

**UNIVERSIDAD DE PINAR DEL RÍO
“HERMANOS SAÍZ MONTES DE OCA”**



TITULO DE LA TESIS:

“Propuesta de superación para los instructores del Joven Club en el inicio de la formación informática elemental con niños menores de 5 años apoyado en una Aplicación Web.”

Tesis Presentada en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación

Autor: Lic. Silvia Acosta Díaz

Tutor: Dra. Magdalena Mazón Hernández.

Pinar del Río, 2007

DEDICATORIA

*A mi razón de ser y de vivir: mis hijos y en su
persona a todos los niños del mundo.*

A la memoria de mis padres.

AGRADECIMIENTOS

En especial a mis sobrinas Rachidys Correa Acosta e Idalma Martínez Acosta que dedicaron tantas horas de su tiempo y *permitieron tantas horas de molestias.*

*A mis compañeros Sandra, Elsa ,Danay, y Moraima
por sus ayudas y consejos.*

*A mis compañeros del JCCE que en silencio supieron
asumir nuestras responsabilidades.*

*Al tutor, Dra. Magdalena Mazón Hernández.
por encaminar correctamente
nuestro trabajo y dedicarnos gran parte de su tiempo con la dulzura y paciencia que la
caracteriza.*

A la directora del circulo infantil El Mambisito Danay Echevarria González

A todos los que me ofrecieron información y ayuda.

TITULO DE LA TESIS:

“Propuesta de superación de los instructores del joven club en el inicio del desarrollo para una formación informática elemental en los niños menores de 5 años apoyada en una Aplicación Web.”

Silvia Acosta Díaz

Joven Club de Computación y electrónica

Silvia11051@pri.jovenclub.cu

Resumen

La poca experiencia de los instructores que se inician en los Joven Club de computación y Electrónica para trabajar con párvulos menores de cinco años y el ansia de estos por interactuar con las tecnologías, se hace imposible ya que ellos no tienen las habilidades necesarias para jugar, siendo esta la actividad fundamental en esta edad.

El poder acceder a las computadoras en compañía de los padres para facilitar una actividad placentera y recibir una atención adecuada por parte del personal que labora en el joven club, es que se inicia esta investigación y es por ello que se crea esta Web capaz de almacenar información sobre como tratar a los niños, estado emocional en ellos, consejos a los padres, familiarización con los periféricos, aspectos metodológicos, pedagógicos, psicopedagógicos, música, cuentos, canciones y juegos que permiten la profundización de los conocimientos que deben tener en esas edades.

La Aplicación fue desarrollada en Dreamweaver MX como editor de texto, PHP como lenguaje de programación con elementos de HTML y MySQL Server como gestor de base de datos.

Como resultado final se obtiene una Aplicación Web que servirá de orientación para la preparación de los instructores la cual posibilita la actualización sistemática de la misma en los aspectos relacionados con Metodología, Psicopedagogía y Pedagogía. Esta herramienta permite que los instructores del joven club y todas las personas interesadas en trabajar con niños puedan documentarse y una vez que haya profundizado en el contenido los instructores pueden realizar una actividad con la máxima calidad

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
1 CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.1 Componentes del diseño teórico de la investigación.....	10
1.2 Condiciones que debe poseer un instructor de Joven Club.....	11
1.3 Fundamentos metodológicos a tener en cuenta para la superación de los instructores de los Joven Club de Computación.....	11
1.4 Capacidades pedagógicas que necesita el instructor deL Joven Club.....	13
1.5 Clasificación de métodos según la relación alumno - maestro.....	15
1.6 Filosofía Infantil en la Educación Primaria.....	21
1. 7 Modelo Conceptual del Problema.....	26
2 ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
2.1 La didáctica en los Joven Club.....	28
2.2 El proceso de enseñanza aprendizaje.....	29
2.3 Principios para la selección de los contenidos de Metodología, psicología y pedagogía.....	32
2.4 Principios para el aprendizaje del Instructor	34
2.5 Algunas capacidades pedagógicas esenciales para el instructor de Joven Club:	39
2.6 Capacidades comunicativas que necesita el instructor de Joven Club.....	39
2.7 Proceso de aprendizaje de la Metodología.....	40
2.8 Características del aprendizaje en esta estrategia.....	40
2.9 Componentes personales del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	42
2.10 Propuesta de temas para la Aplicación Web	44
Capitulo 3 ANÁLISIS DE VIABILIDAD Y COSTO	
3.1 Análisis de viabilidad y costo de la propuesta.....	48
3.2.- Análisis de Herramientas utilizadas.....	59
3.3- Tributo de la Aplicación a la Propuesta Presentada.....	65
4 CONCLUSIONES	69
5 RECOMENDACIONES	71
6 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	72
7 BIBLIOGRAFÍA	74
6 Anexos	77

INTRODUCCIÓN

La sociedad cubana demanda de los educadores la formación integral de profesionales, con una concepción científica del mundo, una sólida formación político-ideológica y una preparación científico técnica que les permita asimilar y promover los cambios que el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la sociedad, como expresara Martí, "...ponerlo a nivel de su tiempo..."

El crecimiento ascendente de la construcción de los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) ha llevado a la necesidad de captar personal con insuficiente preparación, enfrentando la ausencia de materiales didácticos y personal especializado en la superación pedagógica general de instructores de informática, agravado por la falta de oportunidades de auto preparación individual y colectiva para los instructores en sus lugares de trabajo.

Teniendo en cuenta todos los factores anteriormente expresados, se crea una situación en que las preparaciones metodológicas realizadas en el Palacio de Computación, como centro rector dentro del movimiento de los Joven Club en Pinar del Río están encaminada al trabajo con jóvenes, adolescentes y no para niños menores de 5 años que también desean visitar dichas instalaciones.

Es por eso que pretendemos según características de los niños de la comunidad preparar a los instructores con informaciones precisas sobre aspectos que afecten el desarrollo de una infancia feliz en estos párvulos y que se aplique la metodología de la enseñanza de la informática desde sus inicios.

