



UNIVERSIDAD UCINF
LABOR CONSTANTIAE TRIUMPHARE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEDAGOGIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

Estudio comparativo en torno al uso de software educativo y la metodología tradicional, en el núcleo seres vivos y su entorno en dos grupos del nivel transición I del “Liceo Polivalente María Reina” y el jardín Infantil “Los Copihues”

Seminario para optar al título de Educadora de Párvulo y al grado de Licenciado en Educación.

Vásquez Zúñiga, Javiera
Yáñez Garay, Beatriz

PROFESOR GUIA
Juan Miguel Valenzuela Rodríguez.

Santiago, Chile 2015

AGRADECIMIENTOS.

Queremos comenzar agradeciendo a la Universidad de ciencias en la informática por entregarnos una formación integral, en especial a sus docentes quienes nos compartes sus conocimientos y apoyo a lo largo de nuestros cuatro años de universidad, principalmente a nuestro profesor guía Juan Miguel Valenzuela Rodríguez y a los profesores que nos ayudaron en este largo proceso, Héctor Aguirre, Roberta Labarrera, Walter Yáñez y a nuestra jefa de carrera Paula Rodríguez por sus consejos y la entrega pedagógica dentro del y fuera del aula.

Para concluir también agradecer a las educadoras, técnicos y los establecimientos educacionales, el “Liceo Polivalente María Reina” y el Jardín Infantil “Los Copihues”, por permitirnos aplicar nuestro trabajo con los niños y niñas del nivel de transición 1, utilizando el tiempo necesario para concluir nuestro trabajo.

DEDICATORIA.

Dedicado a nuestras familias por su apoyo, dedicación, amor y paciencia incondicional, especialmente a nuestros padres quienes nos permitieron cumplir uno de nuestros mayores sueños, estudiar pedagogía en educación párvularia, permitiéndonos realizar la hermosa y maravillosa tarea de EDUCAR a niños y niñas de nuestro país y a nuestros seres queridos Héctor Garay y Miriam Guzmán que hoy en día no se encuentran de forma física junto a nosotras...

RESUMEN

El objeto de estudio de esta investigación es la comparación entre el software educativo y la metodología tradicional. Para lo cual esta investigación formula la siguiente pregunta ¿Qué diferencia existe entre los aprendizajes adquiridos, mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y una metodología tradicional en niños y niñas de NT1, de dos colegios de la Región Metropolitana? A partir de esta pregunta se genero el objetivo general que es comparar la diferencia que existe entre los aprendizajes adquiridos mediante el software "El MUNDO DE LOS ANIMALES" y una metodología tradicional en niños y niñas de NT1, de dos colegios de la Región metropolitana y los objetivos específicos que son determinar los aprendizajes iniciales del núcleo seres vivos y su entorno, conocer los aprendizajes finales adquiridos mediante el software educativo y las metodologías tradicionales, comparar los aprendizajes finales de los dos grupos del nivel transición 1 de colegios de la Región Metropolitana, adquiridos mediante el software educativo "EL MUNDO DE LOS ANIMALES " y la metodología tradicional, por ultimo conocer la visión de las educadoras en torno a la aplicación de ambas metodologías.

En relación a las metodologías utilizadas esto corresponde a un estudio cuantitativo, con aportes cualitativos con un diseño experimental, en el cual se aplico una metodología tradicional y el software educativo al nivel NT1 en el jardín infantil "Los Copihues" y en el colegio "Liceo Polivalente María Reina".

Para recoger los datos se utilizó una evaluación diagnostica, una evaluación final y una entrevista a la educadora que presencio ambas actividades mientras se estaban realizando. Los criterios de validez utilizados fueron en el caso cualitativo Transferibilidad, confiabilidad, dependencia, credibilidad y en el caso cuantitativo objetividad y confiabilidad. Las principales conclusiones de este estudio señalan que efectivamente se produjeron mayores aprendizajes en los niños (as), con los cuales se aplico el software en contra posición a los niños que trabajaron los contenidos a partir de las metodologías tradicionales.

Palabras claves: Hardware, software educativo, Bases Curriculares, principios pedagógicos, metodologías, TICS, informática educativa, constructivismo.

INTRODUCCIÓN.

La investigación comienza con el interés de ver cómo la tecnología a través del software educativo, se ha implementado hoy en día en la educación inicial y en cómo los niños y niñas adquieren los aprendizajes de manera más significativa, dejando atrás los métodos convencionales de trabajar con plantillas y lápices.

Considerando el uso de las tecnologías dentro de los establecimientos educacionales, ya que el Ministerio de Educación a impuesto como meta, incorporar computadores, pantallas touch y proyectores, para que los niños y niñas puedan adquirir un mejor aprendizaje, con estos nuevos instrumentos para insertarse en un mundo donde se vive, se relaciona y se trabaja a través de la tecnología (MINEDUC, 2012)

Los software educativos están insertos en la educación inicial, pero el cambio total aun es un gran desafío para quienes deseen aplicarlos, por falta de capacitación, falta de recursos tecnológicos dentro de las aulas y adecuaciones curriculares dentro de las evaluaciones, de esta manera se deben generar nuevas estrategias para poder aplicarlas y llevarlas al trabajo diario.

Ante esta inquietud se formula el siguiente problema de investigación: Uso de Software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y la metodología tradicional en el núcleo seres vivos y su entorno. Siendo un estudio comparativo en dos grupos del nivel transición I de colegio de la Región Metropolitana.

Esta investigación tratara de abordar el uso de la aplicación del software educativo al nivel educacional. El presente estudio se encuentra estructurado de la siguiente manera, se da inicio con el capítulo I del planteamiento del problema, en el cual se encuentran los antecedentes generales entorno al uso del software terminando con la problemática y la pregunta de investigación, en el capítulo II encontramos el objetivo general y los objetivos específicos, en el capítulo III habla de la fundamentación temática metodológica y practica, en el capítulo IV se desarrolla el marco referencial en donde se abordaran temas tales como las características de los niños y niñas, constructivismo , informática educativa y las

ventajas que tiene en la educación, las Bases Curriculares, el software educativo, como se trabajara y evaluación de los niños.

En el capítulo V contiene los elementos de los análisis de datos que está estructurado a partir de la presentación de los resultados iniciales, los resultados que obtuvieron los niños después de la aplicación metodológica, la comparación y posteriormente el análisis de la entrevista realizada a la educadora, en el capítulo VI se encontraran las conclusiones generales y específicas y en el capítulo VII las sugerencias.

Las estudiantes de Educación Párvularia tienen el agrado de invitar a la comisión evaluadora a observar a través de la lectura y así poder conocer sobre el tema de estudio en el que se plantea la investigación, que se desarrolló en la educación inicial, en el jardín infantil "Los Copihues" y el "Liceo Polivalente María Reina" en los niveles de transición I.

ÍNDICE.

CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1-.ANTECEDENTES GENERALES.....	1
1.1.1- EL SOFTWARE EDUCATIVO.....	4
1.1.2-. TIPOS DE SOFTWARE.....	5
1.1.3-ATRIBUTOS GÉNERICOS PARA ANALIZAR UN SOFTWARE EDUCATIVO.....	6
1.1.4-.SOFTWARE “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”.....	6
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	7
CAPITULO II OBJETIVOS.....	8
2.1-.OBJETIVO GENERAL.....	9
2.2-.OBJETIVO ESPECIFICO.....	9
CAPITULO III FUNDAMENTACIÓN.....	10
CAPITULO IV MARCO REFERENCIAL.....	12
ESQUEMA DEL MARCO REFERENCIAL.....	13
4.1-.CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS Y EDUCATIVA DE LOS NIÑOS.....	14
4.1.1-.DESARROLLO DEL LENGUAJE.....	14
4.1.2-.DESARROLLO FISICO Y PSICOMOTOR.....	16
4.1.3-.DESARROLLO DE LA CONDUCTA SOCIAL Y DE LA PERSONALIDAD.....	18
4.1.4-.DESARROLLO INTELECTUAL Y PROCESOS COGNITIVOS.....	20
4.1.5-.DESARROLLO DE LA MORAL.....	21
4.1.6-.DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA PRE-OPERACIONAL.....	21
4.2-.CONSTRUCVTIVISMO.....	22
4.3-.INFORMATICA EDUCATIVA.....	23
4.3.1-.LA EDUCACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA INFORMATICA EDUCATIVA.....	24
4.3.2-.VENTAJAS DE LA INFORMATICA EDUCATIVA.....	25
4.4-.BASES CURRICULARES.....	26
4.4.1-.FUNDAMENTOS QUE SUSTENTAN LAS BASES CURRICULARES.....	26

4.5-.EL SOFTWARE EDUCATIVO.....	30
4.5.1-.SOFTWARE BIENVENIDOS AL MUNDO DE LOS ANIMALES.....	31
4.5.2-.OBJETIVOS DEL SOFTWARE "BIENVENIDO AL MUNDO DE LOS ANIMALES.....	32
4.5.3-.COMO SE TRABAJA EL SOFTWARE EDUCATIVO.....	32
4.5.4-.EVALUACION DE SOFTWARE EDUCATIVO.....	33
CAPITULO V DISEÑO METODOLOGICO.	35
5.1-.DISEÑO.	36
5.2-.ENFOQUE.	36
5.3-.TIPO DE ESTUDIO:	37
5.4-. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS.	37
5.5-. UNIDADES DE ANÁLISIS.....	38
5.6-.CRITERIOS DE CREDIBILIDAD O VALIDEZ.....	38
CAPITULO VI ANALISIS.....	39
CAPITULO VII CONCLUSIONES.....	55
CAPITULO VIII SUGERENCIA.....	58
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1-.ANTECEDENTES GENERALES.

Dentro de los últimos años se ha comenzado a incorporar los hardwares y los software educativos, ya que en el siglo en el cual se está viviendo, se han incorporado estas nuevas herramientas para proporcionar información, de una manera más rápida con las otras partes del mundo.

Hoy en día, los avances tecnológicos están incorporados dentro de la educación, por lo cual se investigará sobre como a logrado completar los aprendizajes educativos y como los estudiantes aprenden mejor, si con metodología tradicional o con los software educativos, sobre todo esta generación que hoy en día tiene un mayor alcancé de las herramientas de los hardware.

En los años 90´ en adelante, numerosos autores entre ellos Bell. (1997), comenzaron a hablar sobre los fenómenos de la introducción generalizada de las nuevas tecnologías de la información, en todos los ámbitos de nuestras vidas, ya que está cambiando la forma en que hacemos las cosas: Trabajar, divertirse, relacionarse y de aprender, de igual modo, están cambiando la forma de pensar desde ya varios años.

“Las tecnologías de la información a desempeñado un papel fundamental en la configuración de nuestra sociedad y nuestra cultura” (Moreno, 1997). Las dos cuestiones clave que preocupan son:

- ❖ La relación que tiene la informática con la sociedad y la cultura.
- ❖ Qué repercusiones han tenido en los procesos cognitivos humanos a corto y largo plazo.

En la docencia, las tecnologías pueden llegar a imponer la necesidad de generar cambios en las metodologías de enseñanza, cambiando el material que utilizan los estudiantes y los maestros, ya que se cuenta con una gran gama de herramientas de apoyo para el proceso educativo, para entender y percibir de una forma más dinámica el mundo en el cual viven hoy los seres humanos.

Las nuevas tecnologías de la informática son los procesos y productos derivados de las herramientas de hardware y software, soporte de la información y los canales de comunicación con el almacenamiento, el procesamiento y transmisión de la información. (Bell, 1997)

Las tecnologías tanto para los docentes y los estudiantes, son utilizado como herramienta de apoyo para enseñar y que los estudiantes puedan realizar sus trabajos y presentaciones más dinámicas, ya que las tecnologías facilitan el aprendizaje, siendo los más utilizados los computadores y proyectores dentro del aula.

Hoy en día, se encuentra un mundo lleno de nuevas tecnologías y la educación no se queda atrás al momento de utilizar estos nuevos recursos, sobre todo el computador, que en clases, se convierte en la principal herramienta para producir y explorar diferentes tipos de información. Además de los computadores podemos encontrar radios, televisores, proyectores y pizarras interactivas, las cuales entregan a los estudiantes otra manera de aprender no sólo de manera individual, sino que también, con el apoyo y la colaboración de compañeros y maestros.

Tradicionalmente, la educación es un sector poco adaptado a novedades y cambios, no es precisamente el ambiente en el que la tecnología tenga un papel relevante, pero esto precisamente es lo que se quiere cambiar, ya que las tecnologías son tan importantes en este siglo, que se espera que se trabaje de forma integral, logrando que la sociedad de la información sea la sociedad del conocimiento y del aprendizaje.

En el primer informe anual del Foro de la Sociedad de la Información a la Comisión Europea, se afirma *"El cambio hacia la sociedad de la información se produce a una velocidad tal que la persona sólo podrá adaptarse si la sociedad de la información se convierte en la sociedad del aprendizaje permanente"* (1996).

Las redes de internet entregan facilidades para trabajar en conjunto educador y educando, creando distintos sistemas de educación como las clases a través de videoconferencia y distribución de materiales multimedia entre otras, siendo habituales en la educación a distancia.

Una de las ideas más relevantes en educación hace algunas décadas fue la de sustituir el aula y laboratorios por entornos virtuales, es una idea con implicaciones bastantes radicales para las instituciones educativas. (Bell, 1997). Hoy se aprecia como distintas instituciones proporcionan estas clases en línea y son tan efectivas como en el método tradicional.

Sin embargo, a pesar de todos los beneficios que entregan las tecnologías la forma tradicional de enseñanza ha resistido a las redes de la informática y los multimedios. No se trata de sancionar completamente una nueva o antigua metodología de enseñanza, se trata de ampliar el tipo de enseñanza formativa de los estudiantes, utilizando para ello, los medios que van a encontrar por todas partes en su vida y que forman parte de la cultura tecnológica que lo impregna todo.

En 1990, el Ministerio de Educación de Chile, inició el mejoramiento de la educación, considerando una nueva estrategia, siendo la implementación de la computación en las escuelas municipales y subvencionadas, a través del tiempo se fue solidificando y en el 2002 se crea el **Programa ENLACES**. Con esto se empezaron a implementar las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación), siendo un fundamental apoyo para el aprendizaje de los estudiantes, (MINEDUC, 2010).

En el año 2005, el programa Enlaces abarca casi todas las escuelas y liceos del país, esto responde a las inquietudes que está teniendo la educación dentro de los establecimientos a la hora de aplicar la metodología no tradicional. Este a su vez genera nuevos métodos, donde los estudiantes tendrán una experiencia de acercarlos más a la red de la informática. El fin de este programa es que todos los estudiantes pudiesen tener la experiencia con las redes sociales y así poder abrir su mente a la nueva era de las tecnologías.

El Ministerio de Educación, aporta desde ese entonces materiales y recursos a las instituciones, tales como: (MINEDUC, 2010).

- ❖ Equipamiento educacional y conexión a red de internet.
- ❖ Mobiliario para una sala especial de computación.

Enlaces tiene dos métodos para evaluación, que consisten en el monitoreo de las actividades de tráfico de la red y el uso de software educativo, (MINEDUC, 2010).

En la actualidad, encontramos una era tecnológica y la educación inicial no se queda atrás. Con la llegada de las computadoras a la educación inicial, los niños y niñas tienen acceso a esta herramienta educativa, pasando de ser un receptor de la información a un participante activo, lo que permite un aprendizaje más personalizado, donde el niño, que va a buscar su propio ritmo de aprendizaje según sus capacidades. (Sánchez, 1993)

Según el software, el tiempo y la forma en que se trabaje, dependerá de las oportunidades de aprendizaje que niños y niñas obtengan. El educador trabaja con un programa o software, le permita explorar y estimular sus experiencias, apoyando y guiando a los niños y niñas en todo momento, se está hablando de una utilización adecuada de los recursos, cosa que no ocurre si el educador simplemente los deja con ejercicios prácticos y de repetición.

“El computador es una poderosa herramienta intelectual; puede incorporar activamente novedades, estrategias pedagógicas para mejorar y optimizar el proceso instruccional, entre las cuales se postulan las estrategias de interacción atención individual, amplificación de las experiencias de los alumnos y el autocontrol de los aprendizajes”. (Sánchez, 2000.)

Muchos educadores podrán estar en contra de la enseñanza con computadores, ya que estos postulan que podría provocar que el niño se vuelva pasivo o reservado y que de esta manera aprendan de forma aislada, manteniendo temor en que esta tecnología impulse a los niños a avanzar de forma acelerada según su desarrollo intelectual. Estos educadores proponen que las experiencias con materiales concretos tales como la pintura, bloques, material recreativo, disfraces, instrumentos musicales benefician más al niño que la versión computarizada de estos mismos. (Colker, Doge, & Nuñez, 1998)

1.1.1- EL SOFTWARE EDUCATIVO.

Dentro de la Informática educativa existe el desarrollo y la aplicación de software interactivos, ayudando a que las metodologías de aprendizaje sean más estimulantes para quienes aprenden. En la actualidad, existen variados software para uso pedagógico que han sido usados dentro del aula, a este tipo de software se les denomina software educativos, el cual es un programa computacional que consta con características organizadas y funcionales que sirven de apoyo al proceso de enseñar y aprendizaje.

1.1.2-. TIPOS DE SOFTWARE.

Según la definición que nos entrega (Sánchez Ilabaca,2000):

Tipo de software	Definición
Ejercitación	Pretende reforzar hechos y conocimientos que han sido analizados dentro de una clase. Mediante pregunta y respuesta.
Tutorial	Presenta gran cantidad de información, entre un diálogo del aprendiz y el computador. Utiliza un ciclo de presentación de información, preguntas o solución de un problema.
Simulación	Se trabaja con modelos de algunas situaciones de la vida real, creativos y manipulativos. Normalmente, las simulaciones son utilizadas para examinar sistemas que no pueden ser estudiados a través de experimentación natural.
Juego educativo	Se asemeja a las simulaciones, sólo que en este se incorpora la acción de un competidor, el que puede ser real o virtual.
Enciclopedia interactiva	Proporciona el material de referencia e incluyen tradicionalmente estructura hipertexto con clips de video, sonido, imágenes entre otros.
Edu-entretenimiento	Integra elementos de educación y entretenimiento, estos programas son interactivos por excelencia, utilizan colores brillantes, música y efectos de sonido para mantener a los aprendices.
Historias y cuentos	Son aplicaciones que presentan al aprendiz una historia multimedia, que se enriquece con un valor educativo.
Editores	Su objetivo es entregar un marco de trabajo donde el aprendiz pueda crear y experimentar libremente en un dominio gráfico o similar.
Hiperhistoria	Su objetivo es que a través de una metáfora de navegación espacial se transfiera una narrativa interactiva. Su característica principal reside en que combina activamente un modelo de objetos reactivos en un marco de ambiente virtual navegable. Se asemeja a los juegos de aventuras.

Cada tipo de software hace referencia a un tipo de aprendizaje, debido a que no todos están diseñados con el mismo objetivo, y dependiendo del software utilizado es como se forma la relación entre el niño y el computador. (Sánchez Ilabaca, 2000)

1.1.3-ATRIBUTOS GÉNERICOS PARA ANALIZAR UN SOFTWARE EDUCATIVO.

