

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

"JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"

HOLGUÍN

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

DEPARTAMENTO DE DESARROLLO DE RECURSOS PARA EL  
APRENDIZAJE

LA SUPERACIÓN PROFESIONAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL  
SOFTWARE EDUCATIVO "JUGAR Y APRENDER", A PROFESORAS DEL  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE  
CIENCIAS PEDAGÓGICAS "JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN DOCENCIA EN  
PSICOPEDAGOGÍA

AUTOR: LIC.MANUEL ÁNGEL MULET MULET

HOLGUÍN

2011

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS

"JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"

HOLGUÍN

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

DEPARTAMENTO DE DESARROLLO DE RECURSOS PARA EL  
APRENDIZAJE

LA SUPERACIÓN PROFESIONAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL  
SOFTWARE EDUCATIVO "JUGAR Y APRENDER", A PROFESORAS DEL  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE  
CIENCIAS PEDAGÓGICAS "JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO"

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN DOCENCIA EN  
PSICOPEDAGOGÍA

AUTOR: LIC. MANUEL ÁNGEL MULET MULET. ASISTENTE

TUTORES: M. Sc. ZOBEIDA CHELALA GUERRA. ASISTENTE

ESPEC. MAURA VICTORIA VELÁZQUEZ GARNICA. ASISTENTE

CONSULTANTES: M. Sc. VICTORIA LEYVA LORENTE, PROF. AUXILIAR

HOLGUÍN

2011

## **AGRADECIMIENTOS**

Los resultados que se exponen en la presente investigación son el fruto de un trabajo que implicó la colaboración, la solidaridad y el estímulo de muchas personas. Mencionarlos a todos sería un riesgo, sin embargo el agradecimiento hacia ellos me obliga a referirme a algunos:

- A la tutora, Especialista en Docencia Psicopedagógica, Maura Velázquez Garnica, por su constante preocupación en el desarrollo de esta tesis.
- A mi amiga Zobeida Chelala Guerra, por su ayuda constante, sugerencias y apoyo incondicional.
- A mis compañeros de Departamento y de la Facultad, y en especial a Arelis Menéndez por su comprensión y ayuda.

A todos los que ofrecieron su apoyo y muestras de solidaridad, mi infinita gratitud.

MUCHAS GRACIAS.

## DEDICATORIA

*A la Revolución, por darme la posibilidad de estudiar.*

*A la Educación Cubana, por su obra de infinito amor.*

*A mi esposa, en su constante preocupación por mi superación.*

## ÍNDICE

	PÁG.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>EPIGRAFE I. FUNDAMENTOS QUE SUSTENTAN LA SUPERACIÓN DE LOS PROFESORES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS Y LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EN EL PROCESO DOCENTE EDUCATIVO.</b>	11
1.1 Antecedentes y estado actual del proceso de superación de los profesores de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas.	11
1.2. Concepciones acerca de la superación de los profesores de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas en Cuba, para la implementación del software educativo en el proceso docente educativo.	28
<b>EPIGRAFE II. PROGRAMA DE SUPERACIÓN PARA LAS PROFESORAS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS “JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO” PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE “JUGAR Y APRENDER” EN EL PROCESO DOCENTE EDUCATIVO.</b>	29
2.1. Fundamentos en los que se sustenta el Programa de Superación dirigido a las profesoras de la Educación Preescolar, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas que imparten.	30
2.2 Descripción del Programa de Superación profesional dirigido a las profesoras de la Educación Preescolar, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas.	33
<b>EPIGRAFE III. EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA DE SUPERACIÓN DIRIGIDO A LAS PROFESORAS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS “JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO” PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE “JUGAR Y APRENDER” EN LAS DIFERENTES ASIGNATURAS QUE IMPARTEN.</b>	49
3.1 Valoración de la pertinencia del programa de superación para las profesoras de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero”, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender”, en las asignaturas que imparten.	49
<b>CONCLUSIONES</b>	59
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## **RESUMEN**

En el mundo actual el progreso tecnológico es una realidad palpable. Ejemplo de ello es la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en la Educación Preescolar en Cuba. Esto precisó que las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballeros” se encuentren preparadas para integrar este medio de enseñanza al proceso docente educativo de las estudiantes en formación.

Razones que incitan a la realización de este trabajo cuyo objetivo está fundamentado en la necesidad de preparar a las profesoras para la integración del contenido de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en la carrera de Educación Preescolar. Para ello se elaboró e implementó un Programa de Superación que favoreció su aplicación práctica.

En la obtención de resultados fueron desarrolladas distintas tareas de investigación que permitieron hacer una valoración de los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la propuesta, con la aplicación de diferentes métodos investigativos, entre ellos los del nivel teórico; análisis síntesis, inducción deducción, trabajo con la fuentes. Del nivel empírico, la observación, la encuesta, la entrevista, así como la resolución de problemas con experimentación sobre el terreno, como uno de los más importantes, que permitieron corroborar criterios a favor de la aplicabilidad y efectividad de la propuesta.

## INTRODUCCIÓN

El panorama mundial ha estado caracterizado en las últimas décadas por un proceso acelerado de cambios que se manifiestan en todos los ámbitos del acontecer político, social, científico y cultural de manera tal que la educación, el conocimiento y la información desempeñan cada vez más un papel central en el desarrollo social.

Ello se ha puesto de manifiesto en la atención que se ha dado a la educación en los últimos años en la agenda de innumerables foros mundiales y regionales con la premisa de que sin el desarrollo de la educación no se podrá enfrentar cualquier transformación trascendental de la sociedad y un desarrollo humano más armónico y sostenible.

El tema ha sido objeto de amplias reflexiones en diferentes espacios de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Dentro del escenario regional estos debates han llevado a definiciones de tendencias innovativas de la educación superior latinoamericana la que según este organismo internacional se enfrenta a un proceso de reorganización y flexibilización de sus estructura académicas y al fomento de su interdisciplinariedad.

Estos cambios tuvieron su expresión directa en transformaciones de la educación en Cuba en cuanto a modificaciones de los currículos, la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y renovadas estrategias en la superación de los profesores.

En Cuba, como parte de las transformaciones educacionales que se llevan a cabo desde el año 1959, el Ministerio de Educación (MINED) comenzó la introducción de computadoras en las instituciones educacionales en la década del 80, del pasado siglo, las cuales tuvieron un empleo, fundamentalmente, como objeto de estudio.

Posteriormente hacia la década de los 90 se inició la introducción de equipos de tecnología superior, con facilidades multimediales, lo cual elevó no solo el número de aplicaciones en forma de softwares educativos, en aquellos centros educacionales que contaban con la tecnología adecuada, sino que realizó la necesidad de su utilización como medios de enseñanza. Todo lo cual generó el desarrollo de numerosos softwares educativos bajo diversas concepciones y metodologías, pero la cantidad, las características y la calidad de los mismos pusieron de relieve la necesidad de un cambio de concepción para su realización.

En el 2001, en el marco de la Tercera Revolución Educativa, bajo la concepción de hiperentornos de aprendizaje, se desarrolló la primera colección de softwares educativos para la escuela cubana, en este caso la Colección "A Jugar", para los niños del grado preescolar (5 a 6 años); proceso que ha continuado hasta la actualidad con resultados alentadores en su perfeccionamiento, implementación y extensión hacia otras edades en este nivel educacional, que como resultado se obtiene la implementación del software "Jugar y Aprender" dirigido a los niños de 4 a 6 años de edad.

El desarrollo de estos medios de enseñanza, ha generado necesidades aún mayores, pues no basta con desarrollar softwares educativos, tal y como se requiere con la introducción de cualquier medio de enseñanza, ya que dadas las características de las computadoras en general y del software educativo en particular, dicha introducción genera nuevas necesidades, retos e incluso contradicciones. Entre estas necesidades se pueden considerar:

- El desarrollo de software educativo con adecuados atributos pedagógicos, psicológicos y técnicos, ajustado a los intereses de los niños y niñas, características de la edad para la que es concebido.



- La elaboración de guías o metodologías de selección de software educativo para constatar la pertinencia de su incorporación en el proceso educativo.
- La elaboración de metodologías de empleo.
- La superación del profesor para medir el valor del uso de estos medios para la toma de decisiones en cuanto al empleo sistemático de los mismos.
- La superación del profesorado, en formación y en ejercicio, para el uso de estos medios y del software educativo.

La integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones a la docencia, a la investigación y a la propia gestión universitaria provoca cambios sustanciales en los roles de los actores principales del proceso docente educativo que se exigen un redimensionamiento de la formación en el contexto de nuevos enfoques pedagógicos.

Las transformaciones operadas en el campo de la educación, con la introducción de las tecnologías de la información y las comunicaciones exigen que los profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógica enfrenten un gran reto, el de formar y educar a los profesionales de la Educación Preescolar para que puedan enfrentarse y orientarse en el complejo y cambiante mundo en que se vive, desarrollar una cultura integral general y un desarrollo profesional en correspondencia con el desarrollo educacional actual en Cuba.

En tal sentido debe dirigir sus actividades docentes educativas en dos direcciones fundamentales: una hacia la utilización de la tecnología en la realización de su docencia y otra dirigida hacia el desarrollo profesional de las estudiantes de modo tal que dominen los softwares educativos de este nivel educacional y los utilicen en la dirección de sus actividades educativas.

Para lograr tales aspiraciones es necesario contar con profesores en las Universidades de Ciencias Pedagógica altamente preparados tanto en el conocimiento de su disciplina, como en el dominio de la tecnología y de los softwares educativos de la educación para las carreras a las cuales tributa, que en el caso de la Educación Preescolar se han implementado dos softwares educativos: “A Jugar “y “Jugar y Aprender.”

La superación de los profesores de la Universidad de Ciencias Pedagógicas está reglamentada por Resoluciones Ministeriales, en las que se contemplan las exigencias que demanda la sociedad cubana, en las actuales condiciones del desarrollo de la ciencia, la tecnología y la Pedagogía.

Para el desarrollo de la superación de los profesores de la Universidad de Ciencias Pedagógica se exige la existencia de un programa que responda a las necesidades particulares de cada uno de ellos.

Investigaciones como la de Coloma Rodríguez, O. (2008) en la que se propone una concepción didáctica para la utilización del software educativo en la escuela cubana, se ofrecen significativos aportes a tener en cuenta para la superación de los profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógicas en la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para la formación del profesional.

Resultados de investigaciones como: Velázquez Garnica, M. (2007); Marrero Silva, M. ( 2007 ); Pérez Alí Osmań, E. (2009); Rojas Alcina, M. (2009) aportan modelos de diseño de superación, de autosuperación y propuestas metodológicas en diversas temáticas, todos los cuales ofrecen resultados valiosos dirigidos a la superación profesional de los profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógicas en diferentes carreras y especialidades pero no contemplan la elaboración de programas con la utilización de los softwares.

Existen otras investigaciones dirigidas a la elaboración de programas como: García Gutiérrez, A. (2001); Valiente Sandó, P. (2001); Leyva Lorente, V. (2004); Novo Hernández, I. (2005); Ortega Vargas, A. (2009) y Hernández Ochoa, M. (2009), que su principal aporte es la elaboración de un programa para la superación de diferentes agentes educativos del territorio en disímiles temáticas en diversos niveles educacionales.

El Ministerio de Educación ha direccionado la superación de los profesores de la carrera Educación Preescolar de las Universidades de Ciencias Pedagógicas, a través de orientaciones generales.

Para la implementación del primer software en la Educación Preescolar “A Jugar” se elaboró un programa general dirigido a la preparación de las docentes del territorio para el dominio del mismo; para lo cual fueron seleccionadas las profesoras que tenían algún conocimiento de computación y que impartieran dichos conocimientos; pero no se concibió una superación para las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas de Holguín.

Esta situación cambia para la implementación del nuevo software “Jugar y Aprender”, por cuanto se tiene en cuenta la superación a las profesoras del Departamento de Educación Preescolar, para lo cual se emiten orientaciones generales, aunque no se elabora un programa con esta intención.

Para las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógica “José de la Luz y Caballero” se hace indispensable lograr la preparación necesaria en la utilización de la tecnología en la docencia, la que exige el dominio de los softwares educativos de este nivel educacional, por cuanto son formadores de las futuras educadoras, promotoras y maestras.

Se ha de señalar que no todas recibieron dicha preparación en su formación inicial, por lo que la superación profesional se convierte en una vía para

alcanzarla, sin embargo se evidencian en este sentido las limitaciones siguientes:

- En la superación profesional no se ha sistematizado la utilización del software educativo, como tema en la actualización o profundización de las profesoras.
- No se diseñan acciones específicas en las diferentes formas del trabajo metodológico para la preparación de las profesoras en el dominio del softwares educativos de la Educación Preescolar.
- Son muy generalizadas las orientaciones emanadas del Ministerio de Educación para el diseño de la superación a las profesoras del Departamento de Educación Preescolar en relación con la implementación del software educativo para su docencia.
- No se contextualiza en los programas de las diferentes asignaturas la salida a la utilización del software educativo “Jugar y Aprender”.
- Insuficiente vinculación de los contenidos de las asignaturas que imparten las profesoras con las potencialidades educativas que brinda el software educativo.
- No existe un programa de superación en el Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” dirigido a esta temática.
- Existe limitada preparación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar para la implementación del software “Jugar y Aprender” en la dirección del proceso docente educativo de las asignaturas que imparten, por falta de orientación para su utilización.

