran excelentes materiales.

Por medio de esta entrevista se permitió conocer cuales son los software que más se utilizan en la actualidad y al mismo tiempo ver como los usan, si los adecuan al currículum de preescolar o tienen otros funciones específicas.

ANÁLISIS DE LOS SOFTWARE EDUCATIVOS PARA NIÑOS EN EDAD INICIAL.

TRAMPOLIN ESCUELA INFANTIL.

Este es un programa muy completo a nivel de calidad educativa, calidad gráfica, de animación, de audición, etc.

Trampolín Escuela Infantil ofrece distintas posibilidades de investigación atendiendo a las necesidades del niño.

Mediante su tecnología de aprendizaje adaptable, estimula a cada niño de una forma individual adaptándose a su nivel. Existen tres niveles de dificultad en este programa.(Alto, medio y bajo)

Para facilitarle al niño la información sobre en cual de los tres niveles se encuentra, él podrá observar esa información en la parte inferior izquierda y de color amarillo.

El programa es personalizado, el nombre del niño está ubicado en la parte superior de la pantalla.

Existen barras que indican el índice de aciertos y otra que indica el índice de intentos realizados.

Trampolín Escuela Infantil es un autobús que recorre una ciudad, la cual es integrada por diez secciones distintas, que se encargan de desarrollar o realizar actividad específicas.

Estas secciones son:

-La pastelería: (aprender las letras).

-El Tiovivo: (aprender a contar).

-La juguetería: (Reconocer las figuras básicas)

-La peluquería: (Emparejar figuras y tamaños).

-La obra: (ordenar y contar objetos).

-El aeropuerto: (discriminación de figuras).

-El café de Sarita: (memoria).

-El cuartel de Bomberos: (establecer relaciones).

-La tienda de ropa: (aprende el abecedario).

-El parque: (observar como se escribe su nombre).

Para finalizar este es un software que tiene un completo contenido educativo acorde con las edades comprendidas entre 2 a 4 años.

Es un programa enriquecedor, animado, colorido y rico en sonido, ya que cuenta con varias canciones, entre las cuales están: "La educación","Compartir","La familia", "El deporte es bueno para la salud","La seguridad" y "Una buena alimentación".Permitiendole esto desarrollar más su vocabulario y pronunciación.

Por otra parte, este es un programa que se adecua al currículum de preescolar, le permite al niño tomar sus propias decisiones a la hora de ejecutar cualquier acción dentro del programa, desarrolla la creatividad, es un programa muy activo.

EL CAMINO A LA LECTURA.

Este software educativo está cuidadosamente estructurado para enseñar a leer, a la vez que intenta

fomentar la afición por la lectura, el lenguaje, la comprensión oral y la ortografía.

Tiene excelentes efectos de sonido, los gráficos son de gran colorido, todos estos componentes motivan a la exploración por parte de los niños que empiezan a leer.

Este programa enseña a:

-leer,

-ofrece la oportunidad de utilizar palabras,

-ayuda a pronunciar sílabas para crear palabras,

-da a conocer las letras del alfabeto y los sonidos correspondientes,

-desarrolla un vocabulario elemental, oral y escrito,

-capacita a los niños para leer cualquiera de los 40 libros de cuentos,

-fomenta la lectura en voz alta, cuidando de la entonación y ritmo.

Este programa registra las palabras especialmente problemáticas en cada caso y ofrece ejercicios de lectura suplementarios con el fin de practicar dichas palabras más a fondo. Los niños pueden optar por explorar un País de las letras, leer un libro de cuentos o realizar una actividad, de forma que ellos mismos ejercen control sobre su propia experiencia didáctica.

Los 20 países, presentan cada uno una consonante o una vocal. Al hacer clic sobre los objetos que comienzan por la letra del país, estos realizan algún tipo de acción que motiva a los niños a explorar y asociar las palabras con los sonidos iniciales.

Los libros de cuentos son dos por cada país. Las palabras que integran los cuentos pueden escucharse aisladas o como parte de las historias.

El camino de la lectura 1 constituye un entorno perfecto para el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje de la lectura. Todo esto se da de forma amena.

MAX COMES TO EARTH.

Este es otro software que contiene en su inicio una pantalla donde muestra los cuatro niveles que posee el juego, esto tomando en cuenta el sexo, las edades o el nivel de dificultad que el niño desee.

En este software se puede observar como intenta enseñar los cambios por los cuales pasa el día. (mañana, tarde y noche).

Este es un muñeco que muestra todas las etapas que debe realizar una persona desde que se levanta de la cama por la mañana hasta que se acuesta a dormir.

Max se prepara para empezar el día, ve el amanecer, luego se desplaza hacia el baño, se lava la cara, se cepilla los dientes. Todas estas acciones de aseo personal están presentes, y a la vez se aprovecha para explicar la función de cada objeto (jabón, cepillo de diente, etc).