Si se busca analizar un software educativo debemos tener en cuenta los siguientes atributos: (Sánchez Ilabaca, 2000)

- ❖ **Constructividad:** Posibilidad de construir nuevos escenarios dependiendo de la combinación de objetos en espacio y tiempo. Su desarrollo depende de lo que haga el aprendiz.
- ❖ **Navegabilidad:** Es la posibilidad que tiene el usuario que está utilizando el software de explorar libre y flexiblemente el programa.
- ❖ **Interactividad:** Se refiere a la capacidad dinámica que manifiesta el sistema utilizado dentro del software, al momento de manipular y controlar el programa al ser usado por el usuario.
- ❖ **Contenido:** Es la calidad, combinación, confiabilidad y relevancia de la información entregada dentro del software.
- ❖ **Interfaz:** Tiene gran importancia en la navegabilidad, construcción e interactividad que debe tener el software, ya que en esta fase se busca capturar la acción y atención del aprendiz, reflejando el estado y contenido del sistema que se presenta.

1.1.4-.SOFTWARE “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”.

El software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” fue creado el año 2013 en la cátedra de Informática Educativa, este trabajo nació por un proyecto que se dio para finalizar el semestre, ocupando todos los conocimientos adquiridos en clases. El cual abarca un tema determinado y acorde a los contenidos que se enseñan en la sala de clases del nivel de transición I, dentro de la Educación inicial.

Con el propósito de comprender y reforzar el trabajo pedagógico en el aula, se desarrolló el software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” para niños y niñas desde los 4 años hasta los 4 años 11 meses.

A la hora de realizar actividades educativas mediante el uso de las TICs, es de suma importancia considerar que los contenidos a tratar y desarrollar sean de acorde a la edad de los niños a los cuales está enfocado el software, teniendo presente que debe contener un grado de complejidad. Las Bases Curriculares de la Educación Párvularia, destacan la relevancia de la relación del niño con los seres vivos y su entorno, a través del desarrollo de actitudes de curiosidad, respeto y permanente interés por aprender las representaciones, características y atributos de las especies vivientes y de los espacios que estas habitan (Ministerio de educación, 2000).

El objetivo principal, es acercar a los niños a los seres vivos de su entorno inmediato, así como los animales salvajes o de la granja ya sea a través de videos, láminas o actividades lúdicas. Al ir explorando el programa, los niños podrán adquirir diversos conocimientos, a través de los mismos juegos o tutorial realizando ejercitación el cual complementa el proceso de aprendizaje a través de las diversas actividades que podremos encontrar.

1.2 Pregunta de investigación.

A raíz de los antecedentes entregados anteriormente surge la siguiente pregunta ¿Qué diferencia existe entre los aprendizajes adquiridos, mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y una metodología tradicional en niños y niñas de NT1, de dos colegios de la Región Metropolitana?

CAPITULO II.

OBJETIVOS.

En los objetivos generales se destaca lo que es el estudio, en el cual se trabajó para desarrollar la Tesina, donde se quiere demostrar la comparación de dos métodos que se están aplicando en la educación hoy en día, una de ellas es la metodología tradicional con láminas y la otra a través de un software educativo, que serán aplicadas en niveles de transición 1, en el colegio Liceo Polivalente María Reina y en el Jardín infantil Los Copihues de la Región Metropolitana. Estos se desglosarán en cuatro objetivos específicos, para recaudar la información que deseamos obtener y así poder realizar la comparación que tiene ambas metodologías.

2.1.-Objetivo General:

Comparar la diferencia que existe entre los aprendizajes adquiridos mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y una metodología tradicional en niños y niñas de NT1, de dos colegios de la Región Metropolitana.

2.2.-Objetivos Específicos:

- Determinar los aprendizajes iniciales del núcleo seres vivos y su entorno.
- Conocer los aprendizajes finales adquiridos mediante el software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y las metodologías tradicionales.
- Comparar los aprendizajes finales de los dos grupos del nivel transición I de colegios de la Región Metropolitana, adquirida mediante software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y la metodología tradicional.
- Conocer la visión de las educadoras en torno a la aplicación de ambas metodologías.

CAPITULO III.
FUNDAMENTACIÓN.

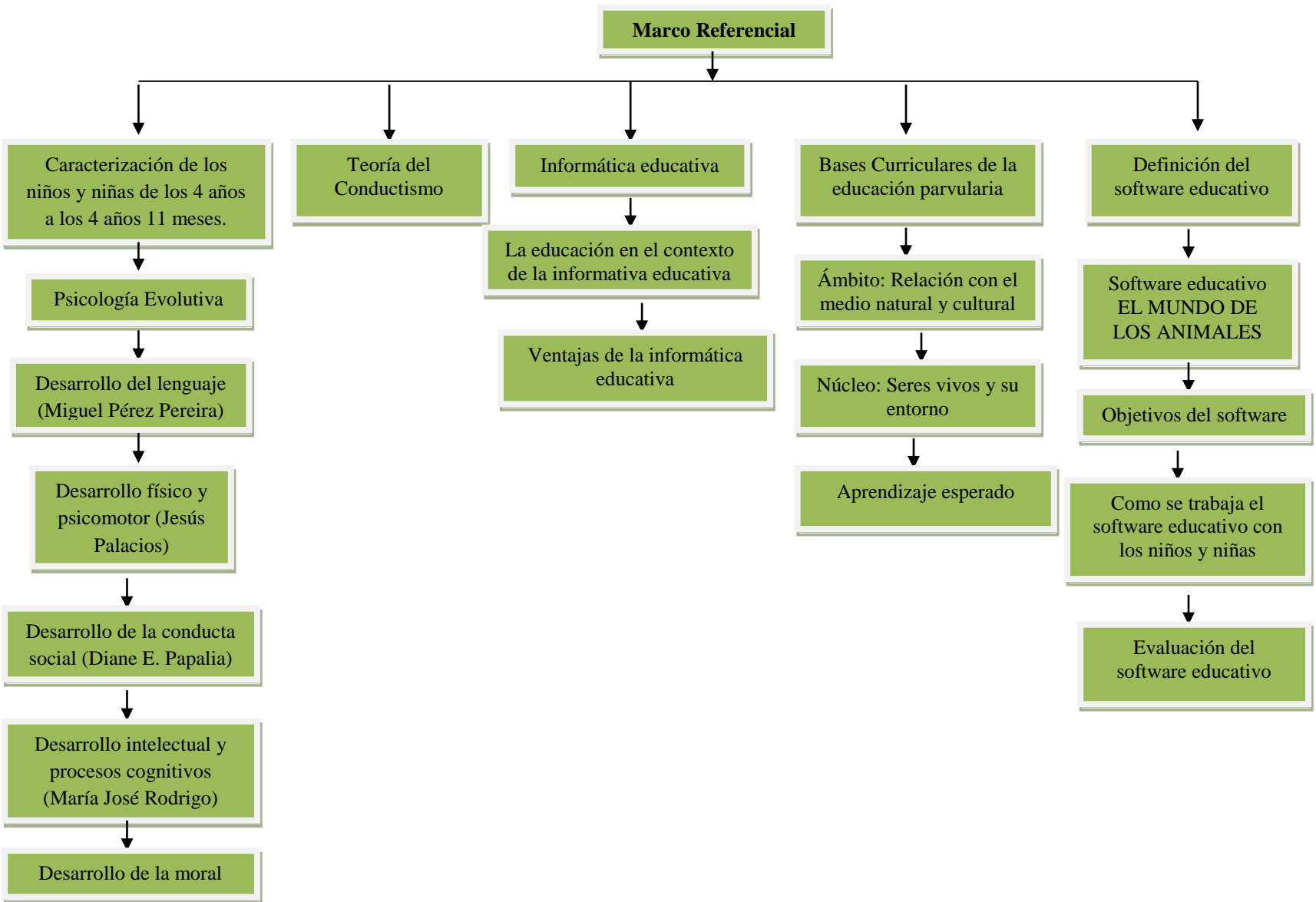
A continuación se presentara la fundamentación temática la cual explica la importancia del tema a desarrollar, en el metódico se menciona cual es el valor del estudio comparativo y el fundamento practico, responde a la pregunta de para que servir los resultados de este estudio.

- ❖ **Temático:** El tema del software educativo es importante, ya que, hoy en día es una herramienta necesaria en la educación, debido a que se encuentra estipulado en las Bases Curriculares donde se sugiere el uso de las TICS dentro del aula y aunque existen pocos estudios sobre el software en la educación párvularia. Esto justifica la necesidad de realizar este estudio en base ha lo que esta sucediendo con el uso del software en la educación párvularia.
- ❖ **Metodológico:** Es necesario hacer un estudio comparativo, puesto que es la única posibilidad que se tiene de evidenciar con datos la efectividad real del programa. Esta investigación es de corte experimental y que permite establecer la comparación en relación a los aprendizajes reales que se adquieren trabajando con la aplicación del software educativo y una metodología tradicional.
- ❖ **Practico:** Esta investigación puede servir para realizar otras investigaciones sobre el tema del software educativo en la educación inicial, ya que son de un constante cambio, el cual al pasar los años ambas van mejorando y se van creando nuevos métodos para los aprendizajes. Hoy en día la tecnología esta insertas de una manera muy importante en los establecimientos de educación a nivel país. Esto quiere decir que se pueden dar una gama de investigaciones, ya sea con uno o con varios software, en los cuales pueden arrojar diferentes resultado a la hora de ser aplicados.

CAPITULO IV.

MARCO REFERENCIAL.

En el presente marco referencial se destacan todos los conceptos que van a ser desarrollados y que son de importancia para este estudio. Posteriormente a eso se hará un análisis de cada de los conceptos, basándonos en diversos autores y teorías.



4.1.-CARACTERISTICAS PSICOLÓGICAS Y EDUCATIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS 4 AÑOS A LOS 4 AÑOS 11 MESES

Psicología evolutiva.

La psicología evolutiva ha servido para ver los cambios que ha tenido el ser humanos durante el tiempo de vida, manteniendo como objeto de estudio la conducta humana, hablando principalmente en los niños de 4 años a 4 años 11 meses; dando a conocer diferentes teorías, como el desarrollo de la psicomotricidad, el lenguaje, el desarrollo cognitivo, la personalidad, la percepción y la conducta social que van adquiriendo los niños(as), además de aprender cómo estas teorías analizadas, las podemos llevar a la sala de actividades entregándoles aprendizajes a los niños.

4.1.1- Desarrollo del Lenguaje de los 4 años a 4 años 11 meses

La teoría expuesta por Miguel Pérez Pereira (2002), dice que los niños incrementan su vocabulario y adquieren un lenguaje más completo durante los 4 años a los 4 años 11 meses, por lo tanto esta teoría da a conocer como aumenta el lenguaje a esta edad y de qué forma los padres, como los educadores podemos propiciar su desarrollo.

Explica también que el lenguaje es una de las facultades más típicas de la especie humana, y hasta hoy en día no se conoce ninguna otra especie que haya desarrollado por sí misma un sistema de comunicación y símbolos tan complejos como el lenguaje humano. Es por esto que para los niños y niñas es tan fácil adquirir el lenguaje, el solo hecho de estar en contacto con otras personas, hace que se logre comunicación oral desde que son pequeños. Este proceso es evolutivo, ya que se comienza adquirir después del nacimiento, manteniendo diversas categorías que van en aumento, dependiendo de la edad y maduración, las cuales es mejor desglosar para entender cómo se adquieren.

“Para facilitar la exposición de cómo aprenden a hablar los niños es necesario desmenuzar el lenguaje, habitualmente se han separado varios componentes o dimensiones del lenguaje. Unas parecen estar más directamente relacionadas con la categorización de la realidad, la formación de conceptos y el conocimiento del mundo; ése es el campo de la semántica, que estudia el significado de las palabras y las oraciones. Otras, como la fonología y la sintaxis se ocupan de aspectos que no tienen tanta relación con nuestro conocimiento en el plano evolutivo, con el desarrollo de otras capacidades; son dimensiones más específicamente lingüísticas. Fonología y sintaxis se ocupan, respectivamente, del estudio del material sonoro del lenguaje humano (fonemas, combinaciones de fonemas, entonación, acento...), del orden y relaciones de dependencia que deben existir entre los elementos de la oración... La morfología se ocupa del estudio de las unidades mínimas o morfemas, que sirven para expresar significados o matices de significado, y que además cumplen un papel esencial en la organización de la oración. Finalmente, la pragmática se ocupa del estudio del uso del lenguaje, por ejemplo de cómo con el lenguaje expresamos intenciones (Palacios, Cubero, Luque, & Mora, 2002, pp. 227-228)”.

Entendiendo como se conforma el desarrollo del lenguaje, él autor dice que dentro de esta adquisición hay dificultades, donde las educadoras y padres deben poner atención o poder determinar si el niño o niña tiene alguna dificultad o impedimento para adquirir bien su desarrollo del lenguaje, o solo si es una falta de estímulo, ya que a esta edad es donde se adquiere la mayor parte del lenguaje, no solo de manera intuitiva sino que también de manera concreta, la generalidad acepta como atributos esenciales del habla normal, el uso apropiado de las palabras según su significado, la cantidad y la calidad del vocabulario que se requiere para los 4 años a los 4 años 11 meses, de la buena articulación y la forma gramatical con que se dicen las palabras, es por esto que el trabajo de la Educadora debe estar constantemente estimulando el lenguaje en los niños (as) a través de diversas actividades en donde motive a que el niño y niña adquieran cada vez más el vocabulario, sea capaz de comenzar a pronunciar oraciones refiriéndose a lo que desea, quiere o sienten.

Para poder estimular a los niños y niñas, se deben crear contextos en donde se utilicen rutinas comunicativas, esperar a que los niños respondan lo que se les pregunta, ayudar con la corrección de las palabras mal pronunciadas (solo repitiendo la palabra correcta y no diciendo que está mal pronunciada), favorecer que sean ellos quienes comiencen con el

tema de conversación. Adaptándonos a su forma de aprender para saber cómo debemos evaluar los aprendizajes que ellos deben adquirir de acuerdo a su maduración y conocimientos adquiridos.

Entre los 4 años y los 4 años 11 meses el niño y la niña adquiere a nivel lingüístico lo siguiente:

Uso sistemático de los tiempos, personas y modos verbales.	Errores de sobre regularización que serán dominados después de los 5 años.
Uso productivo de los aumentativos y diminutivos.	Describe cómo hacer cosas como pintar un dibujo.
Uso frecuente de adverbios, preposiciones; aparecen antes, entonces, después...	Enumera elementos que pertenecen a una categoría, como animales, frutas, etc...
Alcanza un vocabulario de 1.500 a 2.000 palabras aproximadamente.	Define las palabras.
La capacidad de categorización de los niños a los 4 años se va desarrollando, éstos van organizando estructuras semánticas jerarquizadas.	

(Palacios, Cubero, Luque, & Mora, 2002, pág. 243)

Podemos decir, que la adquisición del lenguaje se realiza dentro de un contexto social en donde se debe mantener estimulado al niño/a para que su nivel de desarrollo sea el adecuado a su edad, debemos recordar también que cada niño y niña tiene su propio ritmo de aprendizaje.

4.1.2.- Desarrollo físico y psicomotor de los 4 años a 4 años 11 meses.

El desarrollo físico y psicomotor, explica que desde los 4 años hasta los 4 años 11 meses, es relevante la extensión y el afinamiento del control sobre el cuerpo y sus movimientos; definiendo que los niños a esta edad están en una etapa donde ocurren diferentes transformaciones, tanto en el ámbito práctico (de la acción) como en el simbólico (de la representación).

La psicomotricidad es la psicología del movimiento, lo que trata de decir: unión entre mente, cuerpo y emociones. Los esquemas mentales se forman a partir del movimiento, durante los primeros seis años de vida, existiendo durante este periodo la plasticidad del cerebro y con el movimiento se genera estimulación, esto genera una mayor cantidad de conexiones neuronales. Lo psicomotor genera y permite al niño generar un desarrollo integral, formando un todo, haciendo parte lo afectivo. (Jesús Palacios, 2002, pág. 186)

Entre los 4 años y los 4 años 11 meses se encuentran en el proceso de preparación para la etapa preescolar, son más independientes, más comunicativos. Según su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes. También una de las cosas que ya dominan es la lateralidad, la cual es alcanzada en su totalidad a los 5 años y medio, por lo cual es de vital importancia que las Educadoras estimulen esta área.

Destreza motriz que encontraremos entre los 4 años a los 4 años 11 meses son.

Baja escaleras con soltura y sin apoyo, poniendo un pie en cada escalón.
Saltar entre 60 y 80cm de longitud.
Mayor control para comenzar a correr, parar y girar.
Cortar una línea con tijeras.
Doblar papel, usar punzón para picar, colorar formas simples.
Utilizar el tenedor para comer.
Vestirse sin ayuda.
Copiar un cuadrado.
Caminar sobre una barra de equilibrio.
Aprender a montar bicicleta.
Marchar al ritmo de sonidos.
Escribir algunos números y letras.
Lateralidad.

(Jesús Palacios, 2002, pág. 188)

4.1.3.-Desarrollo de la conducta social y de la personalidad de los 4 años a 4 años 11 meses.

Da a conocer como el niño(a) logra desenvolverse con otras personas de su misma edad o las que se aproximan a él. Las conductas se ven afectadas, la moral junto con los valores que también van adquiriendo para desenvolverse día a día además de cómo influyen los factores culturales y de su entorno en la conducta que va desarrollando.

Los niños y niñas de estas edades comienzan a comprender y explicar los estados emocionales, según lo que han vivido y la intensidad de las situaciones y la emoción tenidas, entre lo que se desea y lo que han logrado realizar. Logran diferenciar los estados de las emociones internas y externas, logrando un control de las emociones externas, ocultando o mostrando las que él estima pertinente en las distintas situaciones que va viviendo. “Estas conductas se ven mediadas en la sociedad dado a las normas que esta posee así, hay que mostrarse agradecido cuando se recibe un regalo, guste este o no; no hay que reírse cuando alguien tropieza y se cae, aunque la escena nos resulte simpática” (Papalia, 2001, pág. 270).

Los conocimientos y las creencias afectan la conducta de los niños y niñas, lo que le permite anticipar conductas erróneas en otros y al realizarlas también entre ellos mismos, estas pueden ser de forma consciente o como bromas.

Los niños aprenden su propia identidad y la distinción de género, de la misma forma aprenden otros comportamientos imitando y observando otros modelos, no solo el de sus padres, sino, que también imitando a otras personas que se encuentran en su mismo círculo social. Los niños y niñas se ponen en el lugar de otras personas y responder de forma eficaz a preguntas relacionadas con sus propias experiencias y emociones.

“Las personas nos parecemos mucho a otras porque compartimos influencias genéticas, como los miembros de la misma especie e influencias ambientales como los miembros de un determinado grupo sociocultural”. (Hidalgo & Palacios, 2002, pág. 257)

4.1.4.- Desarrollo intelectual y procesos cognitivos entre los 4 años a los 4 años 11 meses.

María José Rodrigo (2002), Dice que de los 4 años a los 4 años 11 meses, se encuentran en la etapa pre-operacional según Piaget. Donde se encuentran trabajando las funciones simbólicas, en la cual los niños pasan por grandes transformaciones para avanzar posteriormente a las siguientes etapas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizaje, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Los niños desarrollan un pensamiento simbólico, ya que se basa en el uso del lenguaje y en el desarrollo del pensamiento, siendo el pensamiento el primero en aparecer en los niños.

El uso simbólico es la utilización de símbolos y representación de objetos no reales, debido a que los niños le dan vida a los objetos inanimados como, por ejemplo, dicen que el mar, el viento, el agua tienen vida ya que realizan un movimiento, es por esto que “Piaget en el año 1930, primero mostro a los bebés como activos exploradores de la realidad y como incansables constructores de su propia inteligencia de interacción con los objetos de su entorno”(Rodrigo, 2002, pág. 203).