- Insuficiente vinculación de los contenidos de las asignaturas con las potencialidades educativas que brinda el software educativo, fundamentalmente en las metodologías.
- Limitaciones en la utilización de las computadoras en las diferentes formas del proceso docente educativo.
- Son escasas las investigaciones dirigidas a la superación de las profesoras del Departamento de Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” relacionadas con la implementación del software educativo “Jugar y Aprender”.

Lo antes expuesto reafirma la necesidad de investigar acerca de este tema, por cuanto el autor precisa el siguiente **PROBLEMA PROFESIONAL:**

- Insuficiencias en la preparación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” para darle salida al software educativo “Jugar y Aprender” mediante las diferentes asignaturas que imparten, por la pobre utilización de tareas docentes que requieran de la utilización de este para su solución, lo que limita el aprendizaje de las estudiantes. Su concepción contribuirá a la formación de los profesionales de la Educación Preescolar conforme al modelo del profesional y las demandas de la sociedad.

**OBJETIVO:**

- Elaboración de un Programa de Superación dirigido a las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero”, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas del proceso docente educativo.

**Las tareas investigativas** desarrolladas para dar cumplimiento al objetivo son:

1. Sistematizar los fundamentos que sustenta la superación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas y la implementación del software educativo en el proceso docente educativo.
2. Diagnosticar el nivel de preparación inicial de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas "José de la Luz y Caballero", para la utilización del software educativo "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas del proceso docente educativo, antes de la implementación del Programa de Superación elaborado.
3. Elaborar el Programa de Superación para las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas "José de la Luz y Caballero" para la implementación del software "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas del proceso docente educativo.
4. Valorar la efectividad del Programa de Superación dirigido a las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas "José de la Luz y Caballero" para la implementación del software "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas que imparten.

La lógica investigativa asumida en la solución de las tareas permitió utilizar los siguientes **métodos de investigación**:

**Del nivel teórico:**

**Análisis- síntesis, inductivo-deductivo:** para el estudio de los fundamentos teóricos de la investigación, el análisis de los antecedentes y condiciones actuales de la superación profesional de las profesoras del Departamento de

Educación Preescolar de las Universidades de Ciencias Pedagógicas, elaborar el programa y la valoración de su implementación, que posibilitaron realizar generalizaciones que se ponen de manifiesto en las conclusiones.

**Modelación:** para la elaboración del Programa de Superación Profesional dirigido a las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas "José de la Luz y Caballero", para la implementación del software educativo "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas del proceso docente educativo.

**El trabajo con las fuentes:** incluyó la revisión y fichado de la literatura relacionada con la temática que se estudia: modelo del profesional, planes de estudio, plan de trabajo metodológico del Departamento de Educación Preescolar, planes de clases de las docentes, libretas de las estudiantes y otros textos relacionados con la investigación los cuales permiten diseñar la superación de los agentes involucrados en la implementación del Programa de Superación Profesional.

**Del nivel empírico:**

**La observación:** a las profesoras del Departamento de Educación Preescolar para conocer el nivel de preparación, en la utilización del software educativo "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas que imparten antes y después de aplicado el Programa de Superación Profesional.

**La entrevista:** a las profesoras de diferentes asignaturas del Departamento de Educación Preescolar para valorar los conocimientos precedentes acerca del software educativo "Jugar y Aprender" y su implementación en el proceso docente educativo.

**La encuesta:** a las profesoras del Departamento de Educación Preescolar para valorar los conocimientos precedentes para la utilización del software educativo "Jugar y Aprender" en las diferentes asignaturas y las necesidades de superación a tener en cuenta para la elaboración del Programa de Superación.

**La resolución de problemas con experimentación sobre el terreno:** se utilizó para dar solución al problema de investigación en la concepción, elaboración, enriquecimiento y aplicación del Programa de Superación, con la participación activa de los implicados.



## **DESARROLLO**

### **I. FUNDAMENTOS QUE SUSTENTAN LA SUPERACIÓN DE LOS PROFESORES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICA Y LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE EN EL PROCESO DOCENTE EDUCATIVO**

En este epígrafe se analizan los antecedentes, las tendencias, concepciones actuales, de la superación profesional de profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógica de forma general y para la implementación de los softwares educativos en el proceso docente educativo en particular, para lo cual se toman en consideración los resultados y aportes de investigaciones relacionadas con los diseños de superación, la concepción y estructuración de los programas de superación, los lineamientos para la implementación de los softwares en la Educación cubana. Todo lo cual posibilitó revelar las brechas que permitieron descubrir nuevos argumentos y encontrar la vía para una nueva propuesta.

#### **1.1 Antecedentes y estado actual del proceso de superación de los profesores de la Educación Preescolar en las Universidades de Ciencias Pedagógicas en Cuba.**

La superación profesional tiene como objetivo la formación permanente y actualización sistemática de los graduados universitarios, el perfeccionamiento del desempeño de las actividades profesionales y académicas, así como el enriquecimiento de su acervo cultural.

El proceso de superación permanente de los profesores implica la satisfacción de sus necesidades dadas, entre otros, por las exigencias de la adquisición de los conocimientos y de la información que se generan constantemente. Asimismo, por la diversidad de modelos y planes de estudio mediante los que se formaron, lo que ha originado diferencias en la preparación que poseen.

El proceso de superación profesional de los profesores constituye una problemática del mundo de hoy, por cuanto el avance impetuoso de la ciencia y

la técnica exige un proceso de constante actualización y renovación. Muchos son los investigadores y estudiosos que tanto en Cuba como en el mundo han elaborado y sistematizado la teoría que fundamenta cómo debe transcurrir el proceso de superación de los profesionales de la educación.

En Cuba, después del triunfo revolucionario, han existido diferentes etapas en la formación de los educadores de la Educación Preescolar, las que se han correspondido con el desarrollo educacional alcanzado en este nivel y su perfeccionamiento, todo lo cual exige de garantizar un profesor universitario altamente preparado.

El claustro de profesores para el cumplimiento de tales objetivo se nutre por lo general de los mismo egresados de esta carrera y profesionales del territorio, lo que exige de un alto nivel de preparación profesional, tanto en el dominio de las asignaturas que imparte, como del nivel de actualización acerca de las transformaciones que se operan en el nivel educacional al que tributa.

La superación universitaria profesional en Cuba está reglamentada por Resoluciones Ministeriales, que a partir de las propias transformaciones sociales y las operadas en estas instituciones han sufrido modificaciones, que satisfagan dichas exigencias.

El Reglamento de la Educación de Postgrado vigente (Resolución No.132/2004) en su artículo 1 plantea que "(...) la educación de postgrado es una de las principales direcciones de trabajo de la Educación Superior en Cuba y el nivel más alto del sistema de educación superior, dirigido a promover la educación permanente de los graduados universitarios.

En la educación de postgrado concurren uno o más procesos formativos y de desarrollo, no solo de enseñanza aprendizaje, sino de investigación, innovación, creación artística y otros, articulados armónicamente en una propuesta docente educativa pertinente a este nivel (...)" (MES, 2004, p.3).

La superación profesional aparece definida en la literatura por varios autores: Añorga (1995), Álvarez y Fuentes (1997), Añorga y col. (2000), Valle y Castro (2002), G. Bernaza (2004), M. del Llano y V. Arencibia (2004), Torres y González (2005), entre otros.

En el marco de la presente investigación se utilizan las que ofrecen Añorga y col. (2000), y Torres y González (2005), que expresan, respectivamente, que es el: “(...) conjunto de procesos de enseñanza aprendizaje que posibilita a los graduados universitarios la adquisición y el perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades requeridas para un mejor desempeño de sus responsabilidades y funciones laborales. Proporciona la superación de los profesionales de los diferentes sectores y ramas de la producción, los servicios, la investigación científica y la docencia en correspondencia con los avances de la ciencia, la técnica, el arte y las necesidades económico sociales del país, con el objetivo de contribuir a elevar la calidad y la productividad del trabajo de los egresados de la educación superior (...)” (Añorga y col., 2000, p.34).

Por otra parte, Torres y González, 2005 (p.4) definen que es “(...) el conjunto de procesos de formación que posibilitan a los graduados universitarios la adquisición, ampliación y perfeccionamiento continuo de los conocimientos y habilidades básicas y especializadas requeridas para un mejor desempeño de sus responsabilidades y funciones laborales, así como para su desarrollo cultural integral, que permite elevar la efectividad y calidad de su trabajo(...)”.

En estas definiciones se sintetizan aspectos importantes tratados por otros investigadores como el hecho de que la superación es un proceso, tiene un carácter continuo y permanente en la actualización, ampliación y perfeccionamiento de conocimientos y habilidades, en función del contexto en que se desarrolla y transcurre durante el desempeño profesional para su mejoramiento.

La superación profesional constituye la forma más difundida y sistematizada de superación, pues sistemáticamente sus procesos resultan el basamento esencial para el trabajo metodológico del profesional en todas las educaciones, lo cual asegura su idoneidad y la calidad de la educación.

Esto lo confirman las diversas investigaciones, entre las que pueden mencionarse las de: Castro (1997), González (1997), Valiente (2001), González (2001), Santos (2002), Pérez (2003), Berges (2003), Fraga (2005), Manes (2005), Nieto (2005), Ruiz (2005), Casadevall (2006), Leyva (2007), Torres (2007), Santamaría (2007) Menéndez (2008) y Pérez Alí Osmañ, (2009).

Estas investigaciones presentan en común propuestas de superación a través de modelos, metodologías y estrategias para procesos relacionados, fundamentalmente, con la preparación de directivos y profesores de diferentes educaciones, en aspectos contentivos de su labor profesional, pero son poco sistematizadas las referidas a profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógicas.

Las orientaciones generales para el diseño de la superación encuentran su referente más general en el Reglamento de la Educación de Postgrado (MES, 2004), que en su disposición final primera establece normas, procedimientos y regulaciones para la planificación, desarrollo y control de la misma. Especifica además, que cada provincia proyecta y elabora su propio sistema de superación a partir de sus necesidades, de las exigencias socio culturales que requieren y en correspondencia con los objetivos generales de la educación del país.

Las normas y procedimientos anexos al Reglamento de la Educación de Postgrado, precisa las formas organizativas y modalidades de la superación, las funciones del comité académico, el ingreso, la evaluación, el otorgamiento de títulos y la documentación correspondiente a un programa de postgrado,

donde se orienta el diseño del mismo, sin explicitar o aportar indicaciones para su elaboración.

Al analizar los elementos de los diseños de la concepción de la superación en las investigaciones ya referidas, se observa que, por lo general, estos parten de las necesidades del profesor, lo cual se determina a partir de los resultados de la evaluación profesoral o del diagnóstico realizado; esto quiere decir que se limita a la carencia en el profesor. No están sentadas pautas específicas en dependencia de la profesionalidad de este profesional, para a partir de la misma establecer el sistema de acciones, o plan de superación correspondiente de lo que debe saber, saber hacer y hacer.

Las formas organizativas principales de la superación que se reglamentan en la Resolución Ministerial 132/2004 son: el curso, el entrenamiento y el diplomado, además de la autopreparación, la conferencia especializada, el seminario, el taller, el debate científico y otras que complementan y posibilitan el estudio y la divulgación de los avances del conocimiento, la ciencia, la tecnología y el arte, para su realización se exige la proyección de un programa de superación.

Los programas se generan en los centros de educación superior tomando en cuenta las necesidades del desarrollo social, económico y cultural del país y de su claustro de profesores.

Son limitadas las investigaciones que se han podido consultar que aporten programas de superación para los profesores de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero”, por lo que se han tomado en consideración los resultados de algunas de ellas dirigidas a la superación en la Educación Superior como: la de Pérez Alí Osmán, E. (2009); Rojas Alcina, M. (2009); Velázquez Garnica, M. (2007); y Marrero Silva, M. (2007) ofrecen modelos de diseño de superación, de autosuperación y propuestas

metodológicas en diversas temáticas que no incluyen la utilización de software educativo.

Investigadoras como Rojas Alcina, M. (2009) hace un análisis en su tesis doctoral de las principales tendencias históricas relacionadas con la superación profesional en Cuba y refiere algunas de las vías utilizadas como: los seminarios nacionales para dirigentes, con el objetivo de prepararlos en la aplicación de los nuevos planes de estudio, lo que mediante la multiplicación llegaba hasta a todos los docentes, el desarrollo de actividades de superación, mediante el trabajo conjunto de las Escuelas Pedagógicas, los Institutos Superiores Pedagógicos (ISP) y los Institutos de Perfeccionamiento Educativo (IPE), pero generales, sin considerar las necesidades individuales de los profesionales, en los que se incluyen a los profesores de las actuales Universidades de Ciencias Pedagógicas.