Por otra parte, en este programa también trata de inculcarles a los niños el sentido de la seguridad, el sentido del orden, etc, para que tengan cuidado con los toma corrientes porque les puede causar daño, cuando jueguen con sus amiguitos no hablen ni reciban nada de personas extrañas, les enseña que existen números de emergencia, que no jueguen dentro de los carros, que ordenen su cuarto etc. Son una serie de escenarios que abarcan las acciones que uno ejecuta durante todo el día. También se realiza un pequeño paseo por todas las instalaciones de la casa de Max.

Todas las explicaciones de este software educativo se dan de manera escrita y a través de sonidos.

Dentro de este programa también existen juegos de laberintos, los cuales se realizan después de haber visto todo el programa.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIÓN

Luego de comparar la información obtenida de libros, Internet, trabajos de tesis con las entrevistas realizadas en los preescolares antes mencionado, se pudo concluir que sí se están empezando a utilizar los software educativos para niños en edad inicial dentro de las aulas de clase, específicamente a horas aparte en el laboratorio de computación como trabajo paralelo a su planificación diaria, y que, también los utilizan abarcando lo que se espera dar en base al currículo de preescolar, los maestros también manejan los software dependiendo de las características que estos programas poseen, por otra parte, se notó que la receptividad de parte de los niños hacia los programas educativos es muy positiva. También se valoró los aportes y beneficios que estos programas educativos les dan a los niños, esto se obtuvo gracias al análisis de los 3 software educativos que fueron la muestra de la investigación.

RECOMENDACIONES

Después de realizar toda esta investigación parece oportuno decir que, es necesario que la Universidad Católica Andrés Bello instruya más a las nuevas generaciones de docentes de preescolar en el manejo de software educativos, ya que, el índice de encargadas graduadas de Licenciadas en Educación Preescolar en el sector de computación de un preescolar es muy bajo. Por otra parte, el uso de los software educativos en los preescolares se ha acrecentado de una manera impresionante, por ello creo que es indispensable estar actualizados en todo lo que tenga que ver con los avances tecnológicos relacionados con la educación.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ; PALLADINI Y PEREIRA (2001): **Plan de trabajo de Los maestros de preescolar que involucran el uso de la computadora en el aula,** Caracas-Venezuela.

AREVALO, Lilian; ESPINOZA, Mariana; CENTENO, Adriana; ACOSTA, Anabella y TOLEDANO, Vicky (1998): **"Criterios para seleccionar software educativo",** Caracas-Venezuela. http://www.ucab.edu.ve/humanidades/educación/ceted/softeduc.html

ASTE, Margarita (2000): **"Posibilidades que brinda el software y la multimedia a la educación"**, Padres de Familia. http://www.quipus.com.mx/r24padre.htm

ASTE, Margarita (1999): **"La necesidad de una nueva educación"**, Padres de Familia: La tecnología en la Enseñanza, Vol. 6 Núm. 1 QUIPUS s.a. http://www.quipus.com.mx/r21padre.htm

ASTE, Margarita (1998): **"Normas para incorporar la tecnología educativa en las Escuelas"**, Padres de Familia. http://www.quipus.com.mex/21padre.htm

AUSUBEL, D (1976) : **Psicología Educativ: un punto de vista cognoscitivo**, Trillas, México.

BALESTRINI, Mirian (2001): **"Como se elabora el proyecto de investigación",** Bl Consultores Asociados, Quinta edición, Caraccas-Venezuela

ESCOBAR, Ismael (1967): **La Educación: La tecnología educativa**, Unión Panamericana, 5-25.

GALAVIS, ORNELAR Y VILLAR (2001) Actitud del docente de preescolar ante las nuevas tecnologías de la información y comunicación y su posible incorporación al aula. Caracas-Venezuela
GARCÍA ZAMBRANO (2002): **La informática en la educación,** http://www.geocities.com/williamgarcía372001

GUTÍERREZ MARTÍN, Alfonso (1992): **Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías**, ediciones de la Torre.
HOFFMAN, L y otros (1995): **Psicología del desarrollo hoy**, Madrid: **Mc** Graw Hill.

LEÓN, C: **Impacto y retos de la teoría social, histórica y cultural de Lev Vygotsky**, Cuadernos UCAB. Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI. N. 1, 13-20. Caracas: Publicaciones UCAB.

LE ROY, Hans (1996):**"Esquema de Evaluación de software educativo"**, http://home.tiscalinet.be/hanslr/evalsed.htm

MATAS I DALMAU,Toni (1996): **"Los lenguajes del producto multimedia"**,

MINIAM, Judit; STAMATI, Raquel (2002): **La informática en el nivel inicial**, http://maestrasjardineras.com.ar/informatica1.html

MORENO, M (1982): **La aplicación en la escuela de la teoría de Piaget: La pedagogía operatoria**, Cuadernos de Educación. Aprendizaje y Enseñanza (IV). Piaget y la pedagogía operatoria. N. 98, 35-40. Caracas: Laboratorio Educativo.