En nuestro país los Joven Club de Computación y Electrónica son las instituciones con un mayor alcance territorial en este sentido, y por su carácter popular y juvenil pueden realizar acciones de gran valor para contribuir a alcanzar una informatización eficaz y armoniosa en el territorio a que pertenecen.

Los Joven Club se insertan en todo el país como centros de consulta y apoyo en materia de informática. Colaboran en cada territorio con los Servicios de la Administración Pública y aplican las nuevas tecnologías de la informatización contribuyendo a elevar la eficiencia y calidad de estas entidades. En estrecha relación con las escuelas, círculos infantiles y niños de las vías no formales participan en su informatización y en el logro de los objetivos fundamentales que contribuyen a la formación y preparación del niño. Ofrecen apoyo en el desarrollo de la informática a los centros estudiantiles y de trabajo fomentando una cultura informática y desarrollando valores éticos y morales con la preparación necesaria de los instructores.

La preparación de los instructores al iniciarse en el joven club no es homogénea ya que unos son graduados universitarios y categorizados preparados para impartir clases a jóvenes y adolescentes, otros solo tienen 12 grado y estudian en la universidad, otros son técnicos medios en informática u otras ramas, de cualquier manera todos necesitan conocer acerca de los niños de 3 a 6 años, sus características, psicopedagogía para ser atendido, pedagogía infantil, etc y nos dimos a la tarea de contribuir con la enseñanza de la informática desde pequeños atendiendo a las particularidades de los instructores del Joven Club.

Entre nuestras primicias fundamentales se encuentra el extender el aprendizaje de la informática en las edades tempranas, escolares y no escolares con el objetivo de contribuir a formar las nuevas generaciones de informáticos que nuestra sociedad requiere participando a su vez activamente en el desarrollo de la formación vocacional y orientación profesional de niños y jóvenes con una óptica comunitaria.

Para ello se diseñó e implementó una aplicación Web **Informatizando la Esperanza** Como material de apoyo a fin de favorecer el óptimo desarrollo de los niños y las niñas en los primeros seis años de vida.

Capítulo # 1: Fundamentos teóricos y metodológicos

En el desarrollo de este Capítulo se realiza una caracterización del objeto de investigación teniendo presente los elementos a tener en cuenta para lograr un Instructor preparado para el trabajo con niños menores de 5 años.

Se muestra la Modelación Conceptual del problema, lo que permite ver los objetos empleados en el marco del problema y las relaciones existentes entre estos aspectos, los fundamentos teóricos y metodológicos del modelo

Capítulo II: Orientaciones metodológicas.

Capítulo donde se describen y analizan los principios para seleccionar contenidos, principios para el aprendizaje del instructor, características de las tareas docentes, características de los niños en edad preescolar, psicopedagogía y pedagogía infantil, para de ellas determinar las que se emplean en el desarrollo del modelo Metodológicos

Capítulo III: Diseño de Implementación de la Aplicación Web

Como respuesta se crea un conjunto de orientaciones metodológicas apoyado en una Aplicación Web con el propósito de superar al personal instructivo para el trabajo con niños menores de 5 años, la cual puede brindar diferentes opciones, además de contribuir al perfeccionamiento del nivel profesional de los instructores y de todos aquellos que se relacionan con la educación de los niños y niñas en estas edades.

Estos sobre la base de principios formulados a partir de las implicaciones metodológicas, derivadas a su vez, de los fundamentos teóricos analizados en el Capítulo I que aborda lo relacionado con la implementación de la Base de Datos y su seguridad con uso del gestor MySQL y la Interfaz de Usuario, con uso de Dreamweaver y el lenguaje de programación del lado del servidor para Web dinámicas PHP, ejemplificando cómo fueron aplicadas las facilidades ofrecidas por los productos utilizados. Se describe la implementación de la aplicación, se valora como fue implementada la Interfaz de Usuario de la aplicación, por último se plantea el diseño de la Base de Datos utilizada.

El uso de una aplicación Web puede constituir una alternativa para la preparación de los instructores del Joven Club de Computación y Electrónica de Briones y esta se puede utilizar como un medio de enseñanza para la planificación de actividades ya que se incluye música, cuentos, canciones y juegos, capaz de formar en contenidos informáticos y pedagógicos necesarios a los niños antes de recibir el programa propuesto por el sistema nacional de educación que le permitan cumplir su objetivo de informatizar a la familia cubana, los cuales pueden ser sustituidos por otros si el usuario lo sugiere.

A partir de un diagnóstico en la comunidad y en el Joven Club pudimos determinar las características, necesidades de los niños y su relación con los padres así como la preparación de los instructores con el objetivo de contribuir a la enseñanza de la informática en los niños de 3 a 5 años fundamentalmente.

El diagnóstico arrojó los siguientes resultados,

- ❖ De los seis instructores del Joven club ninguno ha trabajado con niños menores de 8 años.
- ❖ Tres son graduados universitarios y tres técnicos medios.
- ❖ A seis les gustaría el trabajo con niños.
- ❖ Seis desean prepararse para el trabajo con niños en edad preescolar.
- ❖ Al preguntar a los instructores que si tenían donde prepararse plantearon que en Internet hay mucha información y en libros pero pierden mucho tiempo en buscarla.
- ❖ De 23 niños a los que se preguntó si desea interactuar con la computadora solo 1 respondió que no la conocía
- ❖ De 12 padres encuestados solo 2 se manifestaron que no tenía tiempo para jugar con los niños
- ❖ De 18 madres, cuatro plantearon que el trabajo fuera y en la casa no tienen tiempo para jugar con sus niños.
- ❖ De 28 niños 9 utilizan algún juego instructivo de los que se ofertan en el joven club.