Esta superación se desarrolla mediante programas generales o folletos como en el caso de los seminarios nacionales, que se mantienen hasta la actualidad con la utilización de la televisión y los tabloides; pero que no responden en su totalidad a las necesidades de los profesores de las Universidades de Ciencias Pedagógicas en General y de la carrera de Educación Preescolar, en particular.

Otras investigaciones como: García Gutiérrez, A. (2001); Valiente Sandó, P. (2001); Leyva Lorente, V. (2004), Novo Hernández, I. (2005); Ortega Vargas, A. (2009); y Hernández Ochoa, M. (2009) ofrecen como resultado la elaboración de un programa, pero para la superación de diferentes agentes educativos del territorio en disímiles temáticas de diversos niveles educativos, que han servido de referentes para el cumplimiento de los objetivos de la presente investigación.

La investigadora Leyva Lorente, V. (2004) fundamenta el programa que propone en los presupuestos teóricos de la Educación de Avanzada, retomados por el investigador para sustentar su propuesta, contextualizada a su objeto de estudio, entre los cuales se encuentran:

- Es mucho más que un aprendizaje cognoscitivo, implica un cambio de pensamiento, sentimiento y conducta del ser humano.
- Tiene un carácter y contenido humanista, pues coloca al hombre en el centro mismo de sus objetivos.
- Como cualidad del proceso educativo, considera que es necesario preparar al hombre para vivir en su tiempo, para que pueda actuar y serle útil a la sociedad.
- Como proceso educativo es un fenómeno altamente creativo que se caracteriza por ser flexible, innovador y crítico, en un contexto social donde no tiene cabida la rigidez y el formalismo.
- El diagnóstico y la caracterización como punto de partida en la proyección del proceso educativo para la superación.

Como tendencia se evidencia en los cursos de superación de los eventos internacionales y nacionales la concepción de programas muy concretos en los que se contempla en su estructura: el tema, los objetivos, las temáticas, la bibliografía básica, la evaluación y los créditos.

En la elaboración de los programas de superación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas, que se diseña actualmente se toma como referente para su estructuración las disposiciones emanadas de la Resolución Ministerial 210/07 para la elaboración de los programas analíticos de las asignaturas, con algunas adecuaciones.

- Datos generales preliminares (entidad que elabora el programa, nombre del curso de superación, tiempo de duración, autores y año de elaboración, total de créditos que aporta).
- Fundamentación de la necesidad.
- Objetivo generales.

- Objetivo específicos.
- Plan temático. Relación de temas la cantidad de horas para cada tema.
- La relación de temas, definiéndose para cada uno: los objetivos, el contenido, las orientaciones metodológicas y de organización.
- El sistema de evaluación.
- Bibliografía básica.

Analizar el contenido de la superación en las investigaciones referidas con anterioridad, permite al autor de la presente investigación plantear la necesidad de ampliar su horizonte con las profesoras, en especial de los que, desde la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” tienen el encargo social de la preparación del profesional en formación, al incorporar nuevos temas que constituyan debilidades en su accionar educativo.

En el contexto de esta investigación se enfatiza en el software educativo “Jugar y Aprender” como elemento importante en este empeño, impuesto por el propio contexto histórico social cubano actual, que permite el perfeccionamiento de la Educación Preescolar de forma tal que se eleve la calidad y la profesionalidad del profesor.

Al hacer una revisión de resultados de investigaciones precedentes relacionadas con la superación de los profesores de la Universidad de Ciencias Pedagógicas de Holguín para la implementación del software educativo, o la utilización de software educativo en la docencia universitaria se evidencian carencias. Las investigaciones se han dirigido más hacia las instituciones educacionales del territorio.

Sin embargo investigadores holguineros como Coloma Rodríguez, O. (2008) aporta una concepción didáctica para la utilización del software educativo en la escuela cubana, que integre los procesos de selección, uso y evaluación del uso de estos medios; que aunque no está dirigida a la educación superior,



puede utilizarse por los profesores para su docencia y que el autor toma en consideración para la concepción del programa de superación como: las dimensiones que poseen los softwares educativos para su utilización como medio de enseñanza (Coloma 2008), que son tres:

- Dimensión pedagógica. Está dada por las potencialidades del software educativo para incidir en el proceso de formación de la personalidad de los estudiantes, a partir de su empleo como medio de enseñanza en el proceso docente educativo bajo la dirección del profesor. Bajo esta dimensión se agrupan los requisitos relacionados con la pedagogía en general, es decir, los relativos al proceso de formación del estudiante, con los componentes de la didáctica en particular, a partir de los componentes del proceso y el software educativo. Todo lo cual significa considerar en esta dimensión la relación entre el software educativo y los componentes no personales (objetivos, contenidos, métodos, medios, evaluación y formas de organización del proceso) y personales (estudiante-grupo-profesor).
- En esta dimensión los indicadores que se incluyen están relacionados con: el programa de la asignatura, los objetivos, el contenido (en cuanto a niveles de profundidad, científicidad y secuencia lógica), métodos, aseguramiento del nivel de partida, empleo en diferentes tipos de actividades docentes y formas organizativas, desarrollo de habilidades y atención a las diferencias individuales, nivel de partida (conocimientos, habilidades y experiencias precedentes), integración con otros medios de enseñanza, formas de búsqueda del conocimiento, trabajo individual y colectivo.
- Dimensión psicológica. Está dada por las posibilidades que brinda el software educativo para establecer un proceso de comunicación entre el estudiante y la computadora, que le permita activar los procesos

psicológicos que conforman su personalidad y potenciar una actitud activa hacia su aprehensión.

Entre los elementos que se toman como base de esta dimensión se encuentran aquellos relacionados con: la motivación, características psicológicas de los estudiantes, atención a diferencias en el desarrollo cognitivo, afectivo y conductual, estimulación de la concentración y distribución de la atención, la solidez del aprendizaje, estimulación de la reflexión y la generalización de la actividad cognoscitiva, la propia actividad del alumno, papel de la estimulación del aprendizaje según el significado y sentido personal y grupal y nivel de comunicación que propicia.

- Dimensión técnica. Incluye los elementos que desde el punto de vista funcional y del diseño instruccional se deben considerar en la utilización del software educativo, por lo que se subdivide esta en dos subdimensiones: funcional e instruccional.
- La subdimensión funcional está relacionada con: instalación, ejecución, manejo, detección de recursos de hardware y software, servicios y economía de recursos.
- la subdimensión instruccional se relaciona con: la navegación, diversidad de medios, coherencia en la presentación de los medios, interfaz y del diseño gráfico (lo estético, lo comunicativo y lo ergonómico), distribución de la información a transmitir, ayudas, registro de la actuación del usuario, vocabulario, claridad de los mensajes, redacción y ortografía.

Estas dimensiones contextualizadas al objeto investigativo, se manifiestan tanto en la utilización de los profesores del software educativo en la docencia que imparten, como para la formación profesional de las estudiantes en la concepción y dirección de las actividades educativas que regulen con los niños y las niñas preescolares.

Las investigaciones realizadas por el Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar (CELEP) permiten que hoy, en Cuba, la Educación Preescolar pueda contar con dos softwares educativos para este nivel educacional: el software “A Jugar” y “Jugar y Aprender”.

Para la implementación de dichos softwares fue necesaria la superación de los principales ejecutores: los educadores de la Educación Preescolar, para lo cual fueron emitidos programas y orientaciones.

Para la superación diseñada para la implementación del primer software “A Jugar “ (2001) se elaboró un programa por el Ministerio de Educación dirigido básicamente a la superación de los docentes de los círculos infantiles, con el objetivo de dominar los contenidos del mismo para utilizarlos en las diferentes actividades del proceso educativo, como se puede apreciar.

## **CURSO DE COMPUTACIÓN PARA DOCENTES DE LOS CÍRCULOS INFANTILES**

### **TEMA IV: LOS SOFTWARES EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR Y SU DIDÁCTICA**

#### **OBJETIVOS:**

- Preparar a las cursitas en los lineamientos didácticos metodológicos para la utilización del software educativo de la Educación Preescolar y su interrelación con las actividades educativas en sus diferentes modalidades previstas para estas edades.
- Aplicar los conocimientos y habilidades necesarias para utilizar la computación en función del proceso educativo en la Educación Preescolar.

#### **CONTENIDOS:**

- Objetivo para el trabajo con la computación en las edades preescolares.
- Grupos y sistema de tareas. Caracterización de las tareas computarizadas. Orientaciones metodológicas para su tratamiento. Principales dificultades.

Interrelación con los contenidos del programa y las actividades educativas en sus diferentes modalidades.

- Planificación, organización, dirección y evaluación de las tareas computarizadas en las edades preescolares.
- Diseñar propuestas de actividades para dar tratamiento metodológico a las tareas computarizadas con niños y niñas del 4to ciclo.

### **FORMA DE ORGANIZACIÓN**

- Trabajo en grupos

### **BIBLIOGRAFÍA:**

- ESTEVA BORONAT, MERCEDES. ¿Quieres jugar conmigo? Folleto "Colección 7". Ed. Pueblo y Educación. La Habana 1993.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa de Educación Preescolar. Cuarto ciclo. Primera parte: La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998.- p13.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa de Educación Preescolar. Cuarto ciclo 2da parte. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998. - 213p.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa de Educación. Preescolar. Tercer ciclo 1era parte. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998. - 213p.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programa de Educación. Preescolar. Tercer ciclo 2da parte. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1998. - 213p.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Mamá, tú y yo en el grupo múltiple.\_ Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 1995.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Educa a tu Hijo. Folleto #8. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1994.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Educa a tu Hijo. Folleto #9. La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1994.
- Enciclopedia Autodidacta interactiva #6. Grupo Editorial Océano. España 2000.
- Enciclopedia Grijalbo a padres. Editorial Grijalbo. S.A. Arg. 1998.
- Programa Audiovisual. La Habana, 2001.
- Grupo Nacional de Computación. La computación en edades preescolares. La Habana 2001. Soporte Magnético.

- López Josefina, A.M Siberio [et...al...] Juntos Podemos. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
- ----- Cuaderno de trabajo de relaciones espaciales. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1998.
- CD ROM. Software Educativo para Preescolar. Soporte Magnético.
- Juego y colores en el ordenador. Fotocopia. En Rev. de Cuadernos de Pedagogía #252. España. Nov., 1996.
- Investigaciones realizadas sobre el uso de la computación en edades preescolares.

## **INTRODUCCIÓN**

“Ser culto es el único modo de ser libre”

¿Qué relación tiene este pensamiento con el curso de computación?

Pensamiento martiano que cobra vigencia en los momentos actuales: elevar la cultura general de nuestro pueblo para el desarrollo de las nueva generaciones se lleva a cabo en Cuba innumerables trasformaciones que conllevan a una verdadera Revolución Educativa.

Los nuevos retos de los centros educacionales radican en prepararse como institución y prepara a su vez a los educandos a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo de gastos de recursos humanos y materiales, para ello es fundamental lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso vital, permanente, de educadores y educando. Es necesario aprender a usar las nuevas tecnologías y usarlas para aprender.

¿Qué importancia tiene la introducción de la computación desde las edades preescolares?

La incorporación de la computación al sistema de educación preescolar cubano como medio para el desarrollo de los infantes en estas edades constituye una experiencia novedosa. Motivo por el cual ha sido objeto de varias investigaciones, tanto de pedagogos, psicólogos, como especialistas de la enseñanza por los prejuicios que puede causar en la mente y el desarrollo de estos niños a pesar de que los docentes cuentan con orientaciones y

documentos que le son útiles para medir el impacto de los juegos computarizados en los niños del sexto año de vida.

El acercamiento de los preescolares a las nuevas técnicas de la comunicación, particularmente a la computación se inserta a la concepción educativa que materializa el sistema nacional cubano:

- ¿Cuáles son los objetivos para el trabajo con la computación en estas edades?
- ¿Cuáles son los grupos y tareas a trabajar con los niños?
- ¿Qué orientaciones generales se precisan para cada una de ellas?
- ¿Cómo se planifican, organizan, dirigen y evalúan las sesiones de trabajo con los infantes?
- ¿Cuáles son los momentos necesarios a tener presente en las sesiones de trabajo?
- ¿Cuáles son los pasos o algoritmos a seguir con los niños?
- ¿Qué niveles de ayuda debemos prestarles?

Para dar respuesta a dichas interrogantes ustedes trabajarán en grupo de forma independiente y buscarán en el Programa de Computación de preescolar las respuestas a las mismas teniendo en cuenta los pasos siguientes:

- Buscar el programa en la computadora.
- Leer el índice o subtítulo que se corresponda con las interrogantes.
- Extraer las ideas esenciales.
- Exposición.

### **Estudio Independiente**

1. Analizar el software educativo de preescolar, para lo cual deben:
  - Leer el programa y las orientaciones metodológicas.
  - Analizar cada tarea computarizada.
  - Leer minuciosamente los objetivos, contenidos y desarrollo de cada tarea computarizada y realizar el juego correspondiente.
  - Establecer la relación que tiene con contenidos del Programa y las diferentes áreas del desarrollo.