En esta edad el pensamiento de los niños es intuitivo, irreversible y egocéntrico, Piaget destaca que el niño a esta edad se encuentra en el estadio pre-operacional, ya que desarrolla el lenguaje, los juegos y el pensamiento a través de las habilidades preceptoras y motoras. Específicamente se encuentre en el sub estadio número 6 “interiorización de las acciones, aparición de los primeros símbolos, conservación de los objetos incluso con desplazamientos invisibles imitación diferidas”.(Rodrigo, 2002, pág. 206)

De los 4 años a los 4 años 11 meses, los niños dedican más tiempo a planificar previamente la tarea antes de empezar, con el fin de repasar la ubicación de los artículos. A esta edad se incorpora las nociones lógico matemático como la clasificación, los primeros números, colores, entre otros. “De los 4 años en adelante, los niños son capaces de realizar tareas como la clasificación, cuando contienen pocos elementos.

El criterio para clasificarlos es de tipo perceptivo y se les presentan algunos elementos ya clasificados.”(Rodrigo, 2002, págs. 203-204)

A raíz de esto podemos destacar que los niños y niñas entre los 4 años a los 4 años 11 meses deberían ser capaces de:

Nombra algunos colores y números.
Entiende la idea de contar numerar.
Comienza a entender el concepto de tiempo.
Recuerda partes de un cuento.
Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo.
Sabe usar Tijeras.
Aprenden por la propia experiencia, realizando ensayo y error.
Comienzan los juegos reglados. Los niños de 4 años a 5 años pueden empezar a aprender a aceptar algunas reglas simples, aunque de a ratos serán ellos mismos los que inventen sus propias reglas.

(Papalia & Palacios, 2012)

4.1.5-. Desarrollo de la moral.

Una de las grandes metas del desarrollo humano es obtener la integración efectiva en su contexto social en el que está inmerso. En el desarrollo como personas, la vida se va ampliando y diversificando el mundo social.

Los objetivos más importantes del proceso de socialización consiste en que los niños deban aprender a distinguir entre lo que se considera correcto y lo que se juzga incorrecto, en donde puedan conseguir un nivel alto de conocimientos de los diferentes roles que rigen en su sociedad y se comporten de acuerdo con ellos, esto se adquiere a través de un proceso de construcción e interiorización de dichos roles, proceso que tiende además a favorecer el desarrollo de los mecanismos del control de reguladores de la conducta del niño.

Las causas del desarrollo moral según distintos autores:

“Psicoanálisis: Se desarrolla el súper-yo, conciencia moral interiorizada una vez aceptada la primacía del principio de realidad sobre el principio del placer.

Teoría de aprendizaje: El énfasis se pone en los procesos de condicionamiento y de aprendizaje vía reforzamiento de conductas y normas; por otra, en el aprendizaje que se lleva

a cabo a través de la observación de modelos, particularmente de aquellos que el niño o la niña perciben como dotados de autoridad y prestigio.

Teoría Vygotskiana: Como consecuencia de la comunicación social y del dialogo con quienes les rodean, niños y niñas van siendo capaces de un dialogo moral interno que no es sino la transformación intra-psicológica de las conversaciones y diálogos mantenidos con otros. Por ello, el desarrollo moral se entiende aquí como una construcción socio cultural”. (Moreno, 2002, pág. 295)

4.2-.CONSTRUCTIVISMO

La autora Marta Manterola Pacheco, se refiere al constructivismo como, “la idea que mantiene al individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre estos dos factores”. (2003)

Según la posición constructivista, el conocimiento no es una reproducción de la realidad, sino una construcción del ser humano, la construcción la debe realizar el individuo, de acuerdo con los esquemas que ya posee, ósea, es decir lo que ya construyo en relación en el medio en que se desenvuelve.

La construcción depende de los siguientes aspectos; “De la representación inicial que tengamos de la nueva información y de la actividad, interna o externa, que desarrollemos al respecto” (Carretero, 2009)

Se proponen tres tipos de manifestaciones del constructivismo:

- Se plantea la idea que el individuo debe aprende al margen de su contexto social. Esta posición no excluye el contexto de la cultura y de la interacción social, pero no se especifica cómo actúa con el aprendizaje.
- La interacción social favorece el aprendizaje mediante la creación de conflictos cognitivos que causan un cambio conceptual, en conjunto a sus amistades.

- El conocimiento no es un producto individual sino social. Se debe poner énfasis en el intercambio social, ya que sin interacción no se generan cambios de ideas o de aprendizajes.

Se creó que todo conocimiento se construye en la estrecha interrelación en el contexto en que se usa, y no es viable separar los elementos cognitivos y sociales presentes en que se actúa de manera cotidiana. Se sigue tomando en consideración las ideas de Vygotski, de manera en que se enfatiza la enseñanza que presenta dialogo sostenido o discusiones en donde los estudiantes profundizan sobre temas, intercambiando opiniones y negociado diferentes significados en la medida que indagan las conexiones y ramificaciones del tema.

4.3-. INFORMATICA EDUCATIVA.

La educación es una pieza clave para el desarrollo armónico de una sociedad y el principal vehículo para lograr una igualdad de oportunidades para todos, por lo tanto, la educación ha sido una de las prioridades más altas de la sociedad y del estado, estos procesos de educación han cambiando a medida que pasa el tiempo y hoy en día se pueden ver cambios con mayor peso en las tecnologías, con nuevos medios de información.

“La informática Educativa es una nueva disciplina del conocimiento y aprendizaje, que se desenvuelve en un marco de interdisciplinariedad, lo cual requiere que el educador domine las formas de uso de las tecnologías, que tenga conocimientos mínimos, que sea capaz de utilizar y evaluar software educativo, multimedia e internet para apoyar actividades de aprendizaje y la construcción del nuevo conocimiento, que integre con creatividad y autonomía esta herramienta como un recurso más al currículo, poder diseñar una metodología para usar de una manera correcta la tecnología y no que la tecnología se apropie de nuestra inteligencia.”(Sánchez, 2000)

La informática debe ser una herramienta que pueda ser útil en todas las materias, esta implica muchas aplicaciones, pero para los niños de educación inicial lo puedan utilizar se debe tener recursos de multimedia, con los software educativos, por lo tanto, esto se transforma en una poderosa herramienta para el aprendizaje de los niños de este nivel.

“Las tecnologías de la informática y la comunicación, son un elemento fundamental de la nueva sociedad. Han permeado prácticamente todos los ámbitos del quehacer humano, y han generado grandes cambios en muchos de ellos (el mercado de la música, la banca, la medicina, la entretenimiento y las comunicaciones). Los sistemas educativos, que solían quedar rezagados a las transformaciones tecnológicas y socioculturales, han intentado responder a los cambios con un doble objetivo: adaptarse al nuevo escenario y aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías en áreas tales como el aprendizaje, la gestión y la formación docente.”

(El libro abierto de la informática educativa, 2010, pág. 7)

4.3.1.-LA EDUCACION EN EL CONTEXTO DE LA INFORMATICA EDUCATIVA.

La educación es una de las más importantes instituciones sociales y el eje de la socialización de los individuos tiene como principal objetivo el desarrollar en el ser humano todas sus potencialidades tanto intelectuales como personales, para así enfrentarse al mundo laboral y profesional. A través de la reforma educacional, se ha implementado el uso de nuevas herramientas para la educación como son la informática, internet y software educativos para lograr en los individuos una mayor construcción de aprendizajes significativos a través del trabajo colaborativo. El educador es un guía y facilitador, que tienen el rol de liderar el proceso de enseñanza aprendizaje, planificando, implementando y evaluando el trabajo educativo en todos sus aspectos.

Existe consenso en que el educador ha de poseer una vocación que con un fuerte compromiso con la formación de sus alumnos, debe tener conocimiento suficiente sobre los contenidos que le corresponde enseñar, de otro modo jamás podrá hacerlo en buena forma.

En consecuencia con lo anterior, el educador debe ser el guía para los alumnos, debe exponer sus conocimientos con seguridad y realidad con el fin de llegar a todos y no solo a un grupo. Hoy en día la utilización de los recursos y de las herramientas que la tecnología coloca al alcance del docente.

Finalmente, se entiende que las responsabilidades del educador no se agota en su sala de clases, sino que debe ser un trabajo en conjunto del equipo profesional de la comunidad educativa, apoderados y alumnos, a la vez utilizando al máximo sus posibilidades, recursos y herramientas para así lograr un mayor aprendizaje significativo en el educando.

La informática puede ayudar en la educación, ya que está ampliamente determinado que la informática potencia en los alumnos procesos cognitivos y creativos, pero no es suficiente solo utilizar la informática, ya que la calidad del aprendizaje está directamente relacionada con la capacidad de enseñanza del docente más que con los instrumentos que utiliza en el aula.

El uso de la informática produce en el niño tenga una mejor motivación frente a las actividades a realizar, un mayor conocimiento sobre las tecnologías y abre una puerta hacia la imaginación y la creación de sus propios aprendizajes, hoy en día, el educador debe actuar como un guía en la construcción de aprendizajes frente a las nuevas tecnologías, ya que el computador actúa como un medio para lograr el aprendizaje pero jamás reemplazara la esencia de un buen educador.

4.3.2.-VENTAJAS DE LA INFORMATICA EDUCATIVA.

La principal ventaja de la Informática Educativa es que los niños de hoy en día están inmersos en el mundo de la tecnología de la informática mostrando una gran motivación al momento de trabajar con los computadores.

Los contenidos y aplicaciones digitales permiten:

- Una mayor interactividad del estudiante con el material educativo, facilitando un aprendizaje más activo.
- Entregan retroalimentación automática al estudiante de acuerdo a su desempeño individual, facilitando una mayor personalización de los procesos de enseñanza
- Aprovechar la capacidad de edición del material digital para construir nuevos conocimientos en base a un proceso progresivo de diseño, desarrollo y depuración de información, muchas veces a partir de modelos preexistentes.

- Trabajar con animaciones y simulaciones computacionales, que permiten visualizar y comprender conceptos y procesos complejos, difíciles de entender de otra forma, haciendo concreto y real temas que son abstractos.

(El libro abierto de la informática educativa, 2010, pág. 55)

El computador puede proveer una gran variedad de experiencias de aprendizajes interactivos a los alumnos, permitiendo dar mayor flexibilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje. La posibilidad que ofrece el computador para utilizar la evaluación como medio de aprendizaje, que no es más que la posibilidad que tienen los estudiantes para aprender lo mismo; permitiendo que mediante el computador se refuercen inmediatamente los contenidos esperados para su aprendizaje.

4.4.-BASES CURRICULARES.

Parte como la política en la educación chilena, tiene como enfoque formativo, instalar una cultura en función a la primera infancia, se ha tenido la colaboración y aporte de todos los actores involucrados en esta magna tarea, educadores, familia, instituciones normativas. Para así estar acorde a la realidad del siglo XXI.

Las Bases Curriculares de la Educación Párvularia, brindan una flexibilidad en el trabajo diario, dando posibilidad de adaptarlo a diferentes modalidades y una mayor diversidad en la evaluación. El día 29 de agosto de 2001 en el palacio de la Moneda el Presidente de la República aprobó las Bases Curriculares, desde entonces se ha ido capacitando a las educadoras y a todos los gestores que trabajan con los párvulos.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, corresponden al nuevo currículo que propone como marco orientado para la educación integral de los niños y niñas, desde los primeros meses hasta el ingreso a la Educación Básica, integrando como fundamento el derecho de la familia de ser la primera educadora de sus hijos.

El nuevo currículo ofrece un conjunto de principios, objetivos de aprendizaje y orientaciones para el trabajo con niños y niñas.

4.4.1.-FUNDAMENTOS QUE SUSTENTAN LAS BASES CURRICULARES.

Los principios de orientación que aporta a las Bases Curriculares, tienen como base que los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos, y que la perfectibilidad inherente a la naturaleza humana se despliega en métodos de autoafirmación personal y de indagación permanente de trascendencia.

Principios pedagógicos. (Bases Curriculares de la Educación Parvularia, 2001)

Principio de bienestar: Se debe propiciar que los párvulos se sientan plenamente considerados en cuanto a sus necesidades e intereses, generando sentimiento de aceptación, confortabilidad, seguridad y plenitud, junto al goce por aprender de acuerdo a las situaciones y a sus características personales.

Principio de actividad: Los párvulos deben ser sus propios protagonistas de sus aprendizajes a través de diferentes procesos de apropiación, construcción y comunicación. Esto implica que se debe considerar que los niños aprenden actuando, sintiendo y pensando, en donde van generando sus experiencias en un contexto en que se les ofrecen oportunidades de aprendizaje según sus habilidades.

Principio de singularidad: Independientemente de la etapa de vida y del nivel de desarrollo en que se encuentran los niños y las niñas, son únicos con características, necesidades, intereses y fortalezas diferentes, que se deben conocer, respetar y considerar efectivamente en toda situación de aprendizaje, ya que todos aprenden de diferentes estilos y ritmos.

Principio de potenciación: En el proceso de enseñanza-aprendizaje se deben generar en los niños y niñas una confianza en sus propias capacidades para enfrentar diferentes desafíos, fortaleciendo sus potencialidades integralmente. Esto implica una toma de conciencia paulatina de sus propias capacidades para contribuir a su medio.

Principio de relación: En las situaciones de aprendizaje se debe entregar la integración significativa en los niños y niñas con sus otros pares y adultos, generando una vinculación afectiva fuente de aprendizaje, e inicio de su contribución social, esto involucra reconocer la dimensión social de todo aprendizaje.

Principio de unidad: El niño como persona es esencialmente indivisible, por lo que enfrenta todo aprendizaje en forma integral, participando con todo su ser en cada experiencia que se le ofrece. Se deben considerar los diferentes ámbitos para que el niño se pueda desarrollar, aunque se deben definir ciertos énfasis en los aprendizajes que se esperan lograr.

Principio de significado: Un contexto educativo favorece mejor los aprendizajes cuando se considera y se relaciona con las experiencias y conocimientos previos de las niñas y niños, respondiendo a sus intereses, teniendo sentido para ellos. Esto implica que para la niña o el niño las situaciones educativas deben cumplir la función que puede ser lúdica, gozosa, sensitiva o práctica, entre otras.

Principio de juego: Se enfatiza que debe ser lúdico, que en todas las situaciones de aprendizaje debe estar considerado, ya que los niños aprende y socializa a través del juego, además se le da la posibilidad de explorar su imaginación, la creatividad y la libertad.

Desarrollo, aprendizaje y enseñanza.

Esta triada es importante para la educación en la medida en que se articulen y lleven a cabo de manera adecuada para que los niños y niñas se desarrollen en su formación.

En los niños hay un potencial de desarrollo y de aprendizaje que surge con fuerza en condiciones favorables. A la educación le corresponde proveer experiencias educativas, a través de una intervención oportuna, intencionada, pertinente y significativa, desde los primeros años de vida de los niños y niñas.

A escala mundial el desarrollo tecnológico de las últimas décadas ha tenido un gran impacto aplicándolo en todos los ámbitos de las sociedades, como consecuencia de esto, la educación debe contribuir a que nuestra población, en general, puede manejarse en la tecnología y tenga un adecuado control sobre el medio ambiente tecnológico en el cual vivirá y trabajará.

Una de las respuestas de la reforma curricular desarrollada por el Ministerio de Educación, ante estos requerimientos ha sido la incorporación de la educación tecnológica

en el currículo, la cual se comienza a partir de la Educación inicial dentro de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia,

“Las niñas y el niño aprendan a través de experiencias como la implementación de las nuevas tecnologías y su aplicación en el aula” esto es según lo que plantean las Bases Curriculares, para lo cual propone que el logro de aprendizajes esperados para el segundo ciclo se consiga a través de la utilización de la tecnología. El ámbito “Relación con el medio natural y cultural” hace referencia al uso de la tecnología.

ÁMBITO: “Relación con el medio natural y cultural” Es importante mencionar que la relación activa de los niños con el medio interviene en los procesos de desarrollo cognitivo, donde les permite explorar de manera activa, dimensionando el tiempo y espacio, para poder ampliar sus conocimientos para poder resolver sus problemas, plantear hipótesis, buscar soluciones a problemas cotidianos, etc.

"El propósito de este ámbito es propiciar que los niños se apropien progresiva y activamente de su medio natural y cultural, considerando sus múltiples relaciones e interdependencias. Esto significa enriquecer, expandir y luego profundizar mediante el aprendizaje, las experiencias infantiles que potencian el descubrir, conocer, comprender, explicar e interpretar la realidad, recreándola y transformándola mediante la representación y la recreación." (Bases Curriculares de la Educación Parvularia, 2001)

NÚCLEO: “Seres vivos y su entorno” Su objetivo fundamental es que el niño y la niña puedan descubrir y conocer en el medio que están insertos, a través de las curiosidades que emerjan de ellos, en el respeto y de su interés por aprender, utilizando sus habilidades que les permiten extender sus conocimientos y la comprensión de los seres vivos y las relaciones con su entorno a través de diversos métodos y herramientas.

APRENDIZAJE ESPERADO: sacado del segundo ciclo.

1.- Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat.(ver la planificación para trabajar ambas metodologías en el anexo N°1)

4.5.-EL SOFTWARE EDUCATIVO:

El desarrollo de las tecnologías informáticas y de la comunicación permite darse cuenta que el mundo va cambiando y que los niños(as) de hoy van creciendo en un mundo diferente, al de unas generaciones anteriores y a la generación de los maestros. El computador hoy en día es una plataforma capaz de actuar como un medio para cumplir nuestros propósitos, por esto entre otras razones, se presenta como una alternativa a las metodologías educativas tradicionales, pero al hablar de la incorporación de las nuevas tecnologías debemos hablar del papel que cumple el educador.

Cuando hablamos de la tecnología como facilitador en el proceso educativo, los aportes tecnológicos no son la solución al debate de cómo se enseña y que se aprende, si el docente quien es la persona capacitada para guiar el proceso educativo, él es quien sabe enseñar y conoce que se enseña y puede facilitar el proceso de aprendizaje de sus alumnos con sus conocimientos, experiencias y metodologías. El educador como facilitador y guía en esta nueva propuesta de enseñanza debe utilizar cada una de las herramientas para la incorporación de las nuevas tecnologías. Una de ellas, que se utiliza en todo los niveles de educación, es el software educativo.

Software es un término derivado del inglés que puede ser informalmente traducido como programa para computadora. A menudo las computadoras se acompañan para su venta de un pequeño conjunto de programas para poder operar a un nivel básico, dejándose en el usuario la responsabilidad de complementar su equipo y utilizar las distintas metodologías que cada profesor realiza para utilizar las distintas metodologías y el mejor rendimiento del software educativo.

Los principios de actividad y de globalización son los ejes sobre los cuales debe guiarse la actividad educativa en educación infantil, basándonos en ellos introduciremos los medios tecnológicos. Las actividades con software educativos permiten el desarrollo del centro del interés que en ese momento se está trabajando en el aula, como un recurso más a emplear en el desarrollo del currículo, lo que conlleva, necesariamente a una adecuada planificación de las actividades para conseguir el máximo rendimiento.