Estas son algunas de las inquietudes que motivaron esta investigación.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS

En este Capítulo trataremos los fundamentos teóricos y metodológicos acerca de la Informática y su enseñanza además de algunos componentes del diseño. De ellos se derivan generalidades de base para la formulación de un conjunto de principios metodológicos que se presentan en el Capítulo II y sustentan el modelo metodológico que se propone para la superación de los instructores de los Joven Club de Briones apoyada en una Aplicación Web.

I.1- Componentes del diseño teórico de la investigación

Se puede formular la problemática a partir de lo planteado anteriormente como la necesidad de superación de los instructores de los Joven Club de Computación de Briones para el trabajo con niños preescolares, es a partir de este problema que surge la siguiente Idea científica defender: ¿Cómo contribuir a la superación de los instructores de los Joven Club para desarrollar una preparación informática elemental en niños menores de 5 años?

El problema planteado justifica el siguiente **objeto** de investigación, el cual queda planteado como el proceso de superación de los instructores, lo cual a su vez está impregnado en un **campo de investigación**, que se expresa como la preparación metodológica de los Instructores. Para dar respuesta a la problemática planteada nos proponemos el siguiente **objetivo general**: Orientar metodológicamente a los instructores del Joven Club para facilitarles la superación con el apoyo de una Aplicación Web contentiva de la misma.

De este objetivo general resultan los siguientes **objetivos específicos**:

- Diseño de actividades para la preparación metodológica de los instructores del Joven Club que facilite la superación metodológica de los mismos para niños menores de 5 años.
- Implementación de la aplicación Web Informatizando la Esperanza, como herramienta de apoyo al modelo diseñado.

I.2 Condiciones que debe poseer un instructor de Joven Club.

1. Debe estar preparado para el trabajo con niños que aun no están en edad escolar
2. Capacidades pedagógicas

3. Capacidades psicológicas.
4. Capacidades comunicativas.
5. Amplía cultura general integral.
6. Sólido sistema de valores morales y políticos.
7. Profundos conocimientos específicos de su profesión.
8. Filosofía infantil

I.3 Fundamentos metodológicos a tener en cuenta para la superación de los instructores del Joven Club de Computación.

Si analizamos la bibliografía existente sobre la formación de instructores se aprecia la necesidad de la construcción de un modelo didáctica de esta investigación. En la literatura mundial, actualmente para la educación profesional se reconocen tres modelos principales en cualquier área del saber. Ellos han aparecido históricamente en el siguiente orden:

El modelo artesanal o imitación: el futuro profesional aprende imitando las técnicas del experto y siguiendo sus demostraciones, instrucciones y consejos. El experto les dice a los estudiantes qué hacer, le muestra cómo hacerlo y estos lo imitan. Este modelo caracterizó la educación profesional hasta finales de la Segunda Guerra Mundial. Siendo la imitación un eslabón fundamental

En este caso la actividad fundamental del niño es la imitación.

b) El modelo de aplicación de la ciencia: Domina los programas de educación de profesionales, ya sea en arquitectura, medicina o educación. Declara el conocimiento científico como base para la solución de los problemas de la profesión.

c) El modelo reflexivo no rechaza el conocimiento recibido, si no que lo incluye y lo une al conocimiento experiencial, ambos, el conocimiento recibido y el experiencial, conducen a la práctica reflexiva, de tal manera la reflexión y la práctica son las vías para desarrollar la competencia profesional. Práctica y reflexión forman una unidad dialéctica de pares que se influyen, complementan y condicionan mutuamente.

Los términos de “práctica reflexiva”, “educación del maestro orientada al Cuestionamiento” (inquiry), “el maestro como investigador”, “el maestro como un solucionador de problemas”, “el maestro como un tomador de decisiones”, “el maestro como profesional”, están todos asociados con la reflexión pero tienen, según Calderhead, (1989), en Tirri (1993), diferentes variaciones conceptuales e implicaciones en la enseñanza y la educación de maestros. Tendrá que estar en constante investigación para obtener resultados en el tratamiento con los niños

El término “enseñanza reflexiva” se origina de los trabajos de Dewey, quien estableció una diferencia entre reflexión y acción rutinaria. Él definió la reflexión como “una integración de actitudes y habilidades en los métodos de investigación, con actitud de mente abierta, responsabilidad y entusiasmo” (Dewey, 1933, en Tirri, 1993: 19).

El trabajo constante de los maestros están estructurando problemáticas a medida que trabajan con estos, probando sus interpretaciones y soluciones, combinando así la reflexión y la acción. La reflexión sobre la acción, se refiere al pensamiento que ocurre retrospectivamente sobre una situación problemática y sobre la propia reflexión en acción de uno mismo sobre esa situación.

I.4 Capacidades pedagógicas que necesita el instructor deL Joven Club

El instructor debe estar capacitado para realizar con éxito todas las actividades, de formación psicológicas por lo que las capacidades pedagógicas son aquellas formaciones psicológicas generales compuestas por cualidades específicas de orden afectivo-motivacional, didáctico, comunicativo, organizativo, que responden a las exigencias de la actividad pedagógica y determinan su éxito.

Uno de los fines que debe conseguir un programa de habilidades de pensamiento debe ser la mejora del juicio y de la argumentación, ya que ésta es la unión entre razonamiento y acción. Por ello, pensando en el papel de la educación infantil hemos creado un material que prepare a los instructores para entrar con holgura a la alfabetización y les dote de instrumentos necesarios para la vida escolar y personal.

En las capacidades intervienen los procesos cognoscitivos de percepción, memoria,

asociación, pensamiento, entre otros. Los conocimientos, habilidades y hábitos forman parte esencial de las capacidades. Estas se revelan en la rapidez, facilidad y profundidad con que se adquieren aquellas; existe una interacción de apoyo mutuo entre unas y otras.

Las capacidades pedagógicas poseen un carácter individual; en ellas se manifiestan a través de la integridad relativa, Su relatividad y la de sus componentes, a unidad de lo afectivo y lo cognitivo, el papel mediador de la conciencia y su estructural.