- Hacer una valoración de las principales dificultades que tiene cada juego para los niños.
  - Registrar las principales dudas o aclaración.
2. Estudiar los juegos que aparecen en la investigación sobre la computación en edades preescolares. Sobre esta base sugerir nuevos juegos por equipo.

### **Segundo día de trabajo**

3. Iniciar con un juego propuesto por las estudiantes. Análisis del juego, tarea con la que se relaciona.
4. Análisis metodológico de cada tarea. Principales dificultades.
  - Analizar cada juego por separado.
  - Realizar el juego.
  - Principales limitaciones.
  - Relación con otros contenidos del programa.
  - Aspectos a tener en cuenta para su planificación, organización, dirección y evaluación.
  - Nivel de desarrollo alcanzado por los niños. Incluye palabras del vocabulario.
  - Contenido que se están desarrollando en la semana (incluye Mi TV).
  - Cumplimiento de los tres momentos (forma en que lo van a realizar a través de las diferentes formas organizativas del proceso educativo).
  - Algoritmo de trabajo con los niños.

### **Tareas de familiarización (4 ejercicios)**

#### **Color:**

1. Corazones, los 4 últimos colores no definidos.
2. Anclas, 4to y último color no definido.
3. Guantes. Tercer y última.
4. Definir el objeto, su denominación (pino, planta, objeto) 3er y 4to color.
5. Llave: colores del 1 al 5.
6. Definir el objeto, su denominación (teléfono, objeto) 2do y 4to color.

#### **Forma:** sin dificultad

**Tamaño:** sin dificultad

**Tareas de desarrollo sensorial:**

1. Relacionar figuras (3 ejercicios) tener en cuenta la orden que se le da al niño según la acción que realizan los animales: palomas, gatos, perros según tamaño.
2. Busca las figuras parecidas.
3. Excluir figuras: (numerosos ejercicios) sin dificultad.
4. Reproducir modelos.  
La palabra ficha sustituirla por figura.  
En el ejercicio 8 el blanco es el menos perceptible.
5. Completar tarjetas Forma que el niño no ha dado el hexágono pero la asimila por percepción.
6. Completar figuras. Complejidad en las formas.

**Formación de habilidades intelectuales generales.**

1. El lugar donde vivo. Falta.
2. Seleccionar figuras (3 ejercicios).
3. Instrumentos de trabajo (3 ejercicios).
4. Formación de conjuntos por el color (1:) Dificultades con el color violeta y el amarillo poco definido.
5. Formación de conjuntos por la forma (2) dificultades con la estrella que no la dan como forma.
6. ¿Qué es lo que va aquí? Aparece con identificación. Comparación y clasificación. No abre.
7. Ordenar láminas: ejerció 3 de Pinocho puede presentar dificultad con el orden. Ejerció 4 y 5 imágenes poco definidas.
8. Los clavijeros.
9. Laberintos: En el ejercicio 2, la posición de la niña, además es una muñeca.
10. Caminitos: la palabra carta que para los niños tiene otro significado.

**Tareas de recreación:**

1. Rompecabezas 1 sin modelo.



2. Rompecabezas 2 con modelo pero más complejo.
3. Colorear el modelo: dificultades en algunos colores.
4. Pintar lo que quieras.

## **YIYO**

La tarea 2 construcciones: Que el niño puede colorear las figuras de diferentes formas al modelo y la acepta.

La tarea 3 no se puede terminar (Las paticas).

## **Evaluación Final**

Planificar una actividad para dar tratamiento a un juego computarizado, teniendo en cuenta los tres momentos y el algoritmo de trabajo de los niños.

Presentar en power point.

Nombre del juego

Ejercicio

Objetivos

Desarrollo (3 momento y algoritmo)

Evaluación.

Como se puede evidenciar este programa se dirige a los profesionales de la Educación Preescolar del territorio, no se concibe la superación de los profesores de la carrera de Educación Preescolar. Se utilizaron algunos profesores con algunos conocimientos de computación para que participaran en la impartición de los temas.

Como consecuencia de lo antes expuesto este software no se inserta en la docencia universitaria tanto de pregrado como de postgrado; por falta de preparación de los profesores.

A pesar de las limitaciones estructurales y de contenido de dicho programa se pueden considerar algunas orientaciones para el estudio independientes, que

pueden tenerse en cuenta para la implementación del software en el proceso docente educativo de la Educación Superior y de la superación de las profesoras de la Educación Preescolar

#### 1.2 Concepciones acerca de la superación de los profesores de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógica en Cuba, para la implementación del software educativo en el proceso docente educativo.

La superación de los profesores de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógica, para la implementación de los software educativo en el proceso docente educativo a través de las asignaturas que imparten, se concibe a partir de la introducción del software “Jugar y Aprender” en el subsistema de la Educación Preescolar, (que sustituye al anterior software “A Jugar”) y en los Programas de las disciplinas de la carrera, para que a través de sus asignaturas y en las distintas formas del proceso docente educativo ejerzan influencias educativas en las estudiantes, de modo tal que se apropien del contenido del software y lo sistematicen en su desempeño profesional.

Esta superación se diseña y ejecuta a partir de orientaciones generales emanadas del Ministerio de Educación durante el curso 2010-2011, acerca de la implementación del software, el dominio por parte de las profesoras del Departamento y la salida coherente en el proceso docente educativo que desarrollan.

Los lineamientos fueron emitidos de forma general para todas las Universidades de Ciencias Pedagógicas del país, para que cada provincia los contextualice a las condiciones, necesidades e intereses de los profesores a los cuales va dirigido, teniendo en cuenta su preparación tanto en el dominio del software educativo como en las habilidades informáticas desarrolladas.

Para diseñar la superación se exige:

- La coordinación entre los Departamentos de Educación Preescolar, de Desarrollo de recursos para el aprendizaje de las Universidades

de Ciencias Pedagógicas y de la Dirección Provincial de Educación de cada provincia.

- Determinar los recursos humanos y materiales que se necesitan.
- Tener en cuenta las exigencias establecidas para la superación de los profesores de la Universidad de Ciencias Pedagógicas.
- Consultar en el Sistema de Trabajo los días establecidos para la superación.
- Seleccionar los días para la superación.
- Elaborar cronograma de Superación.
- Elaborar el programa de superación a partir de las necesidades de las profesoras del departamento.
- Aplicar el Programa de Superación Profesional.
- Valorar los resultados de la aplicación del programa.

## **EPIGRAFE II. PROGRAMA DE SUPERACIÓN PARA LAS PROFESORAS DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACION PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS “JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO” PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE “JUGAR Y APRENDER” EN EL PROCESO DOCENTE EDUCATIVO**

En este epígrafe se fundamenta y propone el programa de superación para las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar, a partir de revelar las relaciones entre la profesionalidad de estas profesoras en la temática y sus necesidades, que permiten determinar los objetivos de dicha superación, lo cual orienta todo el proceso. Con el programa se aspira a perfeccionar el desempeño de las profesoras de acuerdo con las exigencias de

las transformaciones que se operan en el subsistema de Educación Preescolar y de los programas de formación de los estudiantes de la carrera y las asignaturas que así lo posibiliten.

2.1. Fundamentos en los que se sustenta el programa de superación dirigida a las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas que imparten.

El estudio epistemológico realizado permite al investigador puntualizar los fundamentos en los cuales se sustenta el Programa de Superación elaborado. Los sustentos teóricos se enmarcan, esencialmente, en las concepciones relacionadas con:

- las RM 132/2004 y 210/2007,
- la Educación de Avanzada,
- los lineamientos establecidos por el MINED para la superación e implementación del software educativo “Jugar y Aprender”.

La RM132/2004 establece los tipos superación posgraduada de todos los centros universitarios y las exigencias requeridas para cada tipología a tener presentes para la elaboración de los programas.

De la RM 2010/2007 se retoma como referente para la estructura del programa de superación, lo establecido para la elaboración de los programas analíticos de las asignaturas, contextualizado al objeto de estudio de esta investigación.

La Educación de Avanzada se dirige a desarrollar un proyecto de mejoramiento profesional y humano al conjugar lo individual y lo social, aspecto que ha sido reflejado en el trabajo del Centro de Estudios de Educación Avanzada del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”.

El autor retoma algunos elementos de la Educación de Avanzada, tales como:

- Tiene un carácter y contenido humanista, pues coloca a las profesoras en el centro mismo de sus objetivos.
- El diagnóstico y la caracterización como punto de partida en la proyección de los temas de superación para la superación de las profesoras.
- Implica un cambio de pensamiento, de modo de actuación de las implicadas, en la dirección del proceso docente educativo de las asignaturas que imparten.
- Considera que es necesario preparar a las profesoras y estudiantes para vivir en su tiempo, para que pueda actuar y serle útil a la sociedad, en su desempeño profesional con la implementación del software educativo.
- Se caracteriza por ser flexible, innovador y crítico, en un contexto social donde no tiene cabida la rigidez y el formalismo.

Dentro de los lineamientos establecidos por el MINED para la superación e implementación del software “Jugar y Aprender”, se encuentran; la necesidad de preparar a todos los agentes educativos implicados en el subsistema de la Educación Preescolar y en la que las profesoras del departamento de Educación de Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas juegan un rol fundamental la de formar los nuevos profesionales de este nivel educacional y de superar a los educadores del territorio, aspecto por el cual tienen que estar actualizado en las transformaciones que se operan en el mismo.

Para la concepción del Programa de Superación fue necesaria la interacción de los coordinadores y jefes de la Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas y la Dirección Provincial de Educación y el Departamento de Desarrollo de Recursos para el Aprendizaje, con este procedimiento se siguieron los pasos para concebir la superación de las profesoras del departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas.

Del análisis desarrollado se derivan sugerencias metodológicas para la elaboración del Programa de Superación, partiendo del nivel de preparación, y necesidades de las profesoras, precisando el presupuesto de tiempo para estructurar el programa en horas presenciales y no presenciales.

Puede afirmarse que resultó muy valioso el análisis pues por cada uno de los participantes socializó lo relacionado con su especialidad, requerimientos técnicos, información de las disciplinas de estudio y planes de estudio de la carrera, y lo que ha caracterizado la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en la Educación Preescolar.

Se hace necesario subrayar que se acordó que el Programa de Superación fuera diseñado e impartido por el profesor del Departamento de Desarrollo de Recursos para el Aprendizaje que presta servicio a la carrera de Educación Preescolar y una metodóloga de la Dirección Provincial de Educación, la cual recibió el Seminario Nacional.

La concepción del Programa se fundamenta en la aspiración del profesor que está formando al profesional para la Educación Preescolar del cual se aspira sean profesionales altamente calificados, que exige el perfeccionamiento en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones para la implementación del nuevo software educativo en la carrera de esta educación.

Como respuesta a estas exigencias se ha diseñado este “Programa de Superación”, que aborda: Datos generales preliminares ( Entidad que elabora el programa, nombre del curso de superación, tiempo de duración, autores y año de elaboración, total de créditos que aporta), fundamentación, objetivos generales, objetivos específicos, sistema de contenido, plan temático, relación de temas, definiéndose para cada uno: los objetivos, el contenido, orientaciones metodológicas y de organización, sistema de evaluación, bibliografía básica.

El programa permitirá a las profesionales profundizar en su rol en el proceso docente educativo, de manera que puedan transformar su actividad, con el empleo de métodos y procedimientos que conduzcan a organizar actividades en correspondencia con las particularidades del grupo y las individualidades de las estudiantes.

2.2 Descripción del programa de superación profesional dirigida a las profesoras del Departamento de la Educación Preescolar, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas.

## **PROGRAMA DE SUPERACIÓN**

### **FUNDAMENTACIÓN**

Actualmente, la incorporación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) al proceso docente 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 de aprendizaje.

Se ha diseñado el Programa de Superación para la preparación de profesoras del departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas de Holguín “José de la Luz y Caballero”, a partir de la necesidad de prepararlas en el dominio de la teoría, los métodos, técnicas y herramientas en las ciencias informáticas y el logro de una cultura a partir del estudio de las experiencias cubanas, los avances logrados, con el propósito que puedan dirigir con profesionalidad y creatividad, para elevar la eficacia y la eficiencia en su gestión en la Educación Superior, todo lo cual favorece el mejoramiento de la calidad de la educación.

El extraordinario auge de la ciencia y la tecnología en el siglo que vivimos ha traído aparejado el cuestionamiento de la necesidad de que la educación

provea a las nuevas generaciones de las posibilidades intelectuales y formativas generales, para poder asimilar tal desarrollo tecnológico, y poder así dar respuesta a las necesidades sociales para lo cual se plantea hacerlo desde las primeras edades.

El software “Jugar y Aprender”, es uno de los 12 softwares educativos que integran la colección “A Jugar”, destinada a las Educaciones Preescolar y Especial, razones por las cuales se hace necesaria la preparación de las profesoras responsables de la formación y superación de los profesionales de estas carreras.