La tecnología ofrece el software como aportes a la educación, capaz de transformar positivamente los procesos de enseñanza aprendizaje, aportando nuevos y mejores caminos para el desarrollo educativo, las personas relacionadas con la educación comienzan a interesarse y profundizar en el conocimiento del software educativo, a fin de aprovechar positivamente dicho recurso. La capacidad de influencia del software educativo sobre la educación es mayor a medida que las diversas tecnologías avanzan.

Dentro de un concepto generalizado se hace referencia a que software educativo es un programa computacional que consta con características organizadas y funcionales que sirven de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar. Sin embargo Jaime Sánchez Ilabaca busca definir un concepto más específico de lo que es software educativo, y lo define como “aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender”. (Ilabaca, 2000)

4.5.1.-SOFTWARE EL MUNDO DE LOS ANIMALES.

El software cuenta con una sección tutorial en la cual se desarrolla una breve información de los animales y su hábitat. Y la sección de ejercitación en la cual los niños y las niñas pondrán en práctica lo aprendido dentro del software. El método que a de utilizar dentro del software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” es de fácil manejo, le permite al niño ser autónomo de su aprendizaje.

“La metodología que se desarrolla dentro del software, es de tipo conductista, por su sección de tutorial y por la sección de juego, el cual le entrega un refuerzo positivo o uno negativo dependiendo de la respuesta que seleccione el niño o la niña. Se encuentra en la categoría de software de Edu-entretención, ya que entrega conocimientos los cuales luego serán reforzados por diversos juegos. Es un software de navegabilidad, ya que puede entrar y salir sin ningún inconveniente. Debemos tener en cuenta que esta metodología es muy útil al momento de incorporar las TICs en la educación pero siempre debemos tener en cuenta que este método solo es un medio no un fin, el cual no debe remplazar el trabajo de las educadoras, más bien debe ser un complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje. (guía didáctica del software bienvenido al mundo de los animales, 2012)

4.5.2.-OBJETIVOS DEL SOFTWARE “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”.

“Dentro de las Bases Curriculares para la Educación Párvularia, debemos propiciar a los niños y las niñas una instancia de goce para que puedan conocer los distintos animales, sus características básicas y el hábitat en el cual habitan. (Guía didáctica, software bienvenido al mundo de los animales, 2012)

El software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” no solo busca entretener al niño por sus colores, sonidos o navegabilidad, más bien busca entregar conocimientos significativos para la vida de los niños.

“Nuestro objetivo principal, es acercar a los niños a los seres vivos de su entorno inmediato, tanto como a los animales salvajes o de la granja, ya sea a través de diferentes actividades lúdicas. Al ir explorando el programa los niños podrán adquirir diversos conocimientos, a través de los mismos juegos o tutorial realizando ejercitación el cual complementa el proceso de aprendizaje a través de las diversas actividades que podremos encontrar” (Guía didáctica, software bienvenido al mundo de los animales, 2012).

4.5.3.-COMO SE TRABAJA EL SOFTWARE EDUCATIVO.

Los instrumentos que se aplicaran para trabajar el software educativo dentro de las salas del primer nivel de transición, serán diferentes materiales didácticos. En el cual se dividirá un curso en dos grupos, uno trabajara con el software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”. Mientras que el otro grupo trabajara con la metodologías tradicionales utilizando afiches y láminas, para poder diferenciar cual metodología es más adecuada para trabajaren algunos temas del núcleo seres vivos y su entorno en niños y niñas de NT1.

Procedimiento: trabajaremos el núcleo de seres vivos y su entorno donde dividiremos la clase en tres periodos (inicio, desarrollo y finalización), las cuales se trabajaran en el periodo de una semana.

INICIO: Para ambos grupos se realizara una evaluación diagnóstica inicial para saber qué saben sobre el núcleo de los animales y su hábitat.

DESARROLLO: Trabajaremos el núcleo seres vivos y su entono, uno lo realizara mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”. Y el otro grupo trabajara la metodología tradicional, el cual se le enseñara a través de un afiche y láminas de los animales. La educadora estará en ambos momentos, mientras aplicamos las metodologías, para observar los diferentes trabajos y resultados.

FINALIZACIÓN: A ambos grupos se le realizara nuevamente la misma evaluación que al principio, para saber si el aprendizaje se adquirió o no. Además a las educadoras de los niveles con los cuales trabajaremos se les realizara una entrevista semi-estructurada.

4.5.4.-EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO,

“Actualmente la innovación tecnológica ha permitido tener una gran diversidad de productos digitales disponibles para fines de aprendizaje. La difusión de estos materiales educativos digitales, lleva a la necesidad de evaluar su calidad y su eficiencia” (Sánchez Ilabaca, 2000).

Al evaluar un software educativo permite:

- ❖ Organizar el material que el establecimiento posee al ir generando documentos o registros del software que se tiene.
- ❖ Elaborar una base de datos con información pedagógica relevante sobre el software utilizado.
- ❖ Establecer nuevos criterios y prioridades para seleccionar nuevos materiales.
- ❖ Orientar al profesor acerca de las posibilidades de aplicación de este recurso, al identificar sus fortalezas y debilidades pedagógicas.

Los descriptores de calidad tienen que ver fundamentalmente con el usuario y son los siguientes:

- ❖ **Desafío:** Las actividades planteadas por el software deben constituir un desafío para el alumno.
- ❖ **Interacción:** Capacidad de comunicación y retroalimentación que presenta el software, con respecto al niño.
- ❖ **Motivación:** Capacidad del software de centrar la atención del niño y motivar su comportamiento en relación a las actividades planteadas.
- ❖ **Entretención:** Además de trabajar los aspectos específicos, objetivos y actividades, el software debe entretener al niño.
- ❖ **Estimulación del descubrimiento, creatividad e imaginación:** Aplicar metodologías constructivas que se orienten al descubrimiento del conocimiento, la creatividad y la resolución de los problemas planteados.
- ❖ **Capacidad de asociar información de diferentes tipos:** Que el software permita utilizar el pensamiento, realizar asociaciones y concluir a partir de los hechos y actividades entregadas.
- ❖ **Adaptar a los diversos niveles y ritmos de los alumnos:** El software debe respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos. (Sánchez Ilabaca, 2000).

CAPITULO V.
DISEÑO METODOLOGICO.

Dentro del diseño metodológico se explicará y se dará a conocer una comparación en los aprendizajes que se adquirieron con ambas metodologías, abarcando el enfoque y tipo de estudio que se utilizó al desarrollar las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Se destacaran los instrumentos a utilizar para analizar los conocimientos previos y los resultados de logros que adquieren los niños y niñas con ambas metodologías, en torno al aprendizaje de los animales y su hábitat. Además las Educadoras del nivel responderán una entrevista al finalizar las actividades con ambos grupos para conocer su apreciación en torno a las diferentes metodologías.

5.1.-DISEÑO.

Se dará a conocer una realidad que permite establecer una comparación de los aprendizajes que se adquieren dentro de las salas de clases, esto permite obtener datos donde se espera diferenciar los resultados adquiridos por ambas metodologías en el tema los animales y su hábitat. Utilizando un software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” para un grupo de alumnos, mientras el otro grupo trabajara con la metodología tradicional de la sala de clases.

5.2.-ENFOQUE.

Mixto cuantitativos, con aportes cualitativos, se realizó un estudio de caso comparativo, donde se estudiaran dos cursos de nivel NT1, de Educación Parvularia, para descubrir cual metodología resulta más efectiva en el núcleo seres vivos y su entorno, si es mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” o con las metodologías tradicionales utilizando material concreto.

La utilización de los diseños de método mixto se considera una excelente alternativa para abordar temáticas de investigación en el campo educativo. *“los diseños mixtos permiten la obtención de una mejor evidencia y comprensión de los fenómenos y, por ello, facilitan el fortalecimiento de los conocimientos teóricos y prácticos. Destacan, también, que los investigadores han de contar con conocimientos apropiados acerca de los paradigmas que van a integrar mediante los diseños mixtos, de modo que se garantice dicha estrategia”.* Señala (Cameron, 2009)

5.3.-TIPO DE ESTUDIO:

El tipo de estudio que se utilizó es exploratorio, ya que busca dar respuestas a la interrogante de ver las diferencia que existe entre los aprendizajes adquiridos mediante el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y la metodología tradicional en niños y niñas de NT1, de dos colegios de la Región Metropolitana, esta exploración permite obtener nuevos datos y elementos de la información recopilada de la forma más objetiva y científica posible.

La muestra en los estudios exploratorios no está regida por la exigencia de generalizar los resultados sino por la necesidad que las características de los sujetos seleccionados sean apropiadas para responder las preguntas de la investigación. Samaja postula que una investigación interpretativa, con un diseño exploratorio-descriptivo, puede tomar desde un solo individuo hasta unos pocos y a la vez tomar grandes cantidades en otro nivel. Esta situación permitiría hacer conjeturas bien fundadas acerca del universo en ese mismo nivel. (Los estudios de casos y el problema de la selección de la muestra. Aportes del sistema de matrices de datos,1994).

5.4.- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS.

Los niños y niñas fueron evaluados a través de un instrumentó creado por las estudiantes de pedagogía en educación párvularia y validados por los profesores: Roberta Labarrera, Héctor Aguirre y Walter Yáñez. Siendo un instrumento que evalúa el nivel de conocimiento que tienen los niños (as) entre los 4 años y 4 años 11 meses, sobre el tema de los animales y su hábitat. Teniendo un total de 22 puntos, los cuales se dividen en I ítem clasificación 9 pts, II ítem de desarrollo evaluado con 7 pts y III ítem de unir las imágenes de la columna A y B con un total de 6 pts.

- ❖ Evaluación diagnóstica inicial mediante escala de evaluación para saber qué saben sobre el núcleo de seres vivos y su entorno mediante una serie de pregunta.
- ❖ Evaluaciones finales, volver aplicar la prueba de inicio dejando pasar unos días luego de haber aplicado las dos metodologías.

- ❖ A las educadoras de los niveles con los cuales trabajaremos se les realizara una entrevista semi-estructurada al finalizar la actividad con los niños y niñas del nivel. (Ver los instrumentos de evaluación en el anexo N°2)

5.5-. UNIDADES DE ANÁLISIS.

El universo que se selecciono, para realizar la evaluación fueron dos colegios de la Región Metropolitana, que son de la misma realidad socio económico, siendo un total de 64 niños y niñas de NT1. La muestra que se considero fue seleccionada de forma intencionada, para poder realizar el estudio comparativo.

5.6-. CRITERIOS DE CREDIBILIDAD O VALIDEZ.

Cualitativo

Transferibilidad: Recolección de situaciones específicas respecto a la comparación de dos situaciones (lo común y lo específico), describiremos en profundidad estas situaciones. (Rodriguez, Lorenzo, & Herrera, 2005)

Confiabilidad: Se realizaran registros fieles a la realidad de donde fueron obtenidos los datos a través de transcripciones textuales y registros de observación y se expondrá la investigación realizada. (Rodrigues & el al., 2005)

Dependencia: Estableceremos pistas de revisión, en donde dejaremos constancia de cómo se recogieron los datos, y el papel desempeñado por el investigador, además tendremos auditorias de dependencia en donde se tendrá un control de calidad externo para evaluar en qué medida las precauciones tomadas por el investigador son adecuadas o no. (Rodrigues & el al., 2005)

Credibilidad: Triangulación, contrastaremos la información desde distintos puntos de vista (tiempo. Espacio, teoría, datos y fuentes), realizaremos un comentario entre pares sobre la investigación que realizaremos, a través de materiales en concretos como fotografías, grabaciones en audio, entrevistas y evaluaciones, recogeremos las evidencias. Se realizaran procesos de triangulación empleando distintos métodos para recolectar la información,

como son entrevistas grupales, individuales, videos grabados en las experiencias (Rodrigues & el al., 2005).

Cuantitativos.

Objetividad: Es recoger y analizar los datos cuantitativos sobre las variable, evitando la cuantificación. Se realizan los registros narrativos de los fenómenos que se estudian, a través de técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas. (Pita Fernández, S., Pértigas Díaz, S., 2002).

Confiabilidad: Tiene como ventajas que pueden llegar a ofrecer de manera fiable los resultado para lograr llegar a una toma de decisiones. (Rev Cubana Salud Pública Ciudad de La Habana. 2007)

CAPITULO VI.

ANALISIS.

Después de confeccionar la prueba de conocimiento relacionado en el núcleo seres vivos y su entono la cual se aplicó antes y después del trabajo con ambas metodologías, se aplicó a 64 niños y niñas de NT1 de colegios de la Región Metropolitana, los resultados de esta prueba se ingresaron a una planilla de Excel para realizar una tabulación y se realizaron gráficos de Esto. Posteriormente a esto se analizó y se realizaron las conclusiones respectivas.

Los primeros datos que se presentan se lograron obtener a través de las diferentes actividades que presentaba la prueba de conocimientos previos que se le aplicó a todos los niños y niñas del nivel de los diferentes establecimientos. Los del primer nivel de transición A del jardín infantil Los Copihues obtuvieron un total de 57% de logros, mientras que los niños y niñas del primer nivel de transición B del jardín infantil Los Copihues y del primer nivel de transición A del Liceo Polivalente María Reina, ambos obtuvieron un total de 51% de logros.

En la segunda prueba aplicada luego de unos días de haber trabajado con ambas metodologías, se obtienen los siguientes porcentajes, los niños y niñas que trabajaron con la metodología 1 obtuvieron un 79% de logros, mientras que los que trabajaron con la metodología 2 solo obtuvieron un 69% de logros

Como tercera evidencia se presentan los registros que realizaron las educadoras de párvulo, ante su visión sobre ambas metodologías, siendo a través de una entrevista comparativa.

Resultado de pruebas aplicadas antes de trabajar con
ambas metodologías. (Transición A, Jardín Infantil Los
Copihues).

Nombre	Item I		Item II		Item III	
	Buenas	Malas	Buenas	Malas	Buenas	Malas
Alumno 1	3	6	5	2	5	1
Alumno 2	3	6	3	4	5	1
Alumno 3	2	7	4	3	2	4
Alumno 4	3	6	3	4	2	4
Alumno 5	5	4	6	1	4	2
Alumno 6	3	6	4	3	2	4
Alumno 7	2	7	5	2	5	1
Alumno 8	4	5	5	2	2	4
Alumno 9	6	3	3	4	5	1
Alumno 10	6	3	6	1	2	4
Alumno 11	7	2	3	4	4	2
Alumno 12	3	6	5	2	5	1
Alumno 13	5	4	3	4	4	2
Alumno 14	4	5	5	2	5	1
Alumno 15	5	4	4	3	5	1
Alumno 16	3	6	4	3	4	2
Alumno 17	3	6	5	2	4	2
Alumno 18	5	4	6	1	5	1
PORCENTAJE	44%	56%	63%	37%	65%	35%

Resultado de pruebas aplicadas antes de trabajar con ambas metodologías. (Transición B, Jardín Infantil Los Copihues).

Jardín Infantil Los Copihues.

Nivel: Primer nivel de transición B.

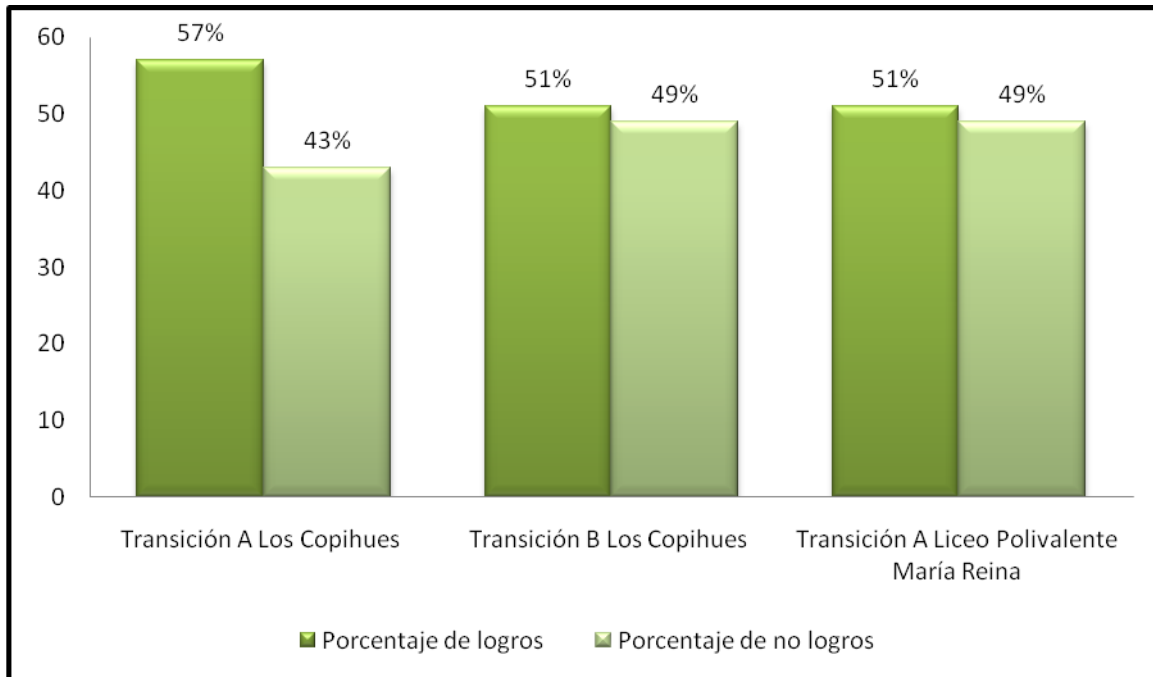
Nombre	Item I		Item II		Item III	
	Buenas	Malas	Buenas	Malas	Buenas	Malas
Alumno 1	3	6	4	3	3	3
Alumno 2	2	7	2	5	1	5
Alumno 3	4	5	3	4	2	4
Alumno 4	6	3	4	3	4	2
Alumno 5	8	1	5	2	3	3
Alumno 6	6	3	3	4	4	2
Alumno 7	3	6	3	4	2	4
Alumno 8	4	5	4	3	5	1
Alumno 9	5	4	4	3	4	2
Alumno 10	6	2	4	3	4	2
Alumno 11	6	3	5	2	4	2
Alumno 12	2	7	3	4	4	2
Alumno 13	7	2	4	3	2	4
Alumno 14	7	2	4	3	3	3
Alumno 15	2	7	3	4	1	5
Alumno 16	3	6	2	5	2	4
PORCENTAJE	52%	48%	51%	49%	50%	50%

Resultado de pruebas aplicadas antes de trabajar con ambas metodologías.(Transición A, Liceo Polivalente María Reina).

Nombre	Item I		Item II		Item III	
	Buenas	Malas	Buenas	Malas	Buenas	Malas
Alumno 1	3	6	4	3	4	2
Alumno 2	4	5	2	5	3	3
Alumno 3	5	4	4	3	2	4
Alumno 4	4	5	2	5	3	3
Alumno 5	3	6	1	6	4	2
Alumno 6	1	8	4	3	3	3
Alumno 7	5	4	5	2	2	4
Alumno 8	4	5	3	4	3	3
Alumno 9	2	7	4	3	4	2
Alumno 10	4	5	2	5	1	5
Alumno 11	6	3	5	2	3	3
Alumno 12	4	5	4	3	5	1
Alumno 13	3	6	2	5	4	2
Alumno 14	2	7	3	4	2	4
Alumno 15	4	5	4	3	3	3
Alumno 16	7	2	5	2	4	2
Alumno 17	3	6	4	3	2	4
Alumno 18	8	1	6	1	3	3
Alumno 19	4	5	5	2	5	1
Alumno 20	7	2	4	3	4	2
Alumno 21	3	6	3	4	1	5
Alumno 22	1	8	2	5	3	3
Alumno 23	5	4	4	3	4	2
Alumno 24	4	5	5	2	3	3
Alumno 25	4	5	4	3	5	1
Alumno 26	3	6	3	4	1	5
Alumno 27	7	2	6	1	4	2
Alumno 28	4	5	5	2	5	1
Alumno 29	3	6	3	4	3	3
Alumno 30	6	3	4	3	5	1
Porcentajes	46%	54%	53%	47%	54%	46%

A partir de las tablas anteriores, se presentan los niveles de logros y no logros en un gráfico de datos.