Sobre las capacidades existen diversos enfoques entre ellos se oponen abiertamente los siguientes:

Posición idealista-burguesa y la. La Posición materialista-dialéctica. La primera plantea que las capacidades tienen origen genético, hereditario, están determinadas por los genes recibidos de los progenitores del individuo. Esta tendencia biologicista reduce el papel de la educación y la sociedad. Otra tendencia dentro de la posición idealista-

burguesa es la conductista y neoconductista y señalan que el desarrollo de las capacidades es sólo función del medio, de manera que sólo es necesario actuar sobre el sujeto, pasivo. Es idealista y reaccionaria. Se plantea además que las capacidades tienen un límite de desarrollo que no puede ser superado por ningún proceso educativo. Estas tendencias enfatizan en la medición de los conocimientos y habilidades que componen la capacidad, pero no en su totalidad y la segunda parte del hecho fundamental de la determinación social de la psiquis humana y plantea que:

- ❖ Las capacidades se organizan y desarrollan en la actividad.
- ❖ Su desarrollo no tiene límites.
- ❖ Prioriza el aspecto cualitativo de las capacidades.
- ❖ Se forman en el proceso de interacción del hombre con el medio (Rubinstein).

De las teorías anteriores surgen algunas ideas de base para la generación de principios metodológicos que sustenten la propuesta didáctica que se construye, como resultado de esta investigación son:

- a) El papel de maestro (instructor) del Joven Club de ser los más preparados.
- b) La enseñanza de la Informática como vía de desarrollo desde edades tempranas

Principios que caracterizan la educación.

- ❖ **Aprender a aprender** con la apropiación por sí solo del conocimiento
- ❖ **Aprender a hacer** con el desarrollo de habilidades
- ❖ **Aprender a vivir juntos** satisfaciendo y a la vez fomentando su preocupación social
- ❖ **Aprender a ser** al reforzar sus potencialidades individuales (nivel de conocimientos,

cultura integral, valores) que le posibilitan actuar en sociedad.

Los instructores de informática en Cuba, adquieren una nueva significación social en cuanto a las dimensiones sociales y políticas por diversas razones, entre ellas: el carácter masivo y gratuito del uso de las tecnologías en los centros educativos, la selección de los contenidos, destinados a la formación de valores y de una cultura general integral para todos, así como el acceso en todos los niveles de educación para todos los niños, jóvenes y adultos a la TIC.

Debemos seleccionar los métodos a utilizar que se debe tener en cuenta los demás componentes no personales del proceso Enseñanza -Aprendizaje, ellos responden a las siguientes preguntas:

Método ¿Cómo?

Objetivo ¿para qué?

Contenido ¿qué?

Medio ¿con qué?

Los métodos se Clasifican en general como Reproductivos y Productivos

Reproductivos	Productivos
Repetir el contenido	Aplicar el contenido a nuevas Situaciones
Desarrolla la memoria	Desarrolla la lógica del pensamiento
Se construyen conocimientos, Hábitos y	Se construyen conocimientos

habilidades

Sirven de base para lograr el desarrollo de métodos productivos	Permiten la investigación, contribuyendo al desarrollo de habilidades de aprendizaje
---	--

Los métodos Reproductivos son los que se pondrán en función en el joven club por la edad que tienen los niños que serán beneficiados a partir de la preparación de los instructores.

1.5 Clasificación de métodos según la relación alumno – maestro (dada por Danilo V Skalhin)

1. Explicativo ilustrativo

Esencia: Utilización de fuentes y medios de información tales como la palabra oral o impresa y distintos materiales didácticos de apoyo

Acciones del maestro: Explica, expone, ejemplifica, demuestra, describe, narra, informa, ilustra, etc.

Acciones del alumno: Escucha, observa, comprende, interpreta, razona, memoriza, etc.
Nivel de asimilación: Reproductivo

2. Reproductivo

Esencia: Utilización de fuentes y medios de información tales como la palabra oral o impresa y distintos materiales didácticos de apoyo

Acciones del maestro: Organiza y estructura la actividad, presenta ejercicios, tareas, establece el algoritmo de trabajo.

Acciones del alumno: Reproduce, resuelve las tareas y ejercicios siguiendo lo dado por el maestro. Analiza, sintetiza, trabajan conforme a un plan.

Nivel de asimilación: Reproductivo

3. Exposición problemática

Esencia: Utiliza la palabra a través de la cual se trasmite una información planteando el problema o situación problemática y mostrando las vías de solución (diálogo mental entre alumno y profesor)

Acciones del maestro: Plantea problemas, ejercicios, tareas. Muestra la vía de solución, demuestra, resuelve, expone

Acciones del alumno: Sigue la lógica de las explicaciones (analizan, sintetizan, comparan, aprenden a resolver problemas, preguntan dudas)

Nivel de asimilación: Reproductivo, puede llegar a productivo

Nota: Lo podemos usar para introducir nuevos contenidos.

4. Conversación heurística.

Esencia; Activa participación de los alumnos a través de preguntas y ejercicios de razonamiento hechos por el instructor

.Acciones del maestro. Plantéale problema, hace preguntas, dirige las respuestas de los alumnos.

Acciones del alumno. Razonan, ayudan a resolver el problema, responden a las preguntas.
Nivel de asimilación. Reproductivo.

5. Búsqueda parcial.

Esencia. El profesor organiza la participación de los alumnos, planteando las tareas y algunos elementos de su solución.

Acciones del maestro. Plantea el problema, tarea o ejercicio, realiza preguntas, enseña a

analizar, orienta al alumno lo que debe hacer.

Acciones del alumno. Trabajan de forma independiente, piensan, razonan, formulan y responden preguntas, organizan demostraciones, llegan a conclusiones, comparan buscan elemento que faltan.

Nivel de asimilación. Productivo.

Nota. Lo podemos usar en clases de resolución de ejercicios.

6. Investigativo.

Esencia. Es la actividad de búsqueda independiente y creadora de los estudiantes dirigida a

Solucionar problemas nuevos para ellos.