Tomando en consideración lo antes expuesto y teniendo en cuenta además que en los programas de las disciplinas y asignaturas se contempla la implementación de otros softwares como en el caso de la carrera de Educación Preescolar, se hace necesario elaborar este programa de superación dirigido a estos fines, de modo tal que lo puedan implementar en el proceso docente educativo a partir de las asignaturas que imparten.

#### **OBJETIVO GENERAL:**

- El Programa de Superación tiene como propósito general la preparación de las profesoras de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” para la utilización del software educativo “Jugar y Aprender”, y así contribuir a que estas jueguen su papel, en correspondencia con las exigencias actuales.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir concepto de software educativo, breve reseña histórica, y orientar los requerimientos técnicos para la instalación del software educativo “Jugar y Aprender” para la edad preescolar.
- Fundamentar las recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras para la edad preescolar.



- Explicar las orientaciones metodológicas para el trabajo con la Informática, así como los contenidos, su estructura, objetivos y tareas del software “Jugar y Aprender” para los niños y las niñas de 4 a 6 años de edad.
- Observar actividades prácticas del proceso educativo de la Educación Preescolar, con énfasis en las sesiones de computación con niños y niñas de cuatro a seis años, que permita incorporarlo en el proceso docente educativo de las estudiantes en formación.

#### **SISTEMA DE CONTENIDOS:**

- Definición del concepto de software educativo y sus características en la Educación Preescolar.
- La superación para el dominio de los conocimientos básicos referentes a la instalación y uso del software educativo “Jugar y Aprender,” que garantizan la profundización teórica y práctica para su utilización.
- El software “Jugar y Aprender”. Su aplicación con los niños y las niñas de 4 a 6 años. Recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras para los niños preescolares.
- Orientaciones metodológicas para el trabajo con la Informática en la Educación Preescolar. Objetivos y tareas para el trabajo con la informática con los niños y las niñas de 4 a 6 años de edad.
- Presentación del software “Jugar y Aprender”, su estructura y contenido. Actividades prácticas con la interacción del software educativo.

#### **PLAN TEMÁTICO**

No.	TEMAS	HORAS PRESENCIALES	HORAS NO PRESENCIALES
1	Fundamentos del software educativo.	3	9
2	Acerca de la instalación del software educativo “Jugar y Aprender”.	2	6
3	Recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras para los niños preescolares.	2	6
4	Orientaciones metodológicas del software educativo: “Jugar y aprender”.	4	12
5	Objetivos y tareas del software educativo: “Jugar y Aprender”.	4	12
6	Caracterización del software “Jugar y Aprender”.	3	9
7	Actividades prácticas con la interacción del software educativo “Jugar y Aprender”.	4	12
8	Actividad abierta del software educativo “Jugar y Aprender”.	2	6
	Total de horas	24	72

## **SISTEMA DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS POR TEMAS**

### **Tema 1:** Fundamentos del software educativo

#### **Objetivo específico:**

- Fundamentar la importancia del software educativo a partir de su definición.

**Contenidos:**

- El software educativo. Definición. Breve reseña histórica del software educativo. Importancia.

**Orientaciones metodológicas:**

Se sugiere al abordar este tema iniciar una panorámica general del curso para familiarizar a las profesoras con los objetivos propuestos en el Programa de Superación, así como el sistema de evaluación y la bibliografía básica que se empleará, además de establecer en el proceso de comunicación con las mismas algunas preguntas generales que permitan al profesor tener un diagnóstico preliminar acerca del conocimiento de las cursistas de algunos términos objeto de estudio, tales como: ¿Qué es un hardware? ¿Qué es un software? ¿Cuáles son los antecedentes que dan origen al software educativo? ¿Qué pueden decir ustedes del software “Jugar y Aprender”? ¿Cómo inserta a su docencia el software educativo del subsistema de Educación Preescolar? ¿Qué importancia tiene el software educativo para la educación cubana actual? Estas interrogantes pueden aparecer en el monitor o pueden confeccionarse tarjetas que se distribuyan entre los participantes y que den respuesta a las mismas. Se registrarán algunas intervenciones, palabras claves por parte del profesor para tenerlas en cuenta a la hora de concretar las respuestas.

Se debe destacar la importancia que tiene el tema para su ampliación cultural y para el desempeño de sus funciones en la formación de las profesionales de la Educación Preescolar, de modo tal que puedan tener una mayor incidencia en ellas, para dar cumplimiento a los objetivos del Modelo del Profesional.

Se recomienda consultar la Enciclopedia Encarta, el diccionario y la Enciclopedia Interactiva “Océano” 6, para tomar aquellas definiciones más comprensibles por las profesoras.

El tema se puede desarrollar a partir de que las profesoras busquen la respuesta en la interacción con las computadoras y de esta forma se diagnostican sus habilidades en el uso de las tecnologías o a través de la

utilización de tarjetas o de la propia bibliografía, donde las mismas tengan una participación activa en la aprehensión de los contenidos. Luego se debe propiciar un debate profesional a partir de las tareas asignadas.

Para desarrollar el tema se sugiere la conformación de equipos, grupos o dúos de trabajo y distribuir los contenidos entre ellos.

Se pueden utilizar diversas definiciones de software para tomar la más acertada, o puede el profesor que conduce el tema, tomar las más pertinente.

Es necesario realizar una comparación entre hardware y software por ser el primero un término que tiende a confundir a los que no son especialistas en la materia.

Al hacer referencia a la reseña histórica, el profesor que conduce el tema puede llevar imágenes que apoyen los referentes teóricos para su mejor comprensión.

Al valorar la importancia del software educativo se recomienda dirigirlas en dos sentidos: una en función de su significado para el desarrollo de los niños y las niñas y otra dirigida a su inserción en el proceso de formación profesional de las estudiantes.

Se debe ofrecer una información general acerca del nuevo software educativo “Jugar y Aprender” que se implementa en la Educación Preescolar, las edades para el cual está diseñado, el cronograma de implementación, así como aspectos que lo caracterizan de modo general, de forma tal que se comprenda por las profesoras la necesidad de dominar su contenido por la implicación que tienen en su desempeño profesional.

Se debe cerrar el tema informando y motivando a las profesoras para asistan al desarrollo del próximo tema y se hace referencia al mismo.

**Tema 2:** Acerca de la instalación del software educativo “Jugar y Aprender”.

**Objetivo específico:**

- Analizar los requerimientos técnicos para la instalación del software educativo “Jugar y Aprender”.

**Contenidos:**

- El software educativo “Jugar y Aprender”. Requerimientos técnicos para su instalación.

**Orientaciones metodológicas:**

Para el desarrollo, el profesor que conduce el tema debe ofrecer una información acerca de la necesidad de realizar una buena instalación del software, para que se pueda utilizar con eficiencia, así como las condiciones que deben existir para que suceda de modo general como son: tipo de computadora, capacidad del disco duro, programas instalados, entre otros.

Luego se particularizará en relación con la instalación del software educativo “Jugar y Aprender”. Dentro de los contenidos a abordar se deben tener presentes: los principios generales y específicos, pasos que integran el proceso de instalación, requerimientos técnicos que debe reunir la computadora para su instalación.

Para el tratamiento a los contenidos antes expresados se sugiere tener en cuenta las orientaciones que aparecen en el documento: Orientaciones metodológicas para el trabajo con la informática en la Educación Preescolar.

Al hacer precisiones en cuanto a los pasos a seguir para la instalación del software, se debe puntualizar la que la instalación se puede realizar de diversas formas, en dependencia del cumplimiento de los requerimientos de la computadora.

Al hacer referencia a los requerimientos del software “Jugar y Aprender”, se deben puntualizar.

Requerimientos	Mínimos	Deseables
Microprocesador	2,4	2,8

Memoria RAM	240	256
Video en borrad	64	96

Otros requerimientos:

- Procesador PENTIUM a 200 MHz
- 32 MB de RAM
- Tarjeta de video SVGA
- Resolución de pantalla 640x 480
- 24 bits de colores
- 700 mb de espacio libre en disco duro.
- Lector de CD, Kit de multimedia y Mouse.
- Plataforma de trabajo: Windows 9x, 2000 o XP (preferiblemente en Windows 9x).

Se sugiere que el profesor que aborde este contenido realice las demostraciones pertinentes con la computadora, para su mejor comprensión.

Al finalizar se puede orientar que estudien las recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras que aparecen en el material complementario elaborado, así como consultar en el diccionario el significado de la palabra ergonómicas.

### **Tema 3 Recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras para los niños y las niñas preescolares.**

**Objetivo específico:**

- Explicar las condiciones ergonómicas necesarias para el uso correcto de la computadora con los niños y las niñas preescolares.

**Contenidos:**

- Recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras para los niños y las niñas preescolares. El tiempo de exposición de cada niño

y niña en la computadora. Ambiente. Mobiliario. Pantalla de la computadora.

### **Orientaciones metodológicas:**

El estudio de los aspectos que se proponen en este tema permitirá a los participantes tener una visión general de los componentes más importantes a tener en cuenta para un uso correcto de la computadora con los niños y niñas preescolares.

Se recomienda el estudio de las orientaciones metodológicas que viene en el módulo profesor que trae el software educativo "Jugar y Aprender".

Para esta temática se sugiere consultar a Martínez Mendoza, F. Resultados del Proyecto de Investigación sobre La Computación en la edad preescolar.

Además se puede consultar: El empleo de la computadora en el grado preescolar. Una estrategia metodológica para la preparación de los docentes.

Para la mejor comprensión del tema se debe partir de comprobar si las participantes cumplieron con el estudio del material orientado.

Se debe iniciar ofreciendo el significado de la palabra ergonómica, que puede aparecer en la pantalla para su análisis.

Se sugiere que para abordar los contenidos, este se distribuya entre las participantes para que a partir del estudio del material "Recomendaciones ergonómicas sobre el uso de las computadoras por los niños preescolares", (resultado de investigaciones realizadas por el CELEP) puedan hacer un análisis y explicar todo lo relacionado con:

- el tiempo de exposición de cada niño y niña en la computadora;
- el acondicionamiento del ambiente en cuanto a iluminación, sonoridad, cromatismo, clima del local;
- el mobiliario, sus dimensiones de acuerdo con las mediciones antropométricas del niño y la niña;
- la pantalla de la computadora debe ser orientable e inclinable a voluntad, con facilidad para adaptarse a las necesidades del niño y la niña.

Al finalizar se orienta consultar para el próximo encuentro las orientaciones metodológicas para el trabajo con la informática en la Educación Preescolar que aparece en el material entregado **“Ayuda. Orientaciones metodológicas del software educativo: “Jugar y Aprender”**, además de familiarizarse con el software educativo para valorar su cumplimiento.

#### **Tema 4. Orientaciones metodológicas del software educativo: “Jugar y Aprender”.**

##### **Objetivo específico:**

- Analizar las orientaciones metodológicas generales para la utilización del software educativo: “Jugar y Aprender”.

##### **Contenido:**

- **Orientaciones metodológicas generales para la utilización del software educativo “Jugar y Aprender”.**

##### **Orientaciones metodológicas:**

En el desarrollo de la actividad se pueden explorar los conocimientos que poseen las profesoras de las orientaciones metodológicas a partir del estudio orientado.

Se sugiere consultar como bibliografía: Orientaciones metodológicas del software educativo: “Jugar y Aprender” para lo cual deben en la sesión de trabajo interactuar con el software.

Al abrir el software debe consultar el Módulo Educador y lo relacionado con el modo de acceso, interacción y registro. Además deben tener en cuenta las orientaciones para el resto de los módulos y ejercicios.

Para la sesión de trabajo con este tema se sugiere desarrollarlo por grupos, a los que se les puede distribuir cada módulo para su análisis y valoración; de modo tal, que en un breve espacio de tiempo puedan exponer los elementos esenciales relacionados con el tratamiento metodológico a cada uno de ellos.



Al terminar el tema se orienta estudiar los objetivos y tareas del software educativo: “Jugar y Aprender”.

## **Tema 5. Objetivos y tareas del software educativo: “Jugar y Aprender”.**

### **Objetivo específico:**

- Valorar los objetivos y tareas del software educativo: “Jugar y Aprender”.

### **Contenidos:**

- El software educativo: “Jugar y Aprender”. Objetivos. Tareas.

### **Orientaciones metodológicas:**

El estudio de los contenidos propuestos en este tema debe relacionarse con las orientaciones ofrecidas a las profesoras en el encuentro anterior.

Se sugiere la interacción con el software educativo en la sesión de trabajo de modo tal que además de cumplir con el objetivo previsto, posibilite que las cursistas se relacionen con el mismo. Se deben mantener los grupos de trabajo según la cantidad de participantes y los contenidos a abordar.

También se puede realizar una lectura comentada de dichos contenidos en el material digital “Determinación del nivel evolutivo de las habilidades sensoriales e intelectuales para la actividad informática en la edad preescolar” de modo tal que al analizar cada objetivo y tarea todas las participantes, puedan emitir criterios valorativos al respecto.