PAPERT, S (1998): **Technology in Schools: To support the system or render it obsolete,** http://www.mff.org/edtech/article.taf

PEREZ SANZ, Dionisio: **"Internet y la escuela del futuro"**,Alacena (36), grupo editorial SM.

RAMÍREZ, Adriana; VELEZ DE C, Adriana; ZEAR, Claudia; RADA, Lina; ESLAVA, María y SANIN, Stella: **"Software Educativo: Metodología de desarrollo e incorporación en los ambientes de aprendizaje".** http://www.c5.cl/tise99/htlm/papers/metodología/index.html

SÁNCHEZ ILABACA (2002): **Informática Educativa,** http://www.cs.cl/ie/ie/articulos/libroie/index.html

SCHUNK, Dale H (1997): **Teorías del Aprendizaje,** segunda edición, México, Pretince -Hall.

SILVERA, Vilma: **"El Psicólogo, como miembro del equipo de diseño de software educativo".** http://www.utp.ac.pa/artículos/psicólogo.html

SQUIRES, D y A Mc Dougall (1920): **Cómo elegir y utilizar software educativo**, ediciones Morota,SL,

WOOLFOLK, Anita (1996): **Educational Psichology,** 8th edición.

"El Software Educativo" http://www.angelfire.com/az2/educaciónvirtual/software.html

ANEXOS

(anexo 1)

Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación.
Escuela de Educación.
Mención Preescolar.
Mª Alejandra Sánchez.

ENTREVISTA.

Preescolar:_____.
Profesora:_____.

1) ¿Ud es maestra graduada de preescolar o tiene otra especialidad?

_____
_____
_____
_____
_____.

2) ¿Qué opina de los software educativos para niños en edad
inicial?_____
_____
_____
_____
_____.

3) ¿Cuáles son los software que Ud utiliza con mayor frecuencia?

_____

_____

_____

_____

_____.

4) ¿Estos software se adecuan al currículo de preescolar?

_____

_____

_____

_____

_____.

5) ¿Ud utiliza estos programas educativos de manera paralela buscando complementar las actividades que realizan los niños durante su jornada o rutina diaria?

_____

_____

_____

_____

_____.

6) ¿Cuál es la forma de uso de estos software educativos por los niños, individual; en pareja o en grupo?

_____

_____

_____

_____

_____.

7) ¿Cuál es la reacción de los niños frente a esta innovación tecnológica?

_____

_____

_____

_____

_____.

8) ¿Cuáles serían a su modo de ver los beneficios que estos software aportan al desarrollo del niño?

_____

_____

_____

_____

_____.

9) ¿Qué desarrollan específicamente cada uno de estos cinco software que le voy a mencionar? (Trampolín, El camino a la lectura 1 y Max comes to Earth). (Esta pregunta es solamente si los conoce)

_____

_____

_____

_____

_____.

Muchas gracias por su colaboración en las respuestas de ésta entrevista, esto me permitirá desarrollar mejor mí propuesta de investigación.

Nuevamente, muchas gracias

(anexo 2)

Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación.
Escuela de Educación.
Mención Preescolar.
Mª Alejandra Sánchez.

LISTA DE COTEJO.

Software:_____.

Este es un instrumento que permite evaluar el software y dicho instrumento está conformado por una serie de tips a los cuales se contestará si o no.

Indicadores	**Si**	**No**
1-El programa amplía el vocabulario del niño.		
2-El programa le permite al niño descubrir diferentes maneras de decir las cosas.		
3-Le permite al niño escuchar y comprender lo que se le dice.		
4-El software promueve el pensamiento lógico del niño.		

a) Clasificación.		
b) Seriación.		
c) Número.		
5-El software promueve el desarrollo del conocimiento físico del niño.		
a) Forma		
b) Tamaño		
c) Color de los objetos.		
6-El software permite al niño reflexionar sobre las acciones realizadas.		
7-El programa permite al niño comprender las relaciones temporales.		
8-El software permite establecer relaciones espaciales.		
9-Los niños desarrollan actitudes de observación de objetos, personas,materiales,etc.		

(anexo 3)

Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación.
Escuela de Educación.
Mención Preescolar.

TABLA DE VERIFICACIÓN.

Esta tabla de verificación tiene como finalidad verificar los criterios con los que cumple el software educativo que esté observando y además de permitir obtener una visión general del mismo.

Criterio #1: Permite la interacción.

Criterio #2: Permite la resolución de problemas.

Criterio #3: Permite el descubrimiento.

Criterio#4: Respeta las diferencias individuales.

Criterio #5: Es actualizado.

Criterio #6: Permite la construcción.

Criterio #7: Es un materialmente positivo.

Criterio #8: Se presenta de lo simple a lo complejo.

Software	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8
Trampolin								
El camino								

a la lectura 1								
Max comes to Earth.								