Acciones del maestro. Plantea el problema, orienta el desarrollo de la actividad.

Acciones del alumno. Fija el problema, plantea hipótesis, elabora el plan de solución, soluciona, comprueba, concluye.

Nivel de asimilación. Productivo, creativo.

Por supuesto estos métodos le sirven al instructor en todo su trabajo

- Algunas consideraciones sobre métodos

Definición de método: Son las vías, procedimientos, acciones que utiliza el maestro dirigidas a lograr un objetivo determinado, organizando la actividad cognoscitiva y práctica que asegura la asimilación del contenido por parte de alumno.

Existen varias definiciones sobre este elemento, pero todas tienen en común que sitúan al maestro como el que organiza y dirige la actividad del alumno, además como este último actúa para adquirir los conocimientos.

Ante los conocimientos pedagógicos que necesita el instructor debe conocer las características de los niños, para decidir como les va transmitir los conocimientos.

El desarrollo alcanzado por la educación preescolar en Cuba, expresado en los resultados satisfactorios logrados por el modelo educativo en la formación y educación de los niños y las niñas desde las primeras edades, en el nivel de preparación científica del personal pedagógico; en la eficiente organización y funcionamiento de las vías institucionales y no institucionales y su estrecho vínculo con la familia y la escuela.

El desarrollo normal de un niño en su totalidad (físico, mental, emocional y social) depende de su capacidad para moverse. Dentro de este punto, cabe comentar la importancia del uso independiente de los dedos de la mano. Cuando se utilizan unas tijeras, cuando se llama a un timbre, o se marca un número de teléfono o se utiliza el mouse de un ordenador

Para preparar al niño para estas habilidades, se pueden hacer numerosos juegos para separarle los dedos y que tome conciencia de la independencia de cada uno de ellos; arrugar o seleccionar objetos con el mouse. Uno de los dedos que más se utiliza de manera independiente es el índice con él se señala o se aprietan botones. Por ello se deben realizar actividades como empujar, ubicarlo en un agujero, apretar botones de juguetes sonoros, o simplemente dar clic en una computadora etc.

El motivo de incluir en las actividades que se desarrollarán en el Joven club de Computación y Electrónica el juego, canciones y cuentos es porque es el factor más importante en el desarrollo cognitivo del niño es el juego, ya que sus principales experiencias de aprendizaje se consiguen durante el mismo.

¿Por qué se considera el juego un experimento?

Los expertos en desarrollo infantil comentan que en el juego existe libertad para experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios

ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos esos factores son importantes para obtener un pensamiento eficaz. Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juguetes de los que pueda aprender más. Un medio muy eficaz es a través del uso de las nuevas tecnologías.

¿Por que el niño debe participar con sus padres en las actividades de juego?

En un estudio realizado en el año 1988 -escribe Patricia Arés- por el Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas sobre orientaciones de valor en la familia (...) se constató que tanto en padres como en hijos las orientaciones se relacionaban con valores tales como afán de conocimiento, familia, trabajo, valor estético y, por último, los valores morales. Al realizar las actividades en presencia de los padres se les sugiere:

Sugerencias a los padres y maestros:

Las actividades que los párvulos realizaran no serán de carácter evaluativo por lo que en todo momento debe cumplirse los siguientes requisitos.

1. Elógielo por su buena conducta y sus logros.
2. Animar al niño a que le hable y sea sincero acerca de sus sentimientos.
3. Leerle, cantarle canciones y hablar con él.
4. Pasar tiempo de calidad con el niño y mostrarle nuevas experiencias.
5. Anime al niño a hacer preguntas y explorar.
6. Fomente la actividad física con supervisión.
7. Programe tiempo para que su hijo conviva con otros niños, como en grupos de juego.

8. Brinde a su hijo la oportunidad de tomar decisiones, cuando sea apropiado.
9. Entregue un tiempo de descanso para la conducta que no sea aceptable.
10. Anime a su hijo a expresar su ira de una manera apropiada.

De hecho muchas de las actividades que se recogen son prácticas habituales en nuestros centros, lo que quizás sea nuevo es el enfoque que se da a estas actividades y especialmente la

reflexión a la que cada una de ellas puede llevarnos y que es inevitablemente de signo filosófico.

Por ejemplo, si después de jugar a escoger el color correcto nos sentamos a conversar sobre como fue la experiencia, sabremos que hemos adivinado el color correcto a través del conocimiento que tiene sobre los colores, lo cual nos puede llevar a preguntarnos si todo lo que sabemos proviene de los sentidos o no, de la naturaleza, de los objetos que nos rodean y utilizar la oportunidad para desarrollar el amor por la naturaleza, sus beneficios, etc.

1.6 Filosofía Infantil en la Educación Primaria.

Cualquier situación escolar es buena para reflexionar con niños de cuatro y cinco años. Consideramos que no se deben dejar escapar las ocasiones donde aparece la admiración, el interrogante, la inquietud y que aprovecharemos las preguntas y las mil curiosidades de los niños para ayudarlos a buscar, a crecer.

Efectivamente, muchas veces esta tarea se confundirá con un ejercicio vocabulario, con pensar en voz alta, con describir objetos o sentimientos. Creemos que estas actividades, que ya se hacen en el aula y magníficamente a veces, se pueden enmarcar en un proyecto de reflexión creemos que hay tres grandes aspectos sobre los que se puede incidir:

Potenciar la oralidad.

Que los niños y niñas empiecen a describir, narrar, explicar las propias experiencias y sentimientos con ayuda de gestos, entonación etc...

Prepararlos metodológicamente y formalmente para poder crear una "comunidad de investigación": sentarse con ellos, hablar de uno a uno, escucharse, seguir un hilo temático, etc. Siempre respetando el tiempo de duración de las actividades

Introducir sutilmente a través de actividades lúdicas aquellas habilidades que tan caras le serán más tarde, en su vida escolar e intelectual: observación, clasificación, precisión conceptual, etc.