Otra alternativa, es solicitar el análisis del documento y presentar en un power point los objetivos y tareas que encontraron en el mismo, para su análisis valorativo.

Se orienta para el próximo encuentro interactuar con el software “Jugar y Aprender”, para determinar sus principales características, es decir, estructura, contenido, funcionalidad.

También pueden al visitar la práctica laboral de las estudiantes en las instituciones infantiles, entrevistar a la educadora de Computación y observar sesiones de trabajo con los niños y niñas.

## **Tema 6. Caracterización del software “Jugar y Aprender.**

### **Objetivo específico:**

- Analizar el software educativo “Jugar y Aprender”, su estructura y contenido.

### **Contenidos:**

Presentación del software educativo. Su contenido, estructura y funcionalidad.

### **Orientaciones metodológicas:**

En este tema se recomienda efectuar un taller donde las participantes agrupadas en equipos de trabajo caractericen el software, haciendo referencia a su estructura, contenido y funcionalidad, para lo cual es necesaria la interacción con el mismo.

Se puede complementar con el análisis del material: Ayuda. Orientaciones metodológicas Software educativo: “Jugar y Aprender” en el que aparece una descripción del mismo.

Es importante que además de la descripción se realice una valoración del mismo y los puntos de vista de cada una de las profesoras.

Al concluir el taller los equipos que le corresponden exponen cómo está estructurado el software educativo “Jugar y Aprender” y los contenidos que se abordan en cada nivel y tarea.

Se orienta para el próximo encuentro que las profesoras interactúen con el software educativo “Jugar y Aprender”, con énfasis en los contenidos que se relacionan directamente con las asignaturas que imparten.

## **Tema 7. Actividades prácticas con la interacción del software.**

### **Objetivo específico:**

- Analizar las softareas del software educativo “Jugar y Aprender” que tienen relación con las asignaturas que imparten cada profesora.

**Contenido:**

- Interacción con el software educativo y su relación con las asignaturas que imparten las profesoras.

**Orientaciones metodológicas:**

Para la impartición de este tema se hace necesario organizar las profesoras en grupos de trabajo afines a las asignaturas que imparten. Orientar la interacción con el software y el registro de aquellas softareas que tienen salida en las asignaturas que imparten, principales potencialidades y limitaciones que tienen las mismas, para que luego expongan en breve síntesis los aspectos antes señalados.

Se orienta a las profesoras el trabajo a entregar como evaluación final dirigido a la implementación software educativo “Jugar y Aprender” en las asignaturas que ellas imparten.

## **Tema 8. Actividad abierta del software educativo “Jugar y Aprender”**

### **Objetivos específicos:**

- Observar sesiones de trabajo de los niños y niñas con el software “Jugar y Aprender”.
- Análisis de dosificaciones de las diferentes áreas de desarrollo y su salida al software educativo.
- Debatir profesionalmente y relacionar con las asignaturas que imparten.

### **Contenidos del tema:**

- Observaciones de sesiones de computación con los niños y las niñas.
- Revisión de documentos. Dosificaciones, planeamientos de las áreas de desarrollo evaluaciones de los niños y las niñas observados.

### **Orientaciones metodológicas:**

Se sugiere como actividad práctica la visita a los círculos de la comunidad para observar sesiones de computación y tomar todas las incidencias que ocurran en las mismas y debatirlas en equipos en los próximos encuentros. Consultar las Orientaciones Metodológicas del software educativo “Jugar y Aprender”.

Para la realización de la visita se debe orientar un trabajo previo por grupos de trabajo dirigido a observar sesiones de trabajo de los niños y las niñas en su interacción con el software educativo, además de realizar una revisión de algunos documentos como: dosificaciones, planeamientos de las áreas de desarrollo, evaluaciones de los niños y las niñas observados, de modo tal que para hacer el debate se interrelacionara la información y lograr riqueza en el mismo.

Para la realización de los grupos de trabajo, se debe tener presente la asignatura que imparte la profesora y sus mayores necesidades.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

Se realizará de forma sistemática en cada encuentro, a través de preguntas, tareas, actividades prácticas, visitas, interacción con los softwares educativos, talleres, y como evaluación final se solicitará a las participantes un informe escrito donde se evidencie la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las asignaturas del currículo de formación de las estudiantes de la Educación Preescolar.

## **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.**

- COLOMA R, O. Modelo didáctico para el empleo del software educativo en la clase. IX Congreso Internacional de informática en la Educación. La Habana. 1999.
- COLECTIVO DE AUTORES. Software educativo “Jugar y Aprender” Colección A Jugar. Colectivo de Autores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2009.
- COLECTIVO DE AUTORES. Orientaciones metodológicas para el trabajo con la informática en la Educación Preescolar. CELEP. Impresión ligera. La Habana, 2010.
- COLECTIVO DE AUTORES. Ayuda. Orientaciones metodológicas. Software educativo: “Jugar y Aprender”. CELEP. Impresión ligera. La Habana, 2010.
- EXPÓSITO RICARDO, CARLOS. Algunos Elementos de Metodología de La Enseñanza de la Informática. Edit. Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
- GARCÍA, EDELIA. Curso de Informática para niños: Metodología y Documentación Ludosoft/... [...et al...].\_\_\_ La Habana: [s.n], 2001.
- LUZ, CLARA. Una mirada reflexiva al trabajo con la computación en el sexto año de vida. En Lectura para educadores preescolares III. Editorial Pueblo y Educación.2004.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Orientaciones Metodológicas de informática de la Educación Preescolar, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2010.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Computadora y niños pequeños. Diareg 220902 .htm.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programas de las Disciplinas y Asignaturas de la formación del profesional de la Educación Preescolar, 2010-2011.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programas de Informática para la Educación Preescolar. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2010.
- \_\_\_\_\_ Programa de Educación Preescolar. 1ra y 2da partes. Programa 3er Ciclo. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1998.
- \_\_\_\_\_ Programa de Educación Preescolar. 1ra y 2da partes. Programa 4to Ciclo. Ed. pueblo y Educación, La Habana, 1998.
- \_\_\_\_\_ Documentos normativos de la Educación Preescolar como: Programa Director de la Educación Preescolar, Educación en el Patriotismo (1994), las Orientaciones para el desarrollo del programa para profundizar en la Formación de Valores (RM 90/98), la Educación Ambiental, la Educación Vial la Educación de la Salud y la Sexualidad.
- Rodríguez Rivero, Ana C. Determinación del nivel evolutivo de las habilidades sensoriales e intelectuales para la actividad informática en la edad preescolar. Ana Cristina Rodríguez Rivero/ Lucía Acosta Cao. CELEP. Impresión ligera. La Habana, 2010.

### **EPIGRAFE III. EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA DE SUPERACIÓN DIRIGIDO A LAS PROFESORAS DEL DEPARTAMENTO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS “JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO” PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE “JUGAR Y APRENDER” EN LAS DIFERENTES ASIGNATURAS QUE IMPARTEN**

3.1 Valoración de la pertinencia del programa de superación para las profesoras de la Educación Preescolar en la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero”, para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender”, en las asignaturas que imparten.

Para la implementación de la propuesta se seleccionó una muestra intencional conformada por 17 profesoras del Departamento de Educación Preescolar y se sustenta a partir de las necesidades de estas profesionales en la preparación teórica y metodológica acerca del tema para dirigir el proceso docente educativo en la formación inicial de las profesionales para la Educación Preescolar.

Para diagnosticar el estado inicial de la preparación de las profesoras durante el curso escolar 2010-2011 se aplicaron diferentes métodos como encuestas, entrevista, observaciones a clases y revisión de documentos, entre los que se encuentran los que rigen el trabajo metodológico y de la formación del profesional, el plan de trabajo metodológico, preparaciones de asignaturas, planes de clases, Modelo del profesional de la Educación Preescolar, Plan de estudio y actas de colectivos de disciplinas y asignaturas, programas de práctica laboral, trabajos extracurriculares, y revisión de libretas.

Las principales regularidades derivadas del análisis fueron:

- En el plan de superación del Departamento de Educación Preescolar no se tiene concebido entre los cursos y entrenamientos el tema

relacionado con la integración del software educativo, por no haberse identificado como una necesidad de preparación de las profesoras.

- En la preparación de las asignaturas no siempre se evidencia el tratamiento de los contenidos del software educativo, ni la orientación de tareas docentes integradoras que incluya entre sus acciones la utilización de este como eje transversal.
- En las actas de reuniones de colectivos de asignaturas y disciplinas no se refleja el tratamiento metodológico al tema de la integración del software educativo.
- Son insuficientes los fundamentos teórico-metodológicos que poseen los docentes acerca del tema y la concepción para concebir tareas docentes integradoras que incluya entre sus acciones la utilización del software educativo.
- En los programas de las disciplinas y asignaturas elaborados posteriores a la implementación del software “A Jugar”, no todos contemplan la salida que dan al mismo en la formación del profesional, otros lo mencionan pero no lo contextualizan. Aparece de forma muy concreta y esquemática.
- En los programas elaborados para la práctica laboral se exponen algunas acciones a realizar por las estudiantes con el programa “Cucurucú” y “Ahora te cuento” y son casi nulas las relacionadas con la observación de los niños y las niñas en sesiones de computación o de interacción de las mismas con el software educativo.
- En los planes de clases no siempre se concibe la utilización del software educativo, aunque la asignatura tenga posibilidades para su interrelación con el mismo.

Al realizar un análisis inicial de los instrumentos la aplicación de los instrumentos a las profesoras se pudo constatar que el 100% no recibieron



superación como profesoras para el conocimiento del software “A Jugar” de la Educación Preescolar, aunque algunas de ellas que tienen determinadas habilidades informáticas y que participaron en la superación de los educadores del territorio; se apropiaron del mismo al tener que impartirlo. Otras recibieron la superación como educadoras o maestras, pero no aplican siempre lo aprendido a la docencia que imparten en la Educación Superior. Solamente 3 de las profesoras hacen referencia que han utilizado la vía de autosuperación para apropiarse de este conocimiento.

A pesar de que la mayoría de las profesoras refieren conocer los software, no todas lo utilizan para su docencia a través de las asignaturas que imparten.

La mayoría de las profesoras no responden a la pregunta relacionada con la aplicación del software “Jugar y Aprender”, argumentando su desconocimiento. Y las pocas que lo conocen no siempre lo utilizan, a pesar de que los contenidos lo posibilitan.

Al hacer una evaluación de la integración de las disciplinas y asignaturas con los contenidos del software educativo, todas coinciden en ubicarlo en los rangos Bajo y Muy bajo, inclinándose más hacia este último; y como vía empleada para lograr el nivel de integración, hacen referencias algunas al trabajo independiente.

Al evaluar el nivel de integración del software “Jugar y Aprender” en las asignaturas que imparten a sus estudiantes, la mayoría lo evalúa dentro de los rangos poco y no integrado, tributando más hacia el último.

No todas las profesoras ofrecen una respuesta afirmativa al preguntarles, si a través de sus asignaturas ofrecen vías para que las estudiantes implementen en su práctica profesional el software “Jugar y Aprender”.

Como parte de las recomendaciones planteadas por las profesoras relacionadas con la implementación del software “Jugar y Aprender” en las asignaturas que imparten, refieren la necesidad de realizar una preparación sistemática a través

de las diferentes vías de superación: mediante el trabajo metodológico y la inserción en los cursos de superación profesional.

Consideran de muy necesaria realización de un programa de superación dirigido a la implementación del software educativo “Jugar y Aprender”, dadas las características y particularidades de estos contenidos que requieren de la creación de condiciones como: la disposición de un tiempo para la interacción con software y la posibilidad de acceso a las computadoras con la instalación del mismo.

Como parte de las sugerencias ofrecidas para a la superación profesional de las profesoras de Educación Preescolar relacionadas con el software educativo “Jugar y Aprender” plantearon la posibilidad de instalación del mismo en la institución, la necesidad de tenerlas en cuenta cuando se realicen la superación a los docentes del territorio relacionadas con las transformaciones que se operan en la Educación Preescolar, para lo cual solicitan la proyección de cursos de superación profesional con estos fines además plantean la necesidad de realizar reajuste en los horarios los días previstos a desarrollar el mismo para que la mayoría de las profesoras puedan asistir sistemáticamente.

Como resultado de la triangulación de fuentes en la realización del diagnóstico la correlación de la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos, la revisión de documentos y la experiencia del investigador permiten elaborar la siguiente conclusión: existen insuficiencias teóricas, metodológicas y prácticas que limitan la integración del software en las asignaturas del currículo de la Educación Preescolar

Luego de comprobar la permanencia del problema inicialmente detectado en la investigación, se procedió al segundo procedimiento para realizar la experimentación sobre el terreno.

Las profesoras analizaron críticamente lo razonado y sus criterios permitieron el perfeccionamiento de la implementación a partir de su experiencia, sus vivencias y su relación con la práctica, en correspondencia con los logros y las

posibles dificultades observadas que, de conjunto con el investigador, fueron analizadas de manera diferenciada y con crecientes niveles de profundidad.