Objetivo: Determinar los aprendizajes iniciales del núcleo seres vivos y su entorno



Análisis: En la prueba de conocimientos previos aplicada antes de trabajar con las diferentes metodologías, se puede analizar que los niños se encuentran sobre el 50% de logros, siendo los que más aprendizajes previos poseen los del jardín Los Copihues del primer nivel transición A, obteniendo un 57% de logro de aprendizaje. Mientras que los otros dos niveles uno de mismo jardín y el otro del colegio polivalente Maria Reina adquieren un 51% de logro obteniendo un total entre los tres niveles de 53% de conocimientos previos ante el núcleo de seres vivos y su entorno, al momento de tomar las pruebas, podemos observar que la mayoría de los niños y niñas si conocen los hábitat de los animales. Pero no tiene un buen uso del concepto, ya que solo responden que los animales viven en “el agua, la tierra y el cielo” y no utilizan el concepto de la forma adecuada ejemplo: los animales viven en el hábitat aéreo-terrestre, terrestre, acuático y acuático-terrestre

Resultados de pruebas aplicadas después de trabajar con ambas metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición A. Jardín Infantil: Los Copihues.

Nombre	Metodología 1 Software educativo		Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches	
	PORCENTAJE	Logros		No logros	PORCENTAJE
Alumno 1	95%	5%	Alumna 2	73%	27%
Alumno 4	68%	32%	Alumno 3	68%	32%
Alumno 5	95%	5%	Alumno 7	77%	23%
Alumno 6	82%	18%	Alumno 10	68%	32%
Alumna 8	82%	18%	Alumno 11	77%	23%
Alumno 9	82%	18%	Alumna 14	68%	32%
Alumno 12	82%	18%	Alumna 15	73%	27%
Alumno 13	82%	18%	Alumno 16	73%	27%
Alumno 18	91%	9%	Alumno 17	73%	27%
PORCENTAJE TOTAL	84%	16%	PORCENTAJE TOTAL	72%	28%

Resultados de pruebas aplicadas después de trabajar con ambas metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición B. Jardín Infantil: Los Copihues.

Nombre	Metodología 1 Software educativo		Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches	
	PORCENTAJE	Logros		No logros	PORCENTAJE
Alumno 1	73%	27%	Alumno 2	45%	55%
Alumno 3	50%	50%	Alumno 4	73%	27%
Alumno 5	86%	14%	Alumno 7	45%	55%
Alumno 6	73%	27%	Alumno 8	64%	36%
Alumno 10	82%	18%	Alumno 9	73%	27%
Alumno 12	73%	27%	Alumno 11	77%	23%
Alumno 12	82%	18%	Alumno 15	64%	36%
Alumno 14	82%	18%	Alumno 16	64%	36%
PORCENTAJE TOTAL	75%	25%	PORCENTAJE TOTAL	63%	37%

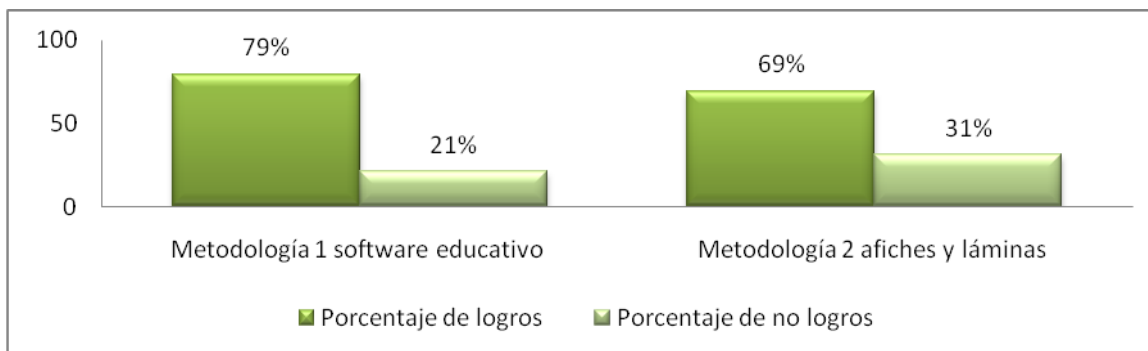
Resultados de pruebas aplicadas después de trabajar con ambas metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición A. Liceo Polivalente María Reina.

Nombre	Metodología 1 Software educativo		Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches	
	Logros	No logros		PORCENTAJE	Logros
Alumno 1	68%	32%	Alumno 2	64%	36%
Alumno 3	68%	32%	Alumno 5	59%	41%
Alumno 4	77%	23%	Alumno 7	68%	32%
Alumno 6	64%	36%	Alumno 8	73%	27%
Alumno 9	95%	5%	Alumno 10	59%	41%
Alumno 11	86%	14%	Alumno 13	68%	32%
Alumno 12	86%	14%	Alumno 14	55%	45%
Alumno 16	86%	14%	Alumno 15	77%	23%
Alumno 18	91%	9%	Alumno 17	73%	27%
Alumno 22	45%	55%	Alumno 19	82%	18%
Alumno 24	82%	18%	Alumno 20	91%	9%
Alumno 25	77%	23%	Alumno 21	59%	41%
Alumno 27	95%	5%	Alumno 23	73%	27%
Alumno 29	73%	27%	Alumno 26	73%	27%
Alumno 30	86%	14%	Alumno 28	95%	5%
PORCENTAJE TOTAL	79%	21%	PORCENTAJE TOTAL	71%	29%

A partir de las tablas anteriores, se presentan los niveles de logros y no logros que adquirieron los niños y niñas con ambas metodologías en un grafico de datos.

Objetivo: Conocer los aprendizajes finales adquiridos mediante el software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y las metodologías tradicionales.



Análisis: En la prueba que se realizó a los días siguiente de haber aplicado las dos metodologías, según los datos entregados en el grafico anterior se puede observar que los niños y niñas de los diferentes niveles que trabajaron con el software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”, lograron obtener en total 79% de logros y un 21% de no logro en los aprendizajes con la diferencia de un 29% entre los logros y no logros. Mientras que los niños y niñas que trabajaron con la metodología 2 de afiches y láminas obtuvieron un porcentaje de 69% de logros y un 31% de no logros en los aprendizajes con la diferencia de un 19 % entre los logros y no logros. Obteniendo como diferencia un 10% entre ambas metodologías en relación a los animales y su hábitat.

En nivel de transición A del jardín Los Copihues, los niños y niñas que trabajaron con la metodología 1 obtuvieron un 84% de logros y un 16% de no logros. Mientras los que trabajaron con la metodología 2 lograron un total de 72% de logros y un 28% de no logros. El nivel de transición B del mismo jardín al trabajar con la metodología 1 obtuvieron un 75% de logros y un 25% de no logros y los que trabajaron con la metodología 2 lograron un total de 63% de logros y un 37% de no logros.

Mientras que los resultados entregados del Liceo Polivalente María Reina obtuvieron un 78% de logros y un 22% de no logros al trabajar con la metodología 1 y un 71% de logros contra un 29% de no logros en la metodología 2.

Comparación de los resultados entregados luego de trabajar ambas metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición A. Jardín Infantil: Los Copihues.

Nombre	Metodología 1 Software educativo			Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches		
PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 1	Logros después de usar la metodología 1	Porcentaje de logro alcanzado	PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 2	Logros después de usar la metodología 2	Porcentaje de logro alcanzado
Alumno 1	59%	95%	36%	Alumna 2	50%	73%	23%
Alumno 4	36%	68%	32%	Alumno 3	36%	68%	32%
Alumno 5	68%	95%	27%	Alumno 7	55%	77%	22%
Alumno 6	41%	82%	41%	Alumno 10	64%	68%	4%
Alumna 8	50%	82%	32%	Alumno 11	64%	77%	13%
Alumno 9	64%	82%	18%	Alumna 14	64 %	68%	4%
Alumno 12	59%	82%	23%	Alumna 15	64%	73%	9%
Alumno 13	55%	82%	27%	Alumno 16	50%	73%	23%
Alumno 18	73%	91%	18%	Alumno 17	55%	73%	18%
PORCENTAJE TOTAL	56%	84%	28%	PORCENTAJE TOTAL	56%	72%	16%

Comparación de los resultados entregados luego de trabajar ambas Metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición B. Jardín Infantil: Los Copihues.

Nombre	Metodología 1 Software educativo			Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches		
PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 1	Logros después de usar la metodología 1	de porcentaje logro alcanzado	PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 2	Logros después de usar la metodología 2	de porcentaje logro alcanzado
Alumno 1	55%	73%	18%	Alumno 2	23%	45%	22%
Alumno 3	41%	50%	9%	Alumno 4	64%	73%	9%
Alumno 5	73%	86%	13%	Alumno 7	36%	45%	9%
Alumno 6	59%	73%	14%	Alumno 8	59%	64%	5%
Alumno 10	64%	82%	18%	Alumno 9	59%	73%	14%
Alumno 12	41%	73%	32%	Alumno 11	68%	77%	9%
Alumno 13	59%	82%	23%	Alumno 15	27%	64%	37%
Alumno 14	64%	82%	18%	Alumno 16	32%	64%	32%
PORCENTAJE TOTAL	57%	75%	18%	PORCENTAJE TOTAL	46%	63%	17%

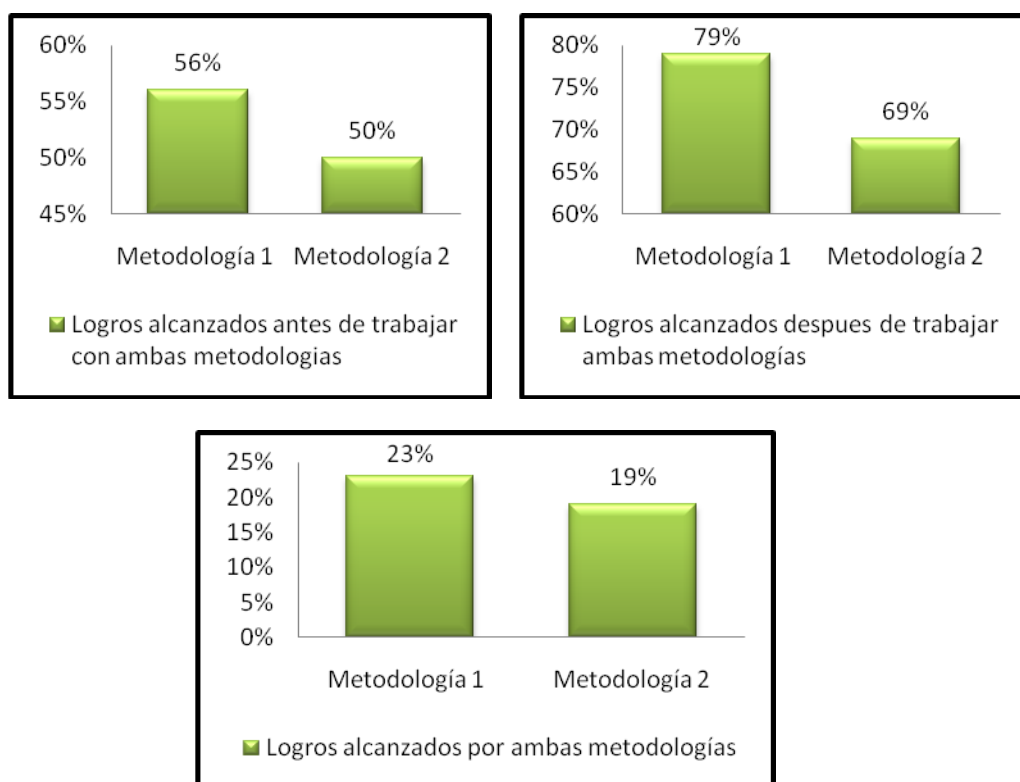
Comparación de los resultados entregados luego de trabajar ambas metodologías.

Nivel: Primer nivel de transición A. Liceo Polivalente María Reina.

Nombre	Metodología 1 Software educativo			Nombre	Metodología 2 Laminas y afiches		
PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 1	Logros después de usar la metodología 1	de Porcentaje logrado alcanzado	PORCENTAJE	Logros antes de usar la metodología 2	de Logros después de usar la metodología 2	de Porcentaje logrado alcanzado
Alumno 1	50%	68%	18%	Alumno 2	41 %	64%	23%
Alumno 3	50%	68%	18%	Alumno 5	36%	59%	23%
Alumno 4	41%	77%	36%	Alumno 7	55%	68%	13%
Alumno 6	36%	64%	28%	Alumno 8	45%	73%	28%
Alumno 9	45%	95%	50%	Alumno 10	32%	59%	27%
Alumno 11	64%	86%	22%	Alumno 13	41%	68%	27%
Alumno 12	59%	86%	27%	Alumno 14	32%	55%	23%
Alumno 16	73%	86%	13%	Alumno 15	50%	77%	27%
Alumno 18	77%	91%	14%	Alumno 17	41%	73%	32%
Alumno 22	27%	45%	18%	Alumno 19	64%	82%	18%
Alumno 24	56%	82%	26%	Alumno 20	68%	91%	23%
Alumno 25	59%	77%	18%	Alumno 21	32%	59%	27%
Alumno 27	77%	95%	18%	Alumno 23	59%	73%	14%
Alumno 29	41%	73%	32%	Alumno 26	68%	73%	5%
Alumno 30	68%	86%	18%	Alumno 28	64%	95%	31%
PORCENTAJE TOTAL	55%	79%	24%	PORCENTAJE TOTAL	49%	71%	23%

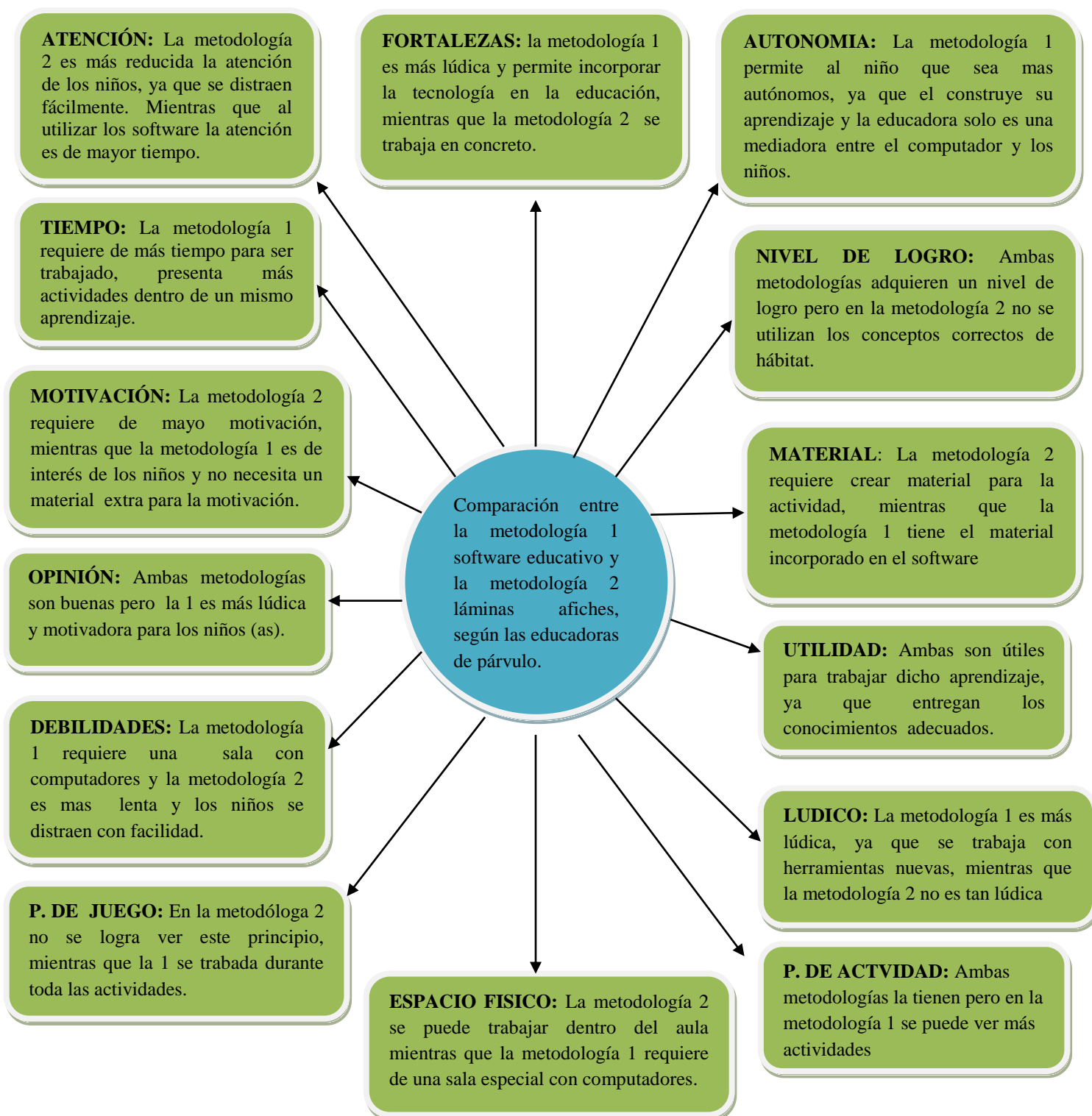
A partir de las tablas anteriores, se presentan los niveles de logros que obtuvieron los niños y niñas antes, después de trabajar ambas metodologías destacando el porcentaje de logros que aumento en cada una de ellas.

Objetivo: comparar los aprendizajes finales de los dos grupos del nivel transición 1 de colegios de la Región Metropolitana, mediante software educativos “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” y la metodología tradicional respecto al nivel de aprendizaje en el núcleo seres vivos y su entorno.