Relaciones curriculares

Sean cuales sean las concreciones de los objetivos de la etapa pre-escolar o infantil a nivel de distintos países o de distintas comunidades, podemos decir que se mueven a partir de dos grandes marcos que se interrelacionan:

El lenguaje.

El despertar de la conciencia comunicativa en el aspecto de comprensión y expresión es uno de los fines primordiales. En especial se hace hincapié en el uso de lenguajes múltiples: dibujo, expresión corporal, lenguaje oral, etc. como previos a la adquisición del lenguaje escrito. Aquí las habilidades de conceptualización y las de formulación y traducción son fundamentales.

El mundo. Para poder comunicar y expresar debemos tener algo que decir y ese es el otro aspecto que se trabaja en profundidad en esa etapa, se trata de dar posibilidad de comprensión, de encontrar significados a las propias experiencias. El niño necesita relacionarse con el mundo de los objetos

La comprensión es un proceso gracias al cual un hecho o situación desconocidos pasan a ser conocidos y por tanto ante el cual sabemos reaccionar. Esta transformación mental se efectúa mediante diversas conexiones, relacionando una idea con otra, comparando conceptos entre sí hasta que la situación conocida encaja o se refleja en alguna situación que es familiar. Comprendemos cuando nos podemos explicar la perplejidad.

Es preciso comprender las relaciones, los motivos, las causas, poder preguntar, poder entender lo que está sucediendo a nuestro alrededor para poder actuar. Ahí las habilidades de raciocinio y de investigación son vitales.

Los temas de lenguaje y el conocimiento del mundo se enlazan en la alfabetización que es el reto al que se enfrentan los niños y niñas de esas edades.

Las habilidades de pensamiento

Respecto a los materiales que presentamos creemos que potencian estas cualidades porque, en primer lugar, parten de una estructura interna lógica que permite asimilar con orden creciente y con coherencia los contenidos. Y en segundo lugar se favorece la posibilidad de insertarlos en la red de conocimientos ya construidos porque tratamos al alumno como sujeto de conocimiento y de experiencias.

Habilidades de razonamiento son aquellas que ponen en acción los mecanismos mentales de relación argumentativa, que deben utilizarse para defender las propias opiniones, para justificar una creencia, una postura o actitud.

Las habilidades de investigación No se dirigen sólo al mundo de la ciencia, forman parte también de la condición de especuladores que tienen los filósofos y los "curiosos" intelectuales. Tienen un gran peso en las grandes estrategias escolares como escuchar y leer.

Habilidades de conceptualización y análisis Los profesores deben desde pequeños lograr la capacidad de abstracción. Esta es una capacidad que hay que cultivar desde el inicio puesto que la relación que une la capacidad de lingüística de conceptualizar es el camino más corto para llegar a las relaciones abstractas.

Habilidades de traducción, de formulación. Aquí usamos el término traducción en un sentido amplio. Son habilidades de traducción aquellas que nos permiten preservar el significado a través del cambio de formulación: del oral al escrito, de la mímica al oral, del dibujo a la representación.

Las habilidades a través del diálogo

El diálogo en clase sirve para practicar las habilidades de forma integrada, no separadas y de forma aislada y arbitraria. En la conversación, las habilidades se trabajan simultáneamente, dominando ahora un matiz, ahora otro, pero tirando conjuntamente, siguiendo con la imagen de la red.

El diálogo es el motor de uso de las habilidades, ya que se utilizan para aclarar el propio pensamiento y el de los demás en una situación natural, de contexto, no a través de ejercicios puramente formales, descontextualizados y planteados como ejercicios escolares de corrección con plantilla.

El diálogo organizado y disciplinado permite a los más pequeños expresarse y comprender; desarrollar las propias habilidades cuando hablan; pero, para poder hablar, deben aprender a ser buenos oyentes y a prestar atención a la argumentación del otro. El poder de razonamiento y el respeto por el otro se dan la mano en este proceso.

Siguiendo el ejemplo socrático, el diálogo que proponemos debe ser el motor del pensamiento y por ello hace falta escuchar atentamente al otro como condición previa para un diálogo fructífero.

Utilizar la intervención del otro para: explorar las posibilidades, buscar alternativas, reconocer otras perspectivas

Someter las propias ideas, antes o después de haberlas expresado, a análisis de consistencia interna.

Explorar nuevas alternativas a las actitudes y opiniones planteadas, tanto las propias como las ajenas. Procurarse un razonamiento creativo, generador de nuevas ideas.

El diálogo en el parvulario

Las adquisiciones lingüísticas en niños de corta edad forman parte de este proceso de maduración. La función del lenguaje se desarrolla por la capacidad de hacer corresponder una producción verbal con una representación mental, hasta llegar a una cadena de pensamientos.

El lenguaje se reconstruye de nuevo, o casi, por cada niño. En esta reconstrucción el niño debe aprender a reconocer y a producir los sonidos de la lengua, a combinarlos de forma que

constituyan las palabras y a organizar las palabras en frases según las reglas propias de la lengua.

A la luz de las más recientes investigaciones de la psicología cognitiva parece incuestionable que el lenguaje es la condición indispensable del pensamiento abstracto superior.

La lengua oral en la escuela es un instrumento de enseñanza-aprendizaje. En el Joven club se puede ayudar a desarrollar en los niños el interés y la habilidad para comunicar sus sentimientos, sus opiniones, para llegar a comprender que, cuanto mejor seleccione las palabras, construya las frases y elija el tono de voz mejor, se hace entender. También puede potenciar en el niño la sensibilidad por la belleza y precisión en el lenguaje

Juegos, Cuentos y Arte

La selección de algunas de las cuatro familias de habilidades formará la urdimbre del tejido de este programa, la trama será a partir de tipos de actividades. La pretensión es dar la posibilidad a los educadores de esta etapa de trazar los itinerarios que prefieran o que crean más convenientes: a través del juego o de actividades que ya se realizan en el aula, a través del trabajo reflexivo de algunos cuentos populares y a través de la pintura cuando adquieran las habilidades

1. Juegos y actividades lúdicas
2. Literatura, fundamentalmente cuentos, pero también poesías, adivinanzas, etc..
3. Arte: Especialmente pintura, pero también música, teatro, danza.