Se utilizaron diferentes vías para ir registrando las experiencias en la práctica educativa como: el diario, la conversación, el intercambio, el registro anecdótico y el registro de observación, que son sencillos y de fácil utilización, permiten explorar sistemáticamente lo que hacen, las dificultades, lo que se puede hacer para perfeccionar el contenido del próximo encuentro y, sobre todo proyectar e implementar nuevas acciones.

Las profesoras reconocen las limitaciones que existen en la planificación de las acciones para la integración del software educativo “Jugar y Aprender” en las asignaturas del currículo de la Educación Preescolar y consideran imprescindible mejorar este proceso con su participación. Este momento se caracterizó por el intercambio de opiniones, análisis de ejemplos elaborados y la asesoría del investigador, para ganar en precisión y claridad en la elaboración de los mismos.

Se les concedió el tiempo necesario para que realizaran las tareas, de manera tal que se lograra algún nivel de sistematización y que, además pudieran expresar opiniones críticas de su utilidad y factibilidad en la práctica.

Las profesoras fueron lo suficientemente independientes y creativas en la ejecución de las tareas y las acciones para su realización lo que permitió socializar con sus compañeras los resultados.

Una vez realizadas las tareas se ejecutó una demostración por algunas de ellas, se aplicó el procedimiento metacognitivo por las profesoras, de conjunto con los responsables de los niveles organizativos del trabajo metodológico, bajo la dirección del investigador. Esto permitió que se apreciaran los aspectos en los cuales presentan insuficiencias en su aplicación.

Al concluir el curso de superación se realizó una reflexión crítica con el objetivo de valorar los resultados de su desarrollo y perfeccionar la propuesta. En este

encuentro se expresaron criterios muy favorables: el curso y las actividades prácticas resultaron novedosas y favorecen la planificación, ejecución y evaluación de acciones que benefician la integración del software educativo “Jugar y Aprender” en el proceso docente educativo.

También, aportaron valiosas opiniones en lo referente a la organización del proceso. Cada sesión de trabajo permitió un mayor acercamiento a la práctica educativa y su enriquecimiento.

Para explorar la efectividad del Programa de Superación diseñado y a través de la realización del curso, se recogieron experiencias metodológicas de las profesoras las que a continuación se relacionan:

Todas las profesoras que participaron en la superación, refieren que las asignaturas que se imparten en la carrera de Educación Preescolar de las Universidades de Ciencias Pedagógicas posibilitan la inserción del software educativo “Jugar y Aprender”, con mayor énfasis en las relacionadas con las Disciplinas de las Metodologías.

Así, por ejemplo, las profesoras que imparten la asignatura: Pedagogía General y Preescolar, refieren que el mismo es significativo y pertinente pues como parte del currículo de formación de las estudiantes del nivel medio superior en el 2do semestre, el tema #5, está directamente relacionado con el mismo, al abordarse las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones en la Educación Preescolar y dentro de este el software educativo “Jugar y Aprender”, sus objetivos, tareas, orientaciones metodológicas, forma de evaluación, entre otros.

En el caso de la profesora que imparte la asignatura Metodología de la Investigación, reseña la implicación que ha tenido el curso, el que además de servir para ampliar su cultura general, considera que su asignatura propicia implementar esta experiencia y sugiere para ello las siguientes tareas:

- Presentar el software educativo como resultado del desarrollo de las investigaciones educativas en la Educación Preescolar de Cuba.
- Analizar resultados de experiencias investigativas de la aplicación y validación del software educativo de preescolar.
- Presentar problemas investigativos relacionados con las temáticas del software educativo "Jugar y Aprender"
- Demostrar el uso de métodos investigativos a través de la aplicación de las tareas.

La profesora que imparte asignatura: "El Juego y su Didáctica", argumenta que los conocimientos adquiridos a través del curso de superación le han permitido la introducción del software educativo en los diferentes programas de las asignaturas relacionadas con la disciplina "El juego infantil y su metodología". Como se puede constatar a través del programa "El Juego y su Didáctica" que se imparte en primer año del curso del nivel medio superior, además en el Programa de Metodología de la Actividad Lúdica que se imparte en tercer año, Curso Regular Diurno. En estos programas se relaciona con las diferentes clasificaciones de los juegos entre las que se encuentran los juegos computarizados, por lo que deben interactuar con el software educativo para identificar en la práctica pedagógica las características de este tipo de juego.

También el software puede ser empleado en estas asignaturas en los juegos dramatizados, musicales y didácticos en las que los estudiantes pueden escoger por ejemplo la tarea 3 "Amigo se viste", ejercicio 1 "Amigo busca su ropa". Permitted ejemplificarle desde la clase a las estudiantes cómo planificar un juego didáctico con el empleo de tarjetas que contengan los objetos (camisa, gorra, short) en las que se identifican los objetos por el color de estos.

La profesora de las asignaturas Educación Musical y su Metodología, Educación Plástica y su Metodología que se imparten en 4to año, CPT, Metodología de la Educación Musical, Metodología de la Educación Plástica

que se imparten en 2do y 3er años de CRD, plantea que en estas asignaturas se han concebido de modo tal, que dan salida coherente a dicho software, desde los programas elaborados para cada una de ellas y que pueden implementarlo utilizando diversas alternativas o posibilidades, según las modalidades de estudio y el año de la carrera que se imparten, como por ejemplo:

- Confección de ficheros bibliográficos y de contenidos relacionados con las tareas del software educativo que se relacionan con los contenidos de cada asignatura.
- Observación y análisis de una tarea del software educativo relacionada con un determinado contenido.
- Modelación de actividades programadas y conjuntas de Educación Musical y Plástica en las que dé salida coherente a algunas tareas del software educativo.
- Observación, análisis y registro de niños y niñas realizando tareas del software educativo relacionadas con estos contenidos, en el círculo infantil y la escuela.
- Observación, análisis y registro de familias con sus hijos realizando tareas del software educativo relacionadas con estos contenidos.
- Confección de medios y materiales relacionados con las tareas del software educativo, que se relacionan con los contenidos musicales y de plástica.
- Interpretar canciones infantiles.
- Seleccionar canciones de diferente temáticas: Elpidio Valdés, La casa, El campo, El mar, entre otras.
- Dibujar, pintar.
- Identificar algunos instrumentos musicales.

- Creación de juegos sustentados en las tareas del software educativo que permitan sistematizar los contenidos abordados.

Los aspectos anteriormente presentados permiten resumir las regularidades siguientes:

- En la preparación de las asignaturas se evidencia en el tratamiento de los contenidos de los diferentes tipos de clases (conferencias, seminarios y clases prácticas) la orientación de acciones para la integración del software educativo “Jugar y Aprender”.
- En las actas de reuniones de colectivos de asignaturas y disciplinas se refleja el tratamiento metodológico dirigido al logro de la integración del software educativo en los tres componentes, académico, laboral e investigativo.
- Las profesoras efectuaron una constante actualización de sus conocimientos y consultas bibliográficas generales y de la especialidad, elevando su preparación científica y metodológica.
- Se hicieron valoraciones positivas de las formas organizativas y sugirieron cambios en los temas de las conferencias especializadas previstas y en los de la evaluación final del curso, todo lo cual contribuyó al enriquecimiento del programa elaborado y al perfeccionamiento de las sesiones de superación.
- Se logra identificar por las participantes, las potencialidades de las asignaturas que imparten para incorporar la temática estudiada.

Los resultados obtenidos con la aplicación del programa de superación elaborado para la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas de la carrera de Educación Preescolar permiten al autor de esta investigación plantear la pertinencia del mismo y arribar a conclusiones.



## **CONCLUSIONES**

1. La sistematización de la teoría, que aborda las concepciones acerca de la Superación Profesional de las profesoras para la implementación del software educativo en las diferentes disciplinas y asignaturas, contribuye al enriquecimiento del campo teórico de la investigación.
2. El estudio diagnóstico realizado demostró que existen insuficiencias en la preparación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” para integrar los contenidos del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes formas del proceso docente educativo.
3. La elaboración del Programa de Superación para integrar los contenidos de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender” en el proceso docente educativo, favorece la preparación de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar.
4. Las valoraciones efectuadas por el autor a partir de la participación directa en la investigación desarrollada, la aplicación de los métodos de investigación y las experiencias emitidas por las profesoras validan la pertinencia del programa, lo que repercutió favorablemente en la elevación de la calidad del desempeño de estos profesionales

## BIBLIOGRAFÍA

1. ACOSTA CAO, L. Y ANA RODRÍGUEZ R. Determinación del nivel evolutivo de las habilidades sensoriales e intelectuales para la actividad informática en la edad preescolar. Revista Educación, 2002.
2. ADDINE FERNÁNDEZ, FÁTIMA (2005). La superación profesional de docentes y directivos educacionales: una propuesta para su dirección. Evento Internacional Pedagogía 2005. Curso pre-evento 77. La Habana. Cuba.
3. ADDINE FERNÁNDEZ, FÁTIMA. Hacia una didáctica de postgrado. Fatima Addine Fernández/ Gilberto García Batista. Curso 81. Pedagogía 2005. Ciudad de la Habana. Cuba.
4. ADDINE FERNÁNDEZ, FÁTIMA (2005). La superación profesional de docentes y directivos educacionales: una propuesta para su dirección. Evento Internacional Pedagogía 2005. Curso pre-evento 77. La Habana. Cuba.
5. AÑORGA MORALES, JULIA (1994). Hacia una teoría de Educación Avanzada. En: "La Educación Avanzada, ¿Mito o Realidad?", Universidad Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca. Sucre. Bolivia.
6. \_\_\_\_\_ (1995). La Educación Avanzada, una opción insoslayable de nuestro tiempo. En: Boletín Educación Avanzada Año 1, No.1 (diciembre). CENESEDA-ISPEJV. La Habana. Cuba.
7. \_\_\_\_\_ (1995). Proyecto de mejoramiento Profesional y humano. Conferencia dictada en el 1er Taller de Educación Avanzada. Ciencia y Técnica. Material Impreso. La Habana. Cuba.

8. BRITO FERNÁNDEZ, HÉCTOR.(1987) Psicología general para los Institutos Superiores Pedagógicos. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
9. BURKE, MARÍA T; (1995). Concepciones fundamentales acerca del niño en la etapa preescolar, Compilación ICCP, MINED, Ciudad de La Habana. Cuba
10. CRUZ CRUZ, CLARA LUZ. (2006). Una mirada Reflexiva al trabajo con la Computación en el sexto año de vida, en Lecturas para Educadores Preescolares III Olga Franco García. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
11. CARTAYA GRECIET, LOURDES. (2005) La computación en edades tempranas. Tesis. Pedagogía.
12. COLOMA.R.O.(1999) Modelo didáctico para el empleo del software educativo en la clase. IX Congreso Internacional de informática en la Educación. La Habana.
13. COLÁS BRAVO, MARÍA PILAR. Investigación educativa / María Pilar Colón Bravo, Leonor Buendía Eiman. Sevilla: Ed. Alfa, 1994.
14. COLECTIVO DE AUTORES. La computación en las edades preescolares. Grupo Nacional de Computación en las Edades Preescolares. CELEP. Ciudad de la Habana, 2003,
15. COLECTIVO DE AUTORES. Ayuda. Orientaciones metodológicas. Software educativo: "Jugar y aprender". CELEP. Impresión ligera, 2010.
16. COLECTIVO DE AUTORES. Software Educativo "Jugar y Aprender" Colección A Jugar. Colectivo de Autores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2009.
17. COLECTIVO DE AUTORES. Orientaciones metodológicas para el trabajo con la informática en la Educación Preescolar. CELEP. Impresión ligera. 2010.

- 18.----- Investigaciones psicológicas y pedagógicas acerca del niño preescolar. —La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1988.
- 19.----- Lecturas para educadores preescolares I, II, IV.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.
  
20. COLECTIVO DE AUTORES. XI Seminario Nacional de Preparación del curso escolar 2011-2012. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, mayo del 2011.
  
- 21.\_\_\_\_\_ Programas de las Disciplinas de la Carrera de la Licenciatura en Educación Preescolar. Impresión Ligera. C. de la Habana, 2006.
  
- 22.\_\_\_\_\_Programas de las Asignatura de la Carrera de la Licenciatura en Educación Preescolar. Impresión Ligera. UCP “José de la Luz y Caballero, 2010.
  
- 23.\_\_\_\_\_ Programas de la Asignatura Informática básica. Impresión Ligera. Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero, 2010.
  
24. CHIRINO RAMOS, MARÍA VICTORIA (2002). Perfeccionamiento de la formación inicial investigativa de los profesionales de la educación. Tesis en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana. Cuba
  
25. DAMIANI ASTREA y otros. Temas de anatomía, fisiología e Higiene del niño de edad Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1982.
  