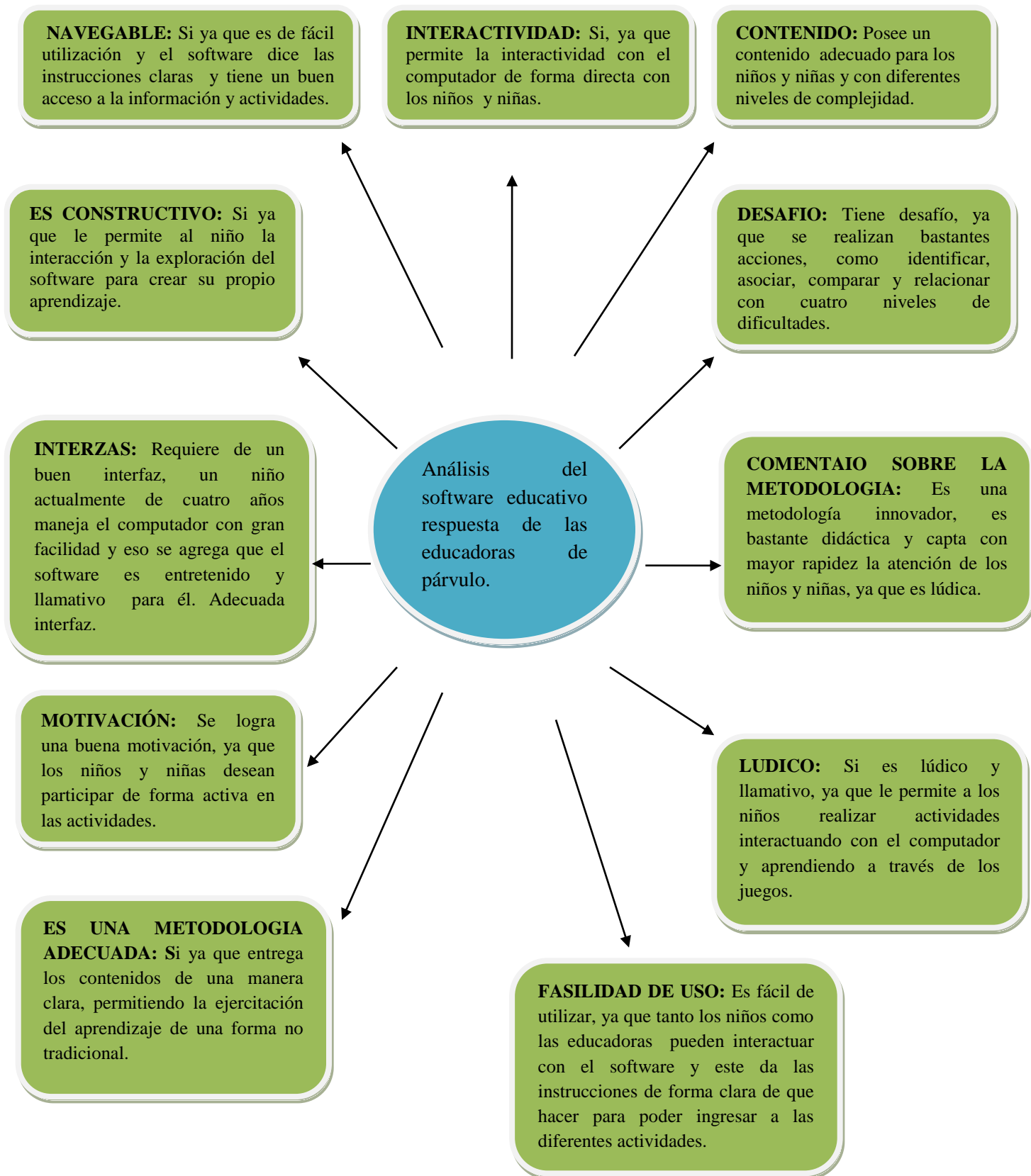


Análisis: Se puede analizar que al comparar los aprendizajes finales que adquirieron los niños y niñas de los diferentes establecimientos, podemos destacar que los niños que lograron mayor porcentaje de logro, son aquellos que trabajaron con la metodología 1 de software educativo logrando obtener un 79%, mientras que los niños y niñas que trabajaron con la metodología 2 de afiches y láminas solo lograron obtener un 69% en los aprendizajes adquiridos. Es por esto que podemos decir que con la metodología 1 es donde los niños y niñas de lo niveles de transición lograron obtener un mayor porcentaje de aprendizaje luego de haber sido evaluados con la misma prueba que se aplico al comienzo.

A continuación se presentara un esquema, el cual contiene la comparación que realizaron las educadoras de párvulo de los diferentes niveles sobre la metodología 1 de software educativo y la metodología 2 de láminas y afiches. (Ver las respuestas de las entrevistas a las educadoras en el anexo N°3)



Respuestas de las educadoras frente a la utilización de la metodología del software educativo (ver las respuesta de las entrevistas a las educadoras en el anexo N°3) .



Objetivo: conocer la visión de las educadoras en torno a la aplicación de ambas metodologías.

Análisis: En los esquemas realizados que se presentan anteriormente, al momento de realizar las entrevistas a cada una de las educadoras de los diferentes niveles, se puede observar que en la parte comparativa, ellas destacaron que la metodología 1 del software educativo es más lúdica, motivadora, de fácil utilidad, con mejor material, ya que esta se encuentra con el plus del uso del computador, donde hoy en día los niños(as) están insertos en este mundo y además les permite ser más autónomos, aprender jugando y creando sus propios aprendizajes a través de las diferentes actividades que se le plantean para poder trabajar. La metodología número 2 con afiches y láminas, ellas describen que es de un ritmo más lenta de trabajar, generando espacios en donde los niños y niña se distraigan o pierdan el interés por trabajar con mayor facilidad, pero es con esta la cual ellas trabajan diariamente, porque no siempre se puede trabajar con los computadores, por que la sala de audio visual se encuentre ocupada por un nivel o no hay suficientes computadores, otra cosa que recalcaron es que no se encuentran capacitadas para ocupar estas nuevas herramientas.

En la metodología del software educativo, las educadoras de párvulo mencionaron que es una muy buena herramienta de trabajo, para emplear nuevas estrategia en algunos aprendizajes y así poder trabajar incorporando las TICS, ya que es llamativa, lo cual permite captar la concentración en los niños(as), además siendo de interés para los niños con que se trabaja. Destacan que los niños al utilizar esta modalidad, pueden crear su propio aprendizaje, ya que contiene diferentes actividades, presentando una sección de tutorial donde los niños van a ir adquiriendo el aprendizaje y luego la van reforzando a través de los diferentes juegos, permitiéndoles equivocarse y volver a intentarlo para adquirir correctamente el tema que están abordando, respetando los diferentes ritmos de aprendizajes.

Esta metodología es de fácil acceso ya que los niños(as) trabajan con la teoría del constructivismo donde ellos son los creadores de su propio aprendizaje y pueden trabajar de manera individual o grupal, teniendo como mediadora a la educadora para explicar lo que se realizara y si se tiene alguna dificultad, reconociendo que el uso del computador no afectara la perdida de comunicación entre niño-educadora o entre sus mismos pares. Al trabajar con estas herramientas tecnológicas, se da un espacio importante para poder utilizar material en concreto para trabajar en equipo dentro de la sala de clases.

Las educadoras indicaron que es importante incorporar esta metodología en la educación inicial, ya que se está en un siglo en que las tecnologías son una herramienta necesaria y con una utilidad importante para poder educar. Para ellas es un gran desafío, mencionando que tomaran como una gran iniciativa, comenzar a implementar en sus actividades algunos aprendizajes a través de los software educativos, ya que es una mezcla entre las metodologías actúales y las metodologías tradicionales, realizando un equilibrio entre el trabajo con las TICS y el material concreto.

CAPITULO VII.

CONCLUSIÓN.

Para concluir, a partir de los hallazgos encontrados en la investigación con los resultados entregados se puede afirmar que:

- 1) Podemos concluir que el aprendizaje previo que tenían los niños y niñas, eran acorde a su edad, respaldándose por los autores que se citaron en el marco referencial y lo que exige el Ministerio de Educación en las Bases Curriculares, al trabajar con el tema de los animales y su hábitat. A pesar de esto se observa que habían conceptos que los niños (as) no asociaban bien, como por ejemplo: "aéreo-terrestre, terrestre, acuático y acuático-terrestre", donde esto los nombraban por el hábitat del "aire, tierra y agua".
- 2) El software educativo EL MUNDO DE LOS ANIMALES se empleo en un grupo de niños (as), generando altos niveles de logro. Se pudo observar que si se noto una diferencia de logros alcanzados, que cuando se realizo la prueba de conocimientos previos. Esto no quiere decir que los niños (as) que no trabajaron con el software no hayan adquirido el conocimiento, ya que al aplicar las metodologías tradicionales a través de láminas y afiches también se logra obtener un mayor porcentaje, pero no con tanto resultado de adquisición del conocimiento, como se obtuvo con el software educativo.
- 3) En ambos grupos, donde los niños (as) trabajaron con la metodología 1 de software y con la metodología 2 láminas y afiches, se pudo observar que la educadora cumplió un rol fundamental, ya que es quien guió en todo momento a los niños(as) en el desarrollo de ambas metodologías, realizando preguntas en relación a lo que ellos estaban ejecutando, generando conocimientos significativos.

Al finalizar la investigación, se pudo lograr demostrar que los resultados entregados en las evaluaciones, a través de la realización de ambas metodologías a los dos grupos de niños(as) y por medio de la entrevista aplicada a la educadora, en cada uno de los establecimientos, se concluye que la metodología del software educativo “EL MUNDO DE LOS ANIMALES”, tiene un mayor porcentaje de logro en eficacia en el momento que se entrego el aprendizaje , del tema de animales y su hábitat, de manera que también se puede evidenciar que esta metodología es más llamativa y motivadora para los niños y niñas, ya que presentan una mayor concentración. En la metodología tradicional se realizo la actividad con laminas y afiches, en esta se logra también obtener una eficacia al aplicar el aprendizaje, pero con la diferencia de un menor porcentaje de logro, en diferencia a la primera.

En ambas metodologías existe una diferencia de un 79% de logro adquirido con la aplicación del software educativo, contra un 69% de los aprendizajes que se adquirió con la metodología tradicional, siendo la diferencia en ambas es de un 10%. Si bien este resultado responde a nuestra pregunta, que la metodología a través del software educativo si es más efectiva, no quiere decir que la metodología tradicional a través de láminas y afiches no es efectiva, ya que teniendo un buen material de recurso los niños también aprenden dichos temas.

Con esta investigación se puede concluir, que se pueden realizar más investigaciones para informarse de como poder trabajar ambas metodologías, dentro de la educación inicial, sin desplazar ni una ni la otra, ya que hoy en día estas se pueden complementar en el proceso de enseñanza que debe realizar la educadora al aplicar los aprendizajes de una manera más lúdica, ya que el niño hoy gira en torno a los avances que la tecnología va sacando, siendo un plus para ellos hacia su futuro. Como también interiorizar a las educadoras para poder aplicar de una manera correcta estos implementos nuevos que se adhieren a la educación.

CAPITULO VIII.

SUGERENCIAS.

Al finalizar con este proyecto de investigación, se realizan algunas sugerencias que serían convenientes para continuar profundizando el tema trabajado anteriormente. Para entregar un apoyo a las educadoras en relación ha como incorporar las TICS dentro del aula.

A las educadora de párvulos, se les sugiere que incorporen dentro del las planificaciones el trabajo con software educativo, en algunos aprendizajes que se vean más bajos dentro del nivel, ya que esta metodología le permite a los niños y niñas aprender de una manera diferentes utilizando las herramientas tecnológicas para crear su propio aprendizaje. Trabajando de una forma más lúdica y motivadora los aprendizajes mas complejos. Pero dejando en claro que los computadores no son para remplazar por completo el trabajo de las educadoras, ya que estas deben ser unas mediadoras entre el trabajo con el computador y el trabajo con material concreto, puesto que es necesario finalizar la actividad de los software con material concreto relacionado con lo aprendido anteriormente para generar aprendizajes mas significativos y duraderos.

Mientras que a los jardines infantiles o colegios se les sugiere implementar salas de informática o pizarras interactivas, para que los niños y niñas puedan trabajar incorporando las tecnología dentro de las actividades, además de realizar capacitaciones a las funcionaras de dichos establecimiento, para que puedan trabajar con software y paginas web y así entregar una nueva herramienta en el trabajo con los niños y niñas de los diferentes niveles trabajando las TICS en la educación inicial.

Se sugiere a la universidad UCINF, generar más cátedras donde los alumnos de las diferentes carreras de pedagogía trabajen con los software educativos y puedan crear sus propios trabajos enfocados con sus carreras, para entregar una nueva herramienta a los alumnos egresados al momento de trabajar con niños y niñas, para incorporar de forma correcta estas herramientas dentro de la educación y ser un profesional integral. Además se sugiere crear encuentros de estudiantes egresados donde se aborden las experiencias que tuvieron al momento de trabajar dicha metodología en las aulas.

Bibliografía

Colker, L., Doge, T., & Nuñez, C. (1998). Currículo creativo: Para educación preescolar,. Paperback.

D, B. (1973). El advenimiento de la sociedad post-industrial. Madrid, Madrid: Alianza Editorial.

Diane E. Papalia, (2001), Desarrollo psicológico, pp. 270

educación, M. d. (2010). El libro abierto de la informática educativa, Lecciones y desafíos de la red enlaces. Santiago de Chile.

Europea, C. (1995). Libro blanco sobre la educación y la formación. Enseñar y aprender. Hacia la sociedad del conocimiento. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.

Forodelasociadaddelainformación. (1996). Redes al servicio de las personas y las colectividades. Europea.: <http://www.ispo.cec.be/infoforum/pub.html>

Jesús palacios, Rosario Cubero, Alfonso Luque y Joaquín Mora,(2002), Desarrollo físico y psicomotor, Desarrollo psicológico y educación, pp. 186 –188.

Hidalgo, Palacios, (2002), Desarrollo de la personalidad, Desarrollo psicológico y educación, pp. 257

María del Carmen Moreno, (2002), Desarrollo y conducta social, Desarrollo psicológico y educación, pp. 295.

María José Rodrigo, (2002),Desarrollo intelectual y procesos cognitivos Desarrollo psicológico y educación, pp. 203 - 206.

Ministerio de Educación, Gobierno de Chile (2000). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Santiago de Chile.

Ministerio de educación. (2010). El libro abierto de la informática educativa, Lecciones y desafíos de la red enlaces. Santiago de Chile. [Disponible en] www.mineduc.cl [visitado en el 2015]

Miguel Pérez Pereira, (2002), Desarrollo del Lenguaje, Desarrollo psicológico y educación, España, Alianza editorial, pp. 227–256.

Moreno, A. (1997). La comunicación en la historia: tecnología, cultura y sociedad. Barcelona: Bosch Casa Editorial.

Rodríguez, Lorenzo, & Herrera. (2005). TEORIA Y PRACTICA DEL ANALISIS DE DATOS CUALITATIVOS . PROCESO GENERAL Y CRITERIOS DE CALIDAD. REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES, SOCIOTAM , XV (002), 147-151.

Sánchez Ilabaca, J. (2000). Nuevas tecnologías de la información y comunicación. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Sánchez, J. (1993). Informática Educativa. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Sánchez, J. (1998). Informática educativa y los desafíos del aprender. Actas seminario nacional "La contribución de los servicios públicos a la educación integral de los párvulos del próximo milenio".

Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. (1997). EDUTECH, Revista electrónica de tecnología educativa, n°7 .

ANEXOS

- 1.-Planificaciones para trabajar ambas metodologías.**
- 2.-Instrumentos de evaluación.**
- 3.-Entrevista a las educadoras.**
- 4.-Protocolo de aplicación del instrumento de evaluación.**
- 5.-Bateria de materiales para aplicar la prueba.**

ANEXO N°1

PLANIFICACIÓN.

Nombre de la Educadora: Educadora del nivel		Fecha: fecha en la que se realizara la actividad		
Nombre de la Técnico: Técnico del nivel		Nombre Alumna: Javiera Vásquez- Beatriz Yáñez		
Jardín: Nombre del jardín donde se aplicara		Nivel: Transición		
Edad: 4 años a 4 años 11 meses.		Tramo: IV hacia los 5 años.		
Ciclo: Segundo Ciclo		Eje: Descubrimiento del mundo natural.		
Ámbito: Relación con el medio natural y cultural.		Núcleo : Seres vivos y su entorno.		
Aprendizaje Esperado: Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat. (N°1 B.C.E.P).				
Aprendizaje Esperado Especifico	Actividad del niño.	Orientación metodológica.	Recursos	Evaluación.
Comprender algunas características de los seres vivos y sus hábitat a través de un software educativo respetando normas básicas de convivencia.	<p>Inicio: Los niños y niñas sentados en un semi-circulo observaran la caja mágica que tajo la educadora, deberán mencionar el nombre de los animales que esta muestra y mencionar donde viven dichos animales.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas de forma individual exploraran las diferentes actividades que presenta el software, donde conocerán los diferentes hábitats y los animales que viven en dicho hábitat. Trabajarán de forma autónoma solicitando la ayuda de la educadora, solo si lo necesitan.</p> <p>Final: Los niños y niñas responderán a las preguntas que realizara la educadora referente a los hábitat, en donde ellos trabajaron, de manera individual, levantando su mano. Además podrán formular sus propias preguntas.</p>	<p>Inicio: La educadora les mostrara a los niños una caja mágica la cual contendrá unos animales de juguete de los diferentes hábitat (Aéreo-Terrestre; Terrestre; Acuático; Acuático- Terrestre) la educadora ira sacando uno a uno e ira preguntando si saben que animal es y donde vive.</p> <p>Desarrollo: La educadora invitara a los niños a explorar el software “EL MUNDO DE LOS ANIMALES” de forma individual y realizar la sección de tutorial y juegos donde deberá encontrar el hábitat al que pertenecen los animales que se muestran. La educadora será una mediadora entre el niño y el software.</p> <p>Finalización: La educadora realizara una retroalimentación, ¿Cuántos hábitat hay? ¿Cuáles son los nombres del hábitat? ¿Qué animales viven en el hábitat terrestre? ¿Qué animales hay en el hábitat aéreo-terrestre? Entre otras</p>	<p>Tangibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Software educativo de los animales. -Mouse. -Monitor. <p>Tiempo: -30 a 35 Minutos</p> <p>Espacio: -Sala de computación.</p>	<p>Escala de apreciación.</p> <p>L = Logrado. P/L= Por lograr N/L= No Logrado.</p> <p>-Nombra los animales que viven en los diferentes hábitat.</p> <p>-Clasifica a los animales, en sus respectivas hábitat.</p>

PLANIFICACIÓN.

Nombre de la Educadora: Educadora del nivel		Fecha: fecha en la que se realizara la actividad		
Nombre de la Técnico: Técnico del nivel		Nombre Alumna: Javiera Vásquez- Beatriz Yáñez		
Jardín: Nombre del jardín donde se aplicara		Nivel: Transición		
Edad: 4 años a 4 años 11 meses.		Tramo: IV hacia los 5 años.		
Ciclo: Segundo Ciclo		Eje: Descubrimiento del mundo natural.		
Ámbito: Relación con el medio natural y cultural.		Núcleo : Seres vivos y su entorno.		
Aprendizaje Esperado: Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción, se relacionan con su hábitat. (N°1 B.C.E.P).				
Aprendizaje Esperado Específico	Actividad del niño.	Orientación metodológica.	Recursos	Evaluación.
Comprender algunas características de los seres vivos (animales) a través de láminas en relación con su hábitat, de manera grupal e individual.	<p>Inicio: Los niños y niñas estarán sentados en un semi círculo, observando las imagines que les irán mostrando y respondiendo a que animal es y cuales son sus características.</p> <p>Desarrollo: Los niños podrán explorar el material de forma libre para luego clasificar según el lugar que corresponde cada animal, de manera grupal e individual respetando los turnos de sus compañeros.</p> <p>Final: Los niños y niñas responderán a las preguntas que realizara la educadora referente a los hábitat, en donde ellos trabajaron, de manera individual, levantando su mano. Además podrán formular sus propias preguntas.</p>	<p>Inicio: La educadora llamara la atención con las láminas de los animales, preguntando a cada uno ¿Qué animal es? ¿Qué características tiene? Luego le mostrara los diferentes hábitat de los animales, en cartulinas.</p> <p>Desarrollo: Las educadoras irán sosteniendo las cuatro cartulinas del hábitat, para que puedan clasificar los animales, según corresponden. Permitiendo que los niños puedan explorar y clasificar libremente.</p> <p>Final: La educadora realizara una retroalimentación, ¿Cuántos hábitat hay? ¿Cuáles son los nombres del hábitat? ¿Qué animales viven en el hábitat terrestre? ¿Qué animales hay en el hábitat aéreo-terrestre?</p>	<p>Tangibles: -Láminas de los animales. - hábitat en cartulinas. -Sillas</p> <p>Tiempo: -25 a 30 Minutos. Aproximadamente</p> <p>Espacio: -Sala de clases.</p>	<p>Escala de apreciación. L = Logrado. P/L= Por lograr N/L= No Logrado.</p> <p>-Nombra los animales que viven en los diferentes hábitat.</p> <p>-Clasifica a los animales, en sus respectivas hábitat.</p>

ANEXO N°2: Instrumentó de evaluación que se aplicara antes y después del trabajo con las diferentes metodologías en ambos grupos, ya sea los que trabajaron con el software o los que trabajaron con láminas.