De esta forma pretendemos formar un entramado en el que estén implicados los tres tipos de pensamiento fundamentales según M. Lipman para formar el pensamiento de orden superior o pensamiento complejo: Pensamiento crítico, pensamiento creativo y pensamiento cuidadoso.

I.7 Modelo Conceptual del Problema.

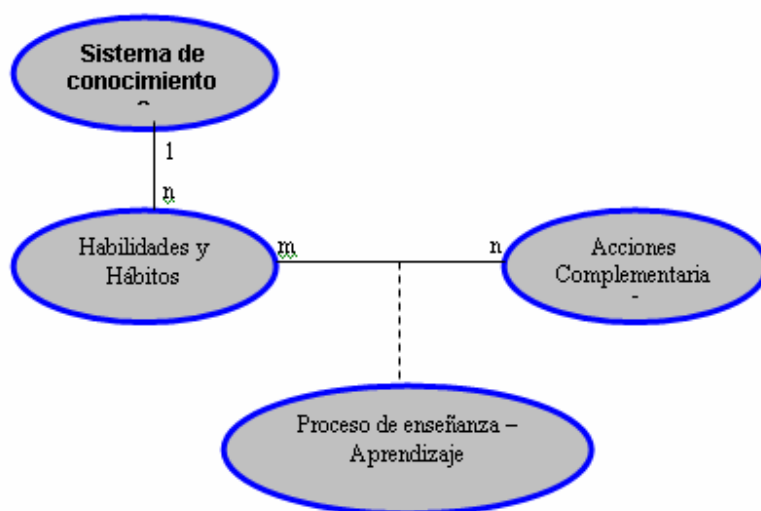


Fig. I. 1 Modelo conceptual

Atendiendo a la problemática que desarrolla la propuesta didáctica de los instructores del Joven Club, en la misma se manejan toda una serie de conceptos, los cuales se presentan a continuación.

- ❖ **Sistema de conocimientos.** Se refiere a aquellas informaciones relacionadas con la naturaleza, la sociedad, el hombre, el arte, los deportes, la ciencia, la técnica, los modos de actuar, entre otros, que responden a los objetivos y exigencias sociales del país en cuestión. Tal es el caso de los conceptos, las regularidades, las leyes, las teorías, entre otros.
- ❖ **Sistema de habilidades y hábitos,** no puede existir sin el sistema de conocimientos, estos constituyen la base para su formación y desarrollo, en tanto que las habilidades representan el dominio consciente y exitoso de la actividad, demuestra saber hacer en estrecha relación con los hábitos que también garantizan el dominio de la acción, pero de forma más automática.

❖ **Acciones Complementarias**, no se pueden desarrollar hábitos y habilidades sin un sistema de acciones como el método, medio, objetivo, contenido, etc que permitan desarrollar el sistema de conocimientos

❖ **El proceso de enseñanza-aprendizaje**: que constituye el objeto de la Didáctica está dirigido a la instrucción y educación de manera escolarizada, con un alto grado de sistematización y bajo la dirección de los maestros y profesores, constituye el aspecto fundamental del currículo

Los conceptos objetivo, método, medio se contemplan dentro de las acciones complementarias que permitirán el desarrollo de hábitos y habilidades en función del sistema de conocimiento.

❖ **La ciencia**: Es la acción y el efecto de enriquecimiento de la cultura; es un cuerpo de doctrinas metódicamente formado y ordenado que constituye una rama particular del saber humano; en la ciencia, existen conocimientos ordenados de acuerdo a una

lógica, leyes y principios que caracterizan los fenómenos y procesos, que constituye su núcleo; y dispone de un método o métodos (tecnologías) que permiten alcanzar nuevas verdades, nuevos resultados.

❖ **Objetivo**: Es la aspiración que el sujeto se propone alcanzar en el objeto, una vez transformado, satisfaciendo su necesidad y en correspondencia resolviendo el problema.

❖ **Método**: Es la estructura, el orden de los pasos que desarrolla el sujeto en su interacción con el objeto, a lo largo del proceso. El método está determinado por el objeto, por su estructura y relaciones, de ahí su carácter objetivo.

❖ **Medios**: Se utilizan para transformar el objeto

Dentro de estos conceptos fundamentales se encuentran_:

- Fundamentos metodológicos
- Principios de la Educación Preescolar
- Componentes complementarios
- Proceso Enseñanza – Aprendizaje

El modelo conceptual del problema, donde se expresan las relaciones entre sus componentes, consiste en un diagrama utilizado para comprender los principales conceptos empleados en el contexto del problema, el cual se presenta en la Fig 1 Modelo conceptual.

CAPITULO II

Orientaciones Metodológicas

El Proyecto Metodológico que se propone en este capítulo sobre la base de un conjunto de principios formulados a partir de la didáctica educativa y las implicaciones metodológicas, derivadas, a su vez, de los fundamentos teóricos analizados en el Capítulo I, y de la información obtenida mediante el método de consulta a especialistas e instructores de los Joven Club. Para determinar los principios a partir de la didáctica educativa utilizando los métodos teóricos tuvo en cuenta: aspecto que ayudarían a orientar correctamente a los instructores

- 1 A partir de los fundamentos teóricos se seleccionaron los temas de didáctica educativa que se convertirían en principios metodológicos.
- 2 Analizar aspectos a tener en cuenta para la selección de los temas de la aplicación web que satisfagan el proceso de enseñanza aprendizaje
3. Lograr que por las características del contenido sea factible para satisfacer las necesidades cognitivas de los instructores
4. Que sea factible de aplicar la estrategia en el contexto del Joven Club para los niños en edad preescolar

2.1 La didáctica en los Joven Club.

La didáctica como disciplina pedagógica debemos cumplir y por tanto partiremos de este concepto para el desarrollo de las orientaciones a los instructores

¿Qué es la didáctica?