26. DELGADO ECHAVARRÍA, SILVIA LUZ. El empleo de la computadora en el Grado Preescolar. Una estrategia GARCÍA FRANCO, OLGA (2004). Lecturas para Educadores Preescolares I. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

27. Egües García, Leonel José (1998). Estrategia de diseño curricular a nivel micro en un curso de superación profesional. Consultado el 5 de diciembre.2011 en [www.monografía.com/educación](http://www.monografía.com/educación).
28. EXPÓSITO RICARDO, CARLO. “Algunos Elementos de Metodología de La Enseñanza de la Informática”. Edit. Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
29. FRANCO GARCÍA, OLGA. Breve cronología de la formación de docentes para la Educación Preescolar en Cuba: Material de estudio elaborado para la maestría en Educación Preescolar.-- La Habana: [s.n.], 1998.
30. Gaxiola, Mateo (2003). Detección de necesidades de capacitación. En <http://www.Monografía.com>. Instituto Tecnológico de Chihuahua II, México.
31. GARCÍA, EDELIA. Curso de Informática para niños: Metodología y Documentación Ludosoft/... [...et al...].\_\_\_\_ La Habana: [s.n], 2001.
32. LÓPEZ HURTADO, JOSEFINA Y OTROS. Formación y desarrollo de capacidades intelectuales.: Simientes No. 3. Septiembre/ diciembre 1991.Cuba.
33. LÓPEZ, MERCEDES. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño preescolar cubano. Editorial Pueblo y Educación La Habana, 1995.
34. LUZ, CLARA. Una mirada reflexiva al trabajo con la computación en el sexto año de vida. En Lectura para educadores preescolares III. Editorial Pueblo y Educación.2004.
35. MARTÍNEZ F, CARTAYA, L Y OTROS .Grupo Nacional de Computación en las Edades Preescolares. La computación en las edades preescolares. Folleto. MINED.2001.
36. MARTÍNEZ ANGULO, MARTHA Y FÁTIMA ADDINE FERÁNDEZ (2005). Educación posgraduada de maestro y profesores:

fundamentación psicológica y didáctica. Evento Internacional Pedagogía 2005. Curso pre – evento. La Habana. Cuba.

37. MARTÍNEZ ANGULO, MARTA Y FÁTIMA ADDINE FERÁNDZ (2005). Educación posgraduada de maestros profesores: fundamentos psicológicos y didácticos. Instituto Superior “Enrique José Varona”. Ciudad de la Habana Cuba.
38. MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Reglamento de Educación de Postgrado. Resolución Ministerial 132. República de Cuba. La Habana. Cuba. (2004).
39. MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR, (2007). Reglamento para el Trabajo Docente y Metodológico en la Educación Superior. Resolución 210/2007. República de Cuba. La Habana. Cuba.
40. MINISTERIO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. Esperiolibro. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Segunda parte. Mención en Educación Preescolar. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 2007.
41. \_\_\_\_\_'Introducción a la Computación para Metodológica de las clases. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
42. \_\_\_\_\_Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Primera parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2005.
43. \_\_\_\_\_.Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Segunda parte. “Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), en la institución educativa”. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2000.
44. \_\_\_\_\_.Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Primera parte. Metodología de la investigación y calidad de la educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2006

45. \_\_\_\_\_. Tabloide. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II Segunda parte. Fundamentos de la Ciencia de la Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2006.
46. \_\_\_\_\_. Orientaciones metodológicas para la computación en edad preescolar 2002.
47. \_\_\_\_\_. "Precisiones Organizativas para la Introducción del Programa de Computación en la Enseñanza Primaria": Anexo a Carta Circular # 18. Editorial Pueblo y educación, La Habana, 2001.
48. \_\_\_\_\_. II Seminario Nacional para Educadores, Palabras de apertura del Ministro de Educación. La Habana, 2001.
49. \_\_\_\_\_. V Seminario Nacional para Educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2004.
50. \_\_\_\_\_. VI Seminario Nacional. para Educadores. "El pensamiento pedagógico de José Martí y Pérez." Ed. Pueblo y Educación. La Habana, 2005.
51. \_\_\_\_\_. VII Seminario Nacional para Educadores. "Particularidades de la educación en valores en las primeras edades." Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2006.
52. \_\_\_\_\_. VIII Seminario Nacional para Educadores. "Cultura, educación y valores en José Martí." Primera Parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2007.
53. \_\_\_\_\_. VIII Seminario Nacional para Educadores. "Pensamiento pedagógico de José Martí; componente de la cultura de todo educador." Segunda Parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2007.
54. MARTINEZ MENDOZA, FRANKLIN. Un enfoque socio-cultural de la computación en la edad preescolar. Artículo en f/e. CELEP. Ciudad de La Habana, 2004.

55. MARTINEZ MENDOZA, FRANKLIN. Resultados del Proyecto de Investigación sobre La Computación en la edad preescolar. CELEP. Ciudad de la Habana, 2003.
56. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Orientaciones Metodológicas de informática de la Educación Preescolar, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2010.
57. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Computadora y niños pequeños. Diareg 220902 htm.
58. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programas de las Disciplinas y Asignaturas de la formación del profesional de la Educación Preescolar, 2010-2011.
59. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programas de Informática para la Educación Preescolar. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2010.
60. \_\_\_\_\_ Programa de Educación Preescolar. 1ra y 2da parte. Programa 3er Ciclo. Ed. pueblo y Educación, La Habana, 1998.
61. \_\_\_\_\_ Programa de Educación Preescolar. 1ra y 2da parte. Programa 4to Ciclo. Ed. pueblo y Educación, La Habana, 1998.
62. \_\_\_\_\_ Documentos normativos de la Educación Preescolar como: Educación en el Patriotismo (1994), las Orientaciones para el desarrollo del programa para profundizar en la Formación de Valores (RM 90/98), la Educación Ambiental, la Educación Vial la Educación de la Salud y la Sexualidad.
63. Microsoft ® Encarta ® 2011 © 1993-2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
64. MULET ARTIGAS, JUANA. Propuesta de superación profesional para la realización del trabajo preventivo y comunitario. Tesis en opción al Título de Máster en Ciencias de la Educación IPLAC, La Habana, 1999.



65. RERÓFMED CHURCH, CHRISTIAN (2006). Programa de superación profesional. En búsqueda de 060926 en INTERNET. Consultada 30,nov.2011 <http://www.crena.org/pages/spanish-contin-ed.cfm>.
66. ROJAS ALCINA, MERCEDES DEL CARMEN (2009). La autosuperación profesional del profesor a tiempo parcial de la Educación Primaria. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”. Holguín.
67. RODRÍGUEZ RIVERO, ANA C. Determinación del nivel evolutivo de las habilidades sensoriales e intelectuales para la actividad informática en la edad preescolar. Ana Cristina Rodríguez Rivero/ Lucía Acosta Cao. CELEP. Impresión ligera. 2010.
68. PEREZ MATO, LUÍS EDUARDO Capacitación y superación profesional. En búsqueda de 041125 en INTERNET. Consultada 25 nov. 2011 <http://www.cimextraining.com/nuestroequipo.htm>
69. PÉREZ FOREST, HILDA. El desarrollo de la percepción en la estimulación intelectual. EN: Reflexiones desde nuestros encuentros. CELEP. Cuba. 2002.
70. PÉREZ RODRÍGUEZ GASTÓN. Metodología de la investigación educacional. Gastón Pérez Rodríguez... [et, al]. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1996.
71. URALDE CANCIO, MARTHA Y OTROS. Sistema de tareas computarizadas para la primera infancia, seguimiento y evaluación, Curso 61. Educación Cubana. MINED, 2011.
72. VALIENTE SANDÓ, PEDRO (2001). Concepción sistémica de la superación de los directores de Secundaria Básica. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas.

## ANEXO # 1

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA PROFESORAS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA UCP “JOSÉ DE LA LUZ Y CABALLERO”

#### 1- Condiciones para realizar la actividad.

- Requisitos higiénicos del espacio físico a utilizar (ventilación, iluminación, acústica, espacios, peligros potenciales.)
- Estado emocional de niños, niñas y educador.
- Materiales necesarios, suficientes y variados.
- Condiciones del mobiliario acorde a las características fisiológicas de los niños y las niñas.

#### 2- Motivación inicial para la actividad.

#### 3- Determinación clara y precisa de los objetivos.

- ¿Qué van a hacer?
- ¿Cómo lo van a hacer?
- ¿Con qué lo van a hacer?
- Verificar la comprensión de la tarea.

#### 4- Propicia la participación de los niños y las niñas en la sesión de computación.

- ¿Muestra dominio del contenido y la motivación es mantenida?
- Relación con los procesos psíquicos cognoscitivos. Sistemas sensoriales como base para la sensorpercepción, patrones sensoriales y acciones preceptuales.
- Relación con los procesos básicos del pensamiento.
- Vinculación con otras áreas del conocimiento y desarrollo.
- Métodos y procedimientos utilizados, cumplimiento de los objetivos.

## **ANEXO # 2**

### **GUÍA PARA LA ENTREVISTA A LAS PROFESORAS DE PREESCOLAR**

#### **Objetivo:**

- Valorar los conocimientos precedentes acerca del software educativo “Jugar y Aprender” y su implementación en el proceso docente educativo.

Se está realizando un trabajo de investigación dirigido a la implementación en el proceso docente educativo de las tareas de un software educativo para los niños y las niñas de la Educación Preescolar. Agradeceremos su cooperación al responder el siguiente cuestionario.

- ¿Qué superación usted ha recibido como profesora, relacionada con los softwares educativos dirigidos a la Educación Preescolar?
- Diga las principales vías de superación utilizadas a tales fines.
- Mencione los softwares educativos que usted conoce dirigidos a la Educación Preescolar.
  - a) Exponga cómo usted los utiliza en la docencia que imparte.

MUCHAS GRACIAS.

### ANEXO # 3

#### ENCUESTA A PROFESORAS DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Se está realizando un trabajo de investigación dirigido a la implementación en el proceso docente educativo de las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”. Agradeceremos su cooperación al responder el siguiente cuestionario.

Gracias

**Objetivo:** obtener información acerca de la preparación que poseen las profesoras en relación con la implementación de tareas del software educativo “Jugar y Aprender”.

1. ¿Los contenidos de las asignaturas que usted imparte le facilita implementar las tareas del software educativo “Jugar y Aprender”?

Siempre\_\_\_ Casi siempre\_\_\_ Casi nunca\_\_\_ Nunca \_\_\_

a) Explique brevemente su selección.

2. ¿Cómo evalúa usted el nivel de integración que logra su disciplina o asignaturas con los contenidos del software educativo “Jugar y Aprender”?

\_\_\_ Muy alto \_\_\_ Alto \_\_\_ Medio \_\_\_ Bajo \_\_\_ Muy Bajo

3. ¿Qué vías ha empleado para lograr el nivel de integración?

4. ¿Cómo evalúa el nivel de integración de los contenidos del software educativo “Jugar y Aprender” en las asignaturas que imparte a sus estudiantes?

\_\_\_ Muy Integrado\_\_\_ Integrado\_\_\_ Poco Integrado \_\_\_ No Integrado

5. ¿Las asignaturas que usted imparte, ofrecen a las estudiantes vías que favorecen la implementación en la práctica profesional del Software educativo “Jugar y Aprender”?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

6. ¿Qué recomendaciones usted puede ofrecer para lograr la implementación del software educativo “Jugar y Aprender” en las asignaturas que Ud. imparte?

## ANEXO # 4

### ENCUESTA APLICADA A LAS PROFESORAS DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Estimada profesora: estamos realizando un trabajo de investigación para conocer las necesidades de superación profesional de las profesoras del Departamento de Educación Preescolar de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “José de la Luz y Caballero” que las preparen para implementar el software educativo “Jugar y Aprender”. De antemano agradecemos su colaboración.

Asignaturas que imparten: \_\_\_\_\_

#### Objetivo:

- Constatar las necesidades de superación para la utilización del software educativo “Jugar y Aprender” en las diferentes asignaturas.

1- ¿Considera estar preparada para dar tratamiento al software educativo “Jugar y Aprender” a través de las asignaturas que imparte?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ En ocasiones\_\_\_\_\_ En caso de marcar no o en ocasiones, fundamente el por qué.

2- ¿Que conocimientos tiene usted del software educativo “Jugar y Aprender”?

Totales\_\_\_\_\_ Parciales\_\_\_\_\_ Ninguno\_\_\_\_\_ Justifique\_\_\_\_\_

3- ¿Cómo considera que son las orientaciones relacionadas con el software educativo “Jugar y Aprender”, que recibe de los niveles que las dirigen en el trabajo metodológico (Departamento, carrera, disciplina, entre otros)

Suficientes\_\_\_\_\_ Insuficientes\_\_\_\_\_ Justifique su respuesta al menos con 3 argumentos.

4- ¿Consideras que contar con un Programa de Superación para la implementación del Software Educativo “Jugar y Aprender” para realizar la preparación profesional de las profesoras es:

Muy necesario\_\_\_ Necesario\_\_\_ Poco necesario\_\_\_ No es necesario\_\_\_?

- 5- Sugerencias que desea realizar respecto a la superación profesional de las profesoras de Educación Preescolar relacionadas con el software educativo “Jugar y Aprender”.