Conocimientos Previos.

1.- ¿Conoces lo que es el hábitat?

2.- Indica entre las laminas 1, 2, 3, 4 que imagen corresponde al hábitat terrestre.

Sí No

3.- Indica entre las laminas 1, 2, 3, 4 que imagen corresponde al hábitat aéreo – terrestre.

Sí No

4.- Indica e entre las laminas 1, 2, 3, 4 que imagen corresponde al hábitat acuático.

Sí No

5.- Indica entre las laminas 1, 2, 3, 4 que imagen corresponde al hábitat acuático – terrestre.

Sí No

6.- Coloca los animales que viven en este lugar (terrestre) lamina 1.

Sí No Cuantos animales clasifica: _____

7.- Coloca los animales que viven en este lugar (aéreo – terrestre) lamina 2.

Sí No Cuantos animales clasifica: _____

8.- Coloca los animales que viven en este lugar (acuático) lamina 3.

Sí No Cuantos animales clasifica: _____

9.- Coloca los animales que viven en este lugar (acuático – terrestre) lamina 4.

Sí No Cuantos animales clasifica: _____

10-. Responde las siguientes preguntas

A) ¿En qué lugar viven las ballenas?

B) ¿En qué lugar viven los hipopótamos?

C) ¿En qué lugar viven las palomas?

D) ¿Todos los animales viven en el mismo lugar?

E) ¿Qué característica tienen los animales que se desplazan por el aire?

F) ¿Los perros pueden volar?

G) ¿Cuáles son los nombres de los hábitat donde viven los animales?

13-. Une con una línea las imágenes de la fila A con el hábitat de la fila B.

Fila A



Fila B



Acuático



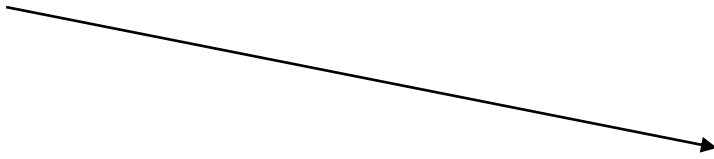
Terrestre



Aéreo-terrestre



Acuático-terrestre



Instrumentó que se les entregara a las educadoras al momento de finalizar ambas actividades, con la finalidad de conocer su visión sobre ambas metodologías.

Entrevista a la Educadora.

Ítems.	Metodología 1 (Con afiches)	Metodología 2 (software educativo)
<p>Que podría decir en función al tiempo utilizado para desarrollar la actividad. ¿Cuál metodología requiere de mayor tiempo? Fundamente su respuesta</p>		
<p>Nivel de atención de los niños. ¿En cuál de las metodologías el niño mantiene su atención por más tiempo? ¿Cuánto tiempo en cada metodología? Exprese su opinión.</p>		
<p>Nivel de Motivación ¿En cuál de las metodologías el niño se evidencia más motivado? Interesado, atento. Argumente su respuesta</p>		
<p>Nivel de Autonomía del niño en la actividad. ¿En cuál metodología el niño requiere de mayor ayuda, mediación del docente? Exprese su opinión.</p>		
<p>Nivel Lúdico de las propuestas. ¿En cuál de las metodologías se observa al niño más entretenido? Fundamente su respuesta</p>		
<p>Nivel de Utilidad de las</p>		

<p>metodologías. ¿Cuál de las metodologías tiene mayor nivel de utilidad? Fundamente su respuesta</p>		
<p>Nivel de logro de aprendizajes. ¿En cuál de las metodologías se obtienen mayores aprendizajes, de acuerdo a evaluación final? Argumente su respuesta.</p>		
<p>Comente en torno al material utilizado en las metodologías.</p>		
<p>Valore el nivel de adecuación del espacio físico utilizado da cumplimiento al objetivo planteado.</p>		
<p>Que opina en torno al principio de significado que le entrega la metodología.</p>		
<p>Que opina en torno al principio del juego entregado en la metodología.</p>		
<p>Que opina en torno al principio de actividad presentado en la metodología.</p>		
<p>Comente las fortalezas de cada metodología.</p>		
<p>Comente las debilidades de la metodología.</p>		
<p>Expresar su opinión sobre la metodología.</p>		

Entrevista a la Educadora.

1-¿Usted cree que el software revisado es Constructivo? Comprendiendo que la Constructividad se refiere a la posibilidad de construir, hacer y crear nuevos escenarios a partir de la combinación de objetos en espacio y tiempo.

Comente lo que opina usted.

2-¿Usted cree que el software revisado es Navegable? Entendiendo que Navegabilidad se refiere a la posibilidad de explorar libre y flexiblemente cada sección, actividad, ambiente y nivel del software.

Fundamente su respuesta

3-¿Cree usted que el software permite la interactividad en el aprendizaje? entendiendo que la palabra Interactividad: es la capacidad dinámica que refleja el sistema (software) con respecto a la comunicación que se produce entre las actividades propuestas y el niño (instrucciones, refuerzos, explicaciones, etc.) La retroalimentación entre ambos.Exprese su opinión.

4-¿Cree usted que el software presenta un contenido relevante, que permite lograr aprendizajes significativos en el niño? entendiendo que la palabra Contenido se refiere a la calidad, fiabilidad, organización y relevancia de la información entregada en el software. Fundamente su respuesta.

5-De acuerdo a lo observado ¿Considera usted que el software utilizado presenta una adecuada Interfaz para el trabajo educativo con el niño? entendiendo que la palabra Interfaz se refiere a: Superficie de contacto entre el estudiante y el computador. El teclado, la pantalla, su estructura y funcionalidad. El modo de capturar la atención del niño, a través de sonidos, colores llamativos, refuerzos. Etc. Fundamente su respuesta.

6-. ¿Considera usted que el software utilizado constituye un Desafío para el proceso cognitivo del niño? Entendiendo como desafío la presentación de actividades que implican un conflicto para el proceso cognitivo del niño, que le permiten pensar y resolver problemas. Fundamente su respuesta.

7-¿Considera que el Software es motivante para los niños? considerando la motivación, como la capacidad del software para centrar la atención del niño y movilizarlo hacia la realización de las actividades planteadas? Argumente su respuesta.

8-¿Cree usted que el Software presenta características lúdicas en sus actividades?

Considerando que un software Lúdico es aquel que además de desarrollar aprendizajes, trabajar los aspectos específicos, objetivos y actividades, es capaz de entretener al niño.

Profundice en su respuesta.

9-. ¿Cree usted que el software estimula el descubrimiento, creatividad e imaginación del niño? Comprendiendo que un buen software debe utilizar metodologías constructivas que se orienten al descubrimiento del conocimiento, la creatividad y la resolución de los problemas. Fundamente su respuesta.

10-. ¿Usted considera que el Software permite asociar información de diferente tipo? Entendiendo que un buen software permite que el niño piense, asocie conceptos y logre sacar conclusiones a partir de las actividades planteadas. Exprese su opinión.

11-. ¿Usted cree que el software se adapta a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje de los niños? Profundice su respuesta

12-. ¿Usted considera que el software entrega herramientas y materiales para diseñar, crear y construir?

Considerando que un buen software tanto en sus actividades virtuales directas y en el material de apoyo (material para imprimir) debe estimular la creatividad y la capacidad de construir aprendizajes.

Argumente su respuesta.

13.- ¿Usted considera que el Software es adaptable?

Considerando que la adaptabilidad se refiere a la capacidad de adaptar el contenido del software a una diversidad de usuarios, sus niveles cognitivos y experiencias, así como la posibilidad de cumplir objetivos diferentes a los propios del software. Profundice su respuesta.

14.- ¿Usted cree que el software es fácil de usar?

Un buen software debe tener Usabilidad, es decir, fácil de usar, aprender, entender, recordar sus aspectos importantes, disminuir la posibilidad de errores y proporcionar entretenimiento al utilizarlo.

Fundamente su respuesta

15.- ¿Usted cree que la Modalidad de aprendizaje del software es adecuada y completa?

La modalidad tiene relación con la forma como el aprendizaje es enfocado por el programa, es decir, si sólo entrega contenido, si permite la ejercitación, si simula procesos, si estimula aprendizajes activos.

El software revisado entrega contenidos acerca del hábitat de los animales, permite realizar ejercicios, visualizar videos, imprimir actividades.

Argumente su respuesta.

16.-Comente en torno a utilizar esta metodología en la sala de clases

ANEXO N°3: Entrevistas ya realizadas a las educadoras.

Entrevista a la Educadora.

Nivel: transición A Jardín Los Copihues

Ítems.	Metodología 1 (Con afiches)	Metodología 2 (Software educativo)
<p>Qué podría decir en función a tiempo utilizado para desarrollar la actividad. ¿Cuál metodología requiere de mayor tiempo? Fundamente su respuesta.</p>	<p>El tiempo es entre los 30 a los 35 minutos en donde los niños realizan la actividad.</p>	<p>Necesita mayor tiempo para ser aplicado.</p>
<p>Nivel de atención de los niños. ¿En cuál de las metodologías el niño mantiene su atención por más tiempo? Expresa su opinión.</p>	<p>Los niños se desconcentran con mayor facilidad.</p>	<p>Los niños presentan mayor atención. El software es llamativo para ellos y esto permite que no se distraigan.</p>
<p>Nivel de Motivación. ¿En cuál de las metodologías el niño se evidencia más motivado? Interesado, atento. Argumente su respuesta.</p>	<p>Se ve una motivación, pero no es suficiente para que los niños estén todo el momento concentrados.</p>	<p>Esta, porque la motivación viene incluida y permite que los niños no se distraigan fácilmente.</p>
<p>Nivel de autonomía del niño en la actividad. ¿En cuál metodología el niño requiere de mayor ayuda, mediación del docente? Expresa su opinión.</p>	<p>El niño solo requiere de la explicación y trabaja solo.</p>	<p>Aquí el niño necesita de la ayuda para poder manejar el programa.</p>
<p>Nivel Lúdico de las propuestas. ¿En cuál de las metodologías se observa al niño más entretenido? Fundamente su respuesta.</p>	<p>Es llamativo, pero no logra la mayor entretención y captar su atención.</p>	<p>Los niños les gusta más trabajar con el software, ya que es muy lúdico para ellos y el algo nuevo con que trabajar.</p>
<p>Nivel de Utilidad de las metodologías. ¿Cuál de las metodologías tiene mayor nivel de utilidad?</p>	<p>Es útil ya que los niños trabajan con las laminas</p>	<p>Presenta una mayor utilidad ya que los niños interactúan de forma inmediata con el computados y el software.</p>

Fundamente su respuesta.		
Nivel de logro de aprendizajes. ¿En cuál de las metodologías se obtienen mayores aprendizajes, de acuerdo a evaluación final? Argumente su respuesta.	Se logra interiorizar en aprendizaje, pero no del todo.	Se obtienen un mayor aprendizaje, ya que es lúdico y logra que el niño interiorice el aprendizaje.
Comente en torno al material utilizado en las metodologías.	Es tradicional y simple pero requiere preparación.	Innovador y entretenido.
Valore el nivel de adecuación del espacio físico utilizado, ¿Da cumplimiento al objetivo planteado?	Se puede realizar tanto dentro como fuera de la sala.	Se necesita una modificación importante del espacio.
Qué opina en tono al principio de significado que le entrega la metodología.	Favorecería más si el lugar fuer más amplio para trabajar bien las imágenes.	Es del interés del niño y es bastante lúdica.
Qué opina en torno al principio del juego, entregado en la metodología.	No se observa el principio del juego ya que solo son láminas.	El principio de juego está presente en todo el desarrollo de la actividad.
Que opina en tono al principio de la actividad, presentado en la metodología.	No hay muchas opciones de trabajar para el niño.	Hay una participación contante del niño en la actividad.
Comente las fortalezas de cada metodología.	Material adecuado, es grande y accesible para los niños y niñas.	Hace el aprendizaje más lúdico y es de interés de los niños.
Comente las debilidades de la metodología.	La aplicación es más lenta y los niños se desconcentran con mayor facilidad.	Se debe generar un espacio más amplio para poder trabajar de una mejor manera con los niños y se requieres computadores.
Expresar su opinión sobre la metodología.	Es una metodología que los niños están acostumbrados y la cual es la más accesible para trabajar diariamente.	Motivadora y bastante lúdica para los niños.

Entrevista a la Educadora.

1.-¿Usted cree que el software revisado es constructivo? Comprendiendo que la Constructividad se refiere a la posibilidad de construir, hacer y crear nuevos escenarios a partir de la combinación de objetos en espacio y tiempo.

Comente lo que opina usted.

Es interactivo y el niño puede explorar a través de el creando su propio conocimiento.

2.- ¿Usted cree que el software resisado es Navegable? Entendiendo que la Navegabilidad se refiere a la posibilidad de explorar libre y flexiblemente cada sección, actividad, ambiente y nivel del software.

Es fácil de manejar y los niños pueden explorar libremente las diversas actividades.

3.- ¿Cree usted que el software permite la interactividad en el aprendizaje? Entendiendo que la palabra interactividad: es la capacidad dinámica que refleja el sistema (software) con respecto a la comunicación que se produce entre las actividades propuestas y el niño (instrucciones, refuerzos, explicaciones, etc.) la retroalimentación entre ambos. Exprese su opinión.

El software permite que el niño interactué de forma directa con los computadores generando la incorporación de dichas herramientas.

4.- ¿Cree usted que el software presenta un contenido relevante, que permite lograr aprendizajes significativos en el niño? Entendiendo que la palabra contenido se refiere a la calidad, fiabilidad, organización y relevancia de la información entregada en el software. Fundamente su respuesta.

Sus contenidos son claros y con la información relevante para que los niños puedan entender.

5.- De acuerdo a lo observado ¿Considera usted que el software utilizado presenta una adecuada Interfaz para el trabajo educativo con el niño? Entendiendo que la palabra interfaz se refiere a: Superficie de contacto entre estudiantes y computador. El teclado, la pantalla, su estructura y funcionalidad. El modo de capturar la atención del niño, a través de sonidos, colores llamativos, refuerzos, ETC. Fundamente su respuesta.

Si presenta una interfaz adecuada, ya que el niño interactúa inmediatamente con los computadores o pizarras interactivas.

6.- ¿Considera usted que el software utilizado constituye un desafío para el proceso cognitivo del niño? Entendiendo como desafío la presentación de actividades que implican

un conflicto para el proceso cognitivo del niño, que le permiten pensar y resolver problemas.

Fundamente su respuesta.

El software constituye un gran desafío en donde los niños deben pasar los diferentes niveles de dificultad.

7.- ¿Considera que el software es motivante para los niños? Considerando la motivación, como la capacidad del software para centrar la atención del niño y movilizarlo hacia la realización de las actividades planteadas?

Argumente su respuesta.

Sí, el software fue motivador ya que fue del interés de los niños y los mantuvo concentrados durante toda la actividad.

8.- ¿Cree usted que el software presenta características lúdicas en sus actividades?

Considerando que un software Lúdico es aquel que además de desarrollar aprendizajes, trabajar los aspectos específicos, objetivos y actividades, es capaz de entretener al niño.

Profundice en su respuesta.

Es un software lúdico, ya que presenta diferentes actividades y permite que los niños aprendan a través del juego.

9.- ¿Cree usted que el software estimula el descubrimiento, creatividad e imaginación del niño? Comprendiendo que un buen software debe utilizar metodologías constructivas que se orienten al descubrimiento del conocimiento, la creatividad y la resolución de los problemas.

Fundamente su respuesta.

Sí, la estimulación se veía al momento de querer participar los niños pero debían respetar los turnos.

10.- ¿Usted considera que el software permite asociar infamación de diferente tipo? Entendiendo que un buen software permite que el niño piense, asocie conceptos y logre sacar conclusiones a partir de las actividades planteadas.

Expresa su opinión.

Asocian diferentes conceptos de de comparación, establecer diferentes relaciones y asociar habitad y animales.

11.- ¿Usted cree que el software se adapta a los diferentes niveles y ritmos de aprendizajes de los niños?

Profundice su respuesta.

Depende de los aprendizajes que se deseen pasar y del nivel de dificultad que este presente.

12.- ¿Usted considera que el software entrega herramientas y materiales para diseñar, crear y construir?

Considerando que un buen software tanto en sus actividades virtuales directas y en el material de apoyo (material para imprimir) debe estimular la creatividad y la capacidad de construir aprendizajes.

Argumente su respuesta.

Entrega las herramientas necesarias para realizar un buen trabajo con los niños y niñas del nivel.

13.- ¿Considera que el software es adaptable?

Considerando que la adaptabilidad se refiere a la capacidad de adaptar contenido del software a una diversidad de usuarios, sus niveles cognitivos y experiencias, así como la posibilidad de cumplir objetivos diferentes a los propios del software.

Profundice su respuesta.

Sí, considero que es adaptable y se puede trabajar con otros niveles de niños y con otros aprendizajes.

14.- ¿Usted cree que el software es fácil de usar?

Un buen software debe tener Usabilidad, es decir, fácil de usar, aprender, atender, recordar sus aspectos importantes, disminuir la posibilidad de errores y proporcionar entretenimiento al utilizarlo.

Fundamente su respuesta.

Es fácil, los niños lo pueden ir manejando ya que el programa va explicando cada paso que debe realizar.

15.- ¿Usted cree que la Modalidad de aprendizajes del software es adecuada y completa? La modalidad tiene relación con la forma, como el aprendizaje es enfocado por el programa, es decir, si los entrega contenido, si permite la ejercitación, si simula procesos, si estimula aprendizajes activos.

El software revisado entrega contenidos acerca del hábitat de los animales, permite realizar ejercicios, visualizar videos, imprimir actividades.

Argumente su respuesta.

Se ve que entrega los contenidos de una manera clara, permitiendo la ejercitación del aprendizaje de una forma no tradicional.

16.- Comente en torno a utilizar esta metodología en la sala de clases.

Es algo innovador, es bastante didáctica y capta con mayor rapidez la atención de los niños y niñas, ya que es lúdica.

Entrevista a la Educadora.

Nivel: transición B Jardín Los Copihues

Cuadro comparativo.