El término **Didáctica** proviene del griego Didaskein “enseñar” y tekne “arte”. Didáctica magna, es un arte universal, para enseñar todo a todos (...) arte de enseñar y aprender.

Es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene como objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje

La didáctica cubana actual se plantea dirigir el desarrollo del proceso docente educativo a resolver la problemática planteada por la sociedad a la escuela: la formación de un egresado que responda al encargo de preparar al hombre para la vida social, su función y tarea en la sociedad.

En esta elaboración el tipo de enseñanza y aprendizaje puede ocupar un papel determinante, siempre que tenga un efecto **desarrollador** y no inhibitor sobre el alumno pues la Didáctica **debe ser desarrolladora**, es decir, conducir el desarrollo integral de la personalidad del alumno, siendo esto el resultado del proceso de **apropiación [Leontiev, 1975]** de la experiencia histórica acumulada por la humanidad. El proceso de enseñanza aprendizaje, no puede realizarse teniendo sólo en cuenta lo heredado por el alumno, debe considerar que es decisiva la interacción socio-cultural, lo que existe en la sociedad, la socialización, la comunicación. La influencia del grupo - “de los otros”-, es uno de los factores determinantes en el desarrollo individual

2.2 El proceso de enseñanza aprendizaje constituye la vía mediatizadora esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, hábitos, normas de relación, de comportamiento y valores, legados por la humanidad, que se expresan en el contenido de enseñanza, en estrecho vínculo con el resto de las actividades docentes y extradocentes que realizan los estudiantes **[Zilberstein, 1999]**

Para poder ofrecer a los docentes una guía acertada en su labor diaria, la Didáctica deberá asumir a partir del Fin y Objetivos de la Educación para cada país y tipo de enseñanza, las categorías que aparecen en la figura.

Los **principios de la enseñanza** son la base o fundamento que orientan la actividad del maestro y el carácter de la actividad (.....) del alumno

El **objetivo** (¿para qué enseñar y para qué aprender?) es la categoría rectora del proceso de enseñanza aprendizaje, define el encargo que la sociedad le plantea a la educación institucionalizada.

Los objetivos se deben enunciar en función del alumno, de lo que este debe ser capaz de lograr en términos de aprendizaje, de sus formas de pensar y sentir y de la formación de acciones valorativas. Sus elementos constitutivos son: las **habilidades** a lograr (acciones y operaciones), los **conocimientos**, las **acciones valorativas**, las **condiciones en las que ocurrirá la apropiación** (nivel de asimilación, medios a utilizar, entre otros).

El **contenido**:

El contenido (¿qué enseñar y aprender?) expresa lo que se debe apropiarse el estudiante, está formado por los **conocimientos, habilidades, hábitos, métodos de las ciencias, normas de relación con el mundo y valores** que responden a un medio socio-histórico concreto.

El contenido cumple funciones instructivas, educativas y desarrolladoras, tal como expresara José Martí “No hay buena educación sin instrucción, las cualidades morales suben de precio cuando están realizadas por las cualidades inteligentes Martí, J, citado por C. Álvarez, en Fundamentos teóricos de la dirección del proceso de formación del profesional de perfil amplio, página 14.

Habilidades se forman en las **actividades** que sean **variadas, suficientes y diferenciadas**

Se deberán sustituir los procedimientos excesivamente específicos por **procedimientos generalizados**, es decir, trabajar por el desarrollo de **habilidades generales** o de grupos de habilidades específicas, para aprender

Habilidades relacionadas con acciones intelectuales: la observación, la descripción, la determinación de las cualidades (generales, particulares y esenciales), la comparación, la clasificación, la definición, la explicación, la ejemplificación, la argumentación, la valoración, la solución de problemas, la modelación, la elaboración de preguntas, el planteamiento de hipótesis, entre

Métodos

Teniendo en cuenta las exigencias actuales, se debe vincular la utilización de métodos reproductivos con productivos, procurando siempre que sea posible, el predominio de estos últimos.

En unidad dialéctica con los métodos se encuentran los procedimientos didácticos, categoría poco sistematizada en la literatura pedagógica. Nos pronunciamos por la utilización de procedimientos didácticos desarrolladores.

Los procedimientos didácticos deben constituir un sistema, junto a los métodos de enseñanza, en correspondencia con los objetivos que el educador se proponga. Su aplicación debe ser creadora, nunca "esquemática" o aislada del contexto en el cual se desarrolla, deben atender al contenido de enseñanza; es decir, no utilizar los "procedimientos, por desarrollar una

habilidad en sí", sino por su necesidad real en el proceso de enseñanza aprendizaje

En unidad dialéctica con los métodos se encuentran los procedimientos didácticos, categoría poco sistematizada en la literatura pedagógica. Nos pronunciamos por la utilización de procedimientos didácticos desarrolladores.

Los procedimientos didácticos deben constituir un sistema, junto a los métodos de enseñanza, en correspondencia con los objetivos que el educador se proponga. Su aplicación debe ser creadora, nunca "esquemática" o aislada del contexto en el cual se desarrolla, deben atender al contenido de enseñanza; es decir, no utilizar los "procedimientos, por desarrollar una habilidad en sí", sino por su necesidad real en el proceso de enseñanza aprendizaje

Los **medios de enseñanza** (¿con qué enseñar y aprender?) están constituidos por objetos naturales o conservados o sus representaciones, instrumentos o equipos que apoyan la actividad de docentes y alumnos en función del cumplimiento del objetivo.

Las **formas de organización** (¿cómo organizar el enseñar y el aprender?) son el soporte en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje, en ellas intervienen todos los implicados: alumno, profesor, escuela, familia y comunidad

La clase

La clase es la forma de organización fundamental, aunque en la actualidad se