Ítems.	Metodología 1 (Con afiches)	Metodología 2 (Software educativo)
Qué podría decir en función a tiempo utilizado para desarrollar la actividad. ¿Cuál metodología requiere de mayor tiempo? Fundamente su respuesta.	Fue adecuado el tiempo utilizado y este requiere de más tiempo ya que todos participan.	Se necesita de mayor tiempo para poder trabajar, porque los implementos están en otra sala.
Nivel de atención de los niños. ¿En cuál de las metodologías el niño mantiene su atención por más tiempo? Expresa su opinión.	Mayor distracción tuvieron los niños.	En este ya que como era interactivo, los niños estaban más atentos.
Nivel de Motivación. ¿En cuál de las metodologías el niño se evidencia más motivado? Interesado, atento. Argumente su respuesta.	Se logra una motivación al principio, luego va perdiendo su interés hasta lograr su desinterés.	Esta metodología evidencia más interés de los niños y niñas, por ser interactivo.
Nivel de autonomía del niño en la actividad. ¿En cuál metodología el niño requiere de mayor ayuda, mediación del docente? Expresa su opinión.	En esta metodología el niño requiere de más ayuda ya que se muestran todas las habitud juntas y el debe descubrir, cual es de cual.	El niño se maneja por si solo con el software, solo requiere ayuda cuando se es necesario de la educadora o técnico.
Nivel Lúdico de las propuestas. ¿En cuál de las metodologías se observa al niño más entretenido? Fundamente su respuesta.	Lúdico pero no logra una mayor atención.	Este ya que es como un juego interactivo con lo que dice el software.
Nivel de Utilidad de las metodologías. ¿Cuál de las metodologías tiene mayor nivel de utilidad? Fundamente su respuesta.	Es útil pero no respeta los ritmos de aprendizaje de los niños.	La metodología es útiles ya que no todos los niños aprenden de la misma manera y este lo explica y luego lo refuerza con juegos.
Nivel de logro de aprendizajes. ¿En cuál de las metodologías se obtienen mayores aprendizajes, de acuerdo a evaluación final? Argumente su respuesta.	Va a depender de como cada niño y niña hayan recepcionado la información entregada.	Depende de cómo trabaje en niño con el software.
Comente en torno al material utilizado en las metodologías.	Es apto para los niños.	Esta incluido y no pose de material concreto.

Valore el nivel de adecuación del espacio físico utilizado, ¿Da cumplimiento al objetivo planteado?	Se puede trabajar en cualquier parte.	Solo se puede trabajar en salas de computación.
Qué opina en tono al principio de significado que le entrega la metodología.	Si se presenta en esta metodología	Se presenta de una forma mas significativa
Qué opina en torno al principio del juego, entregado en la metodología.	Presenta solo una opción de juego al clasificar los animales.	Se presenta de diferentes formas ya que cuenta con tres juegos diferentes.
Que opina en tono al principio de la actividad, presentado en la metodología.	Presentan una actividad	Presenta diferentes actividades hablando de un mismo tema
Comente las fortalezas de cada metodología.	Material grande y visible para los párvulos.	Se interactúa con lo tecnológico y va construyendo sus respuestas.
Comente las debilidades de la metodología.	Se trabaja en grupos muy grande donde no todos alcanzan a participar	Deben ser más pequeños los grupos para que el resto de los niños no tengan tiempo de dispersión.
Expresa su opinión sobre la metodología.	Es interesante, pero requiere de la motivación que da la educadora y de la preparación del material-	Es bueno e interesante para los niños ya que está enfocado en sus necesidades e intereses.

Entrevista a la Educadora.

1.-¿Usted cree que el software revisado es constructivo? Comprendiendo que la Constructividad se refiere a la posibilidad de construir, hacer y crear nuevos escenarios a partir de la combinación de objetos en espacio y tiempo.

Comente lo que opina usted.

Sí, hay una mezcla de objetivos para llevar a cabo un aprendizaje.

2.- ¿Usted cree que el software resisado es Navegable? Entendiendo que la Navegabilidad se refiere a la posibilidad de explorar libre y flexiblemente cada sección, actividad, ambiente y nivel del software.

Sí, ya que es fácil de manejar, tanto para los niños y niñas y el adulto mostrando una serie de actividades.

3.- ¿Cree usted que el software permite la interactividad en el aprendizaje? Entendiendo que la palabra interactividad: es la capacidad dinámica que refleja el sistema (software) con respecto a la comunicación que se produce entre las actividades propuestas y el niño (instrucciones, refuerzos, explicaciones, etc.) la retroalimentación entre ambos. Exprese su opinión.

Sí, los niños y niñas absorben mejor los aprendizajes, cuando interactuaron directamente con lo que se les entrego.

4.- ¿Cree usted que el software presenta un contenido relevante, que permite lograr aprendizajes significativos en el niño? Entendiendo que la palabra contenido se refiere a la calidad, fiabilidad, organización y relevancia de la información entregada en el software. Fundamente su respuesta.

Sí, ya que los niños y niñas pueden ir explorando lo que ellos prefieren.

5.- De acuerdo a lo observado ¿Considera usted que el software utilizado presenta una adecuada Interfaz par ale trabajo educativo con el niño? Entendiendo que la palabra interfaz se refiere a: Superficie de contacto entre estudiantes y computador. El teclado, la pantalla, su estructura y funcionalidad. El modo de capturar la atención del niño, a través de sonidos, colores llamativos, refuerzos, ETC. Fundamente su respuesta.

Si, el niño y la niña lo pueden ir manipulando por si solos.

6.- ¿Considera usted que el software utilizado constituye un desafío para el proceso cognitivo del niño? Entendiendo como desafío la presentación de actividades que implican un conflicto para el proceso cognitivo del niño, que le permiten pensar y resolver problemas.

Fundamente su respuesta.

Sí, al hecho que el pueda pensar lo que el software pide y luego da la respuesta correcta.

7.- ¿Considera que el software es motivante para los niños? Considerando la motivación, como la capacidad del software para centrar la atención del niño y movilizarlo hacia la realización de las actividades planteadas?

Argumente su respuesta.

Sí, pero debe hacerse por sub grupos para que el resto del grupo no pierda el interés.

8.- ¿Cree usted que el software presenta características lúdicas en sus actividades?

Considerando que un software Lúdico es aquel que además de desarrollar aprendizajes, trabajar los aspectos específicos, objetivos y actividades, es capaz de entretener al niño.

Profundice en su respuesta.

Si, por todo lo antes mencionado.

9.- ¿Cree usted que el software estimula el descubrimiento, creatividad e imaginación del niño? Comprendiendo que un buen software debe utilizar metodologías constructivas que se orienten al descubrimiento del conocimiento, la creatividad y la resolución de los problemas.

Fundamente su respuesta.

Sí, eso va a depender del software, este debe ser de acuerdo a la edad de los niños y debe ser interactivo para ellos y trabaje sus necesidades y responda a sus inquietudes.

10.- ¿Usted considera que el software permite asociar información de diferente tipo? Entendiendo que un buen software permite que el niño piense, asocie conceptos y logre sacar conclusiones a partir de las actividades planteadas.

Expresa su opinión.

Si, ya que esto se ve demostrado en las diferentes actividades.

11.- ¿Usted cree que el software se adapta a los diferentes niveles y ritmos de aprendizajes de los niños?

Profundice su respuesta.

Sí, ya que se puede ir adecuando al software dependiendo de las características de los niños y niñas.

12.- ¿Usted considera que el software entrega herramientas y materiales para diseñar, crear y construir?

Considerando que un buen software tanto en sus actividades virtuales directas y en el material de apoyo (material para imprimir) debe estimular la creatividad y la capacidad de construir aprendizajes.

Argumente su respuesta.

Si ya que presenta material de apoyo para trabajar en el aula no dejando de lado las actividades tradicionales.

13.- ¿Considera que el software es adaptable?

Considerando que la adaptabilidad se refiere a la capacidad de adaptar contenido del software a una diversidad de usuarios, sus niveles cognitivos y experiencias, así como la posibilidad de cumplir objetivos diferentes a los propios del software.

Profundice su respuesta.

Sí, se puede adaptar a la realidad de los párvulos que atendemos.

14.- ¿Usted cree que el software es fácil de usar?

Un buen software debe tener Usabilidad, es decir, fácil de usar, aprender, atender, recordar sus aspectos importantes, disminuir la posibilidad de errores y proporcionar entretención al utilizarlo.

Fundamente su respuesta.

Sí, ya que los niños y niñas de hoy son cibernéticos y se manejan bastante bien con la modernidad.

15.- ¿Usted cree que la Modalidad de aprendizajes del software es adecuada y completa? La modalidad tiene relación con la forma, como el aprendizaje es enfocado por el programa, es decir, si los entrega contenido, si permite la ejercitación, si simula procesos, si estimula aprendizajes activos.

El software revisado entrega contenidos acerca del hábitat de los anímeles, permite realizar ejercicios, visualizar videos, imprimir actividades.

Argumente su respuesta.

Sí, ya que en él se encuentra todo para realizar la experiencias.

16.- Comente en torno a utilizar esta metodología en la sala de clases.

Va a depender de las edades de los párvulos y ir adaptando los software educativo, además lo podemos utilizar como complemento a nuestro que hacer educativo.

Entrevista a la Educadora.

Nivel: transición A Liceo Polivalente María Reina.

Cuadro comparativo.

Ítems.	Metodología 1 (Con afiches)	Metodología 2 (Software educativo)
Qué podría decir en función a tiempo utilizado para desarrollar la actividad. ¿Cuál metodología requiere de mayor tiempo? Fundamente su respuesta.	Se trabaja más rápido, los niños y niñas.	Requiere mayor tiempo, ya que tiene muchas opciones en que trabajar.
Nivel de atención de los niños. ¿En cuál de las metodologías el niño mantiene su atención por más tiempo? Expresa su opinión.	La atención de los niños es más reducida. Se desconcentran más rápido.	Mayor atención de los niños. Imágenes más atractivas y con sonido.
Nivel de Motivación. ¿En cuál de las metodologías el niño se evidencia más motivado? Interesado, atento. Argumente su respuesta.	Menos motivadora.	Los niños se presentan más motivados con esta metodología. Todos quieren participar. Es más llamativa.
Nivel de autonomía del niño en la actividad. ¿En cuál metodología el niño requiere de mayor ayuda, mediación del docente? Expresa su opinión.	El adulto también guía al niño con esta metodología.	El niño requiere ayuda mayor, para manejar el programa.
Nivel Lúdico de las propuestas. ¿En cuál de las metodologías se observa al niño más entretenido? Fundamente su respuesta.	Es lúdica, pero se requiere de un buen material para lograr que el niño este concentrado.	Se observa al niño más entretenido. El programa posee más opciones para trabajar una misma temática.
Nivel de Utilidad de las metodologías. ¿Cuál de las metodologías tiene mayor nivel de utilidad? Fundamente su respuesta.	Es util pero solo se trabaja una actividad a la vez.	Da mas opciones para desarrollar el aprendizaje, ya que se abarca de diferentes maneras.
Nivel de logro de aprendizajes.	En esta no se obtiene un	Se logra un mayor aprendizaje, porqué

¿En cuál de las metodologías se obtienen mayores aprendizajes, de acuerdo a evaluación final? Argumente su respuesta.	mayor logro, tienen muchas distracciones.	todos participan y no hay una distracción.
Comente en torno al material utilizado en las metodologías.	Simple pero requiere de crear el material.	Entretenido y desafiante. El material viene incluido.
Valore el nivel de adecuación del espacio físico utilizado, ¿Da cumplimiento al objetivo planteado?	Se requiere de más espacio para ubicar las fichas. Se necesita adecuar el espacio.	Se requiere de una sala de computación para poder trabajar.
Qué opina en torno al principio de significado que le entrega la metodología.	Favorece al aprendizaje, ya que tienen conocimientos previos.	Responde a los intereses de los niños, la tecnología es parte de ellos hoy en día.
Qué opina en torno al principio del juego, entregado en la metodología.	No se observa en su totalidad.	Se observa claramente, el juego está presente en toda la metodología.
Que opina en tono al principio de la actividad, presentado en la metodología.	El niño se involucra, pero no tiene muchas opciones para trabajar.	El niño participa de su aprendizaje. Aprende jugando.
Comente las fortalezas de cada metodología.	Se trabaja en concreto.	Entretenida. El niño aprende jugando e investigando.
Comente las debilidades de la metodología.	Lenta ya que requiere de mayor tiempo.	Ninguna.
Expresa su opinión sobre la metodología.	Útil, pero no llamativa, ni potenciadora.	Práctica y motivadora, se presentan casi todos los principios de la Educación Párvularia.

Entrevista a la Educadora.

1.-¿Usted cree que el software revisado es constructivo? Comprendiendo que la Constructividad se refiere a la posibilidad de construir, hacer y crear nuevos escenarios a partir de la combinación de objetos en espacio y tiempo.

Comente lo que opina usted.

Considerando que si es constructivo, permite al niño interactuar e investigar a partir de sus intereses.

2.- ¿Usted cree que el software resisado es Navegable? Entendiendo que la Navegabilidad se refiere a la posibilidad de explorar libre y flexiblemente cada sección, actividad, ambiente y nivel del software.

El software es fácil de manejar, por ende los niños pueden tener acceso para explorar cada contenido libremente.

3.- ¿Cree usted que el software permite la interactividad en el aprendizaje? Entendiendo que la palabra interactividad: es la capacidad dinámica que refleja el sistema (software) con respecto a la comunicación que se produce entre las actividades propuestas y el niño (instrucciones, refuerzos, explicaciones, etc.) la retroalimentación entre ambos. Exprese su opinión.

Considero que el software si permite la interactividad.

4.- ¿Cree usted que el software presenta un contenido relevante, que permite lograr aprendizajes significativos en el niño? Entendiendo que la palabra contenido se refiere a la calidad, fiabilidad, organización y relevancia de la información entregada en el software. Fundamente su respuesta.

Posee contenidos claros, precisos con información relevante y está presentando de manera entretenida.

5.- De acuerdo a lo observado ¿Considera usted que el software utilizado presenta una adecuada Interfaz par ale trabajo educativo con el niño? Entendiendo que la palabra interfaz se refiere a: Superficie de contacto entre estudiantes y computador. El teclado, la pantalla, su estructura y funcionalidad. El modo de capturar la atención del niño, a través de sonidos, colores llamativos, refuerzos, ETC. Fundamente su respuesta.

Un niño actualmente de cuatro años maneja el computador con gran facilidad y eso se agrega que el software es entretenido y llamativo para él. Adecuada interfaz.

6.- ¿Considera usted que el software utilizado constituye un desafío para el proceso cognitivo del niño? Entendiendo como desafío la presentación de actividades que implican un conflicto para el proceso cognitivo del niño, que le permiten pensar y resolver problemas.

Fundamente su respuesta.

Considerando que el software presentado si construye un desafío, ya que él niño debe realizar muchas acciones que implica no solo el identificar. Debe asociar, comparar y relacionar.

7.- ¿Considera que el software es motivante para los niños? Considerando la motivación, como la capacidad del software para centrar la atención del niño y movilizarlo hacia la realización de las actividades planteadas?

Argumente su respuesta.

Según lo observado, el software fue motivante para ellos. Deseaban participar, opinar y aprender jugando con el programa.

8.- ¿Cree usted que el software presenta características lúdicas en sus actividades?

Considerando que un software Lúdico es aquel que además de desarrollar aprendizajes, trabajar los aspectos específicos, objetivos y actividades, es capaz de entretener al niño.

Profundice en su respuesta.

Considero que sí presenta características lúdicas. Los dibujos eran apropiados, los niños se entusiasman y querían participar activamente.

9.- ¿Cree usted que el software estimula el descubrimiento, creatividad e imaginación del niño? Comprendiendo que un buen software debe utilizar metodologías constructivas que se orienten al descubrimiento del conocimiento, la creatividad y la resolución de los problemas.

Fundamente su respuesta.

Según lo observado, los niños se mostraban entusiasmados por descubrir el contenido de cada parte presentada.

10.- ¿Usted considera que el software permite asociar infamación de diferente tipo? Entendiendo que un buen software permite que el niño piense, asocie conceptos y logre sacar conclusiones a partir de las actividades planteadas.

Expresa su opinión.

Este software permite que los niños pudiesen asociar diferentes conceptos, no solo entregando conocimiento. Los niños aparte del conocimiento, podían asociar, comparar y establecer relaciones.

11.- ¿Usted cree que el software se adapta a los diferentes niveles y ritmos de aprendizajes de los niños?

Profundice su respuesta.

Depende de cómo se presente al grupo de niños.

12.- ¿Usted considera que el software entrega herramientas y materiales para diseñar, crear y construir?

Considerando que un buen software tanto en sus actividades virtuales directas y en el material de apoyo (material para imprimir) debe estimular la creatividad y la capacidad de construir aprendizajes.

Argumente su respuesta.

Creó que más que diseñar, crear y construir, permite que los niños puedan asociar, identificar y comparar.

13.- ¿Considera que el software es adaptable?

Considerando que la adaptabilidad se refiere a la capacidad de adaptar contenido del software a una diversidad de usuarios, sus niveles cognitivos y experiencias, así como la posibilidad de cumplir objetivos diferentes a los propios del software.

Profundice su respuesta.

Todo programa es adaptable. Este software presenta diferentes niveles de complejidad, se puede ir avanzando presentación de acuerdo al usuario.

14.- ¿Usted cree que el software es fácil de usar?

Un buen software debe tener Usabilidad, es decir, fácil de usar, aprender, atender, recordar sus aspectos importantes, disminuir la posibilidad de errores y proporcionar entretenimiento al utilizarlo.

Fundamente su respuesta.

Muy fácil de usar, a medida que se presenta, va explicando que realizar en cada momento.

15.- ¿Usted cree que la Modalidad de aprendizajes del software es adecuada y completa? La modalidad tiene relación con la forma, como el aprendizaje es enfocado por el programa, es decir, si los entrega contenido, si permite la ejercitación, si simula procesos, si estimula aprendizajes activos.

Argumente su respuesta.

Claramente el software además de entregar contenidos, permite al niño asociar, ejercitarse frente a la temática, identificar los hábitat, los animales y sonidos.

16.- Comente en torno a utilizar esta metodología en la sala de clases.

Me parece una metodología didáctica, practica, motivadora, entretenida. Permite que él niño interactúe de una manera más activa frente a una determinada temática.

ANEXO 4: Protocolo de Aplicación del Instrumento de evaluación.

Primer Nivel de Transición. Liceo polivalente María Reina y
Jardín Infantil Los Copihues.

Características de la aplicación de la prueba.

- La evaluación para los párvulos del Primer Nivel de Transición, se realizará de manera individual, utilizando una batería con láminas de los animales y sus hábitat, donde se realizaran diferentes actividades (clasificar los animales en sus hábitat, indicar con su dedo los hábitat que la nombre, responder a las preguntas de desarrollo y unir la imagen de la columna A con la columna B)
- La educadora será quien aplique la prueba a cada niño marcando en la hoja de respuesta lo que responde el niño o la niña.

El instrumento se dividirá en dos aplicaciones.

1. En la primera aplicación se realizará antes de trabajar con ambas metodologías para conocer los conocimientos previos que tienen los niños y niñas del nivel NT1 en relación a los animales y su hábitat.
2. En la segunda aplicación, se debe realizar una semana después de haber trabajado ambas metodologías, para evaluar con que metodología se adquirieron más aprendizajes.

Tiempo estipulado de duración de la aplicación de la prueba consta entre 15 a 30 minutos por día utilizando 3 días para la aplicación.

- 1er día: aplicación de prueba diagnóstica.
- 2do día: trabajar con metodología de software educativo y metodología tradicional de láminas y afiches.
- 3er día: aplicación de la prueba final (la misma prueba del inicio).

ANEXO 5:

Batería de material para aplicar la prueba.



(Lamina N°1)



(Lámina N°2)



(Lamina N°3)



(Lamina N°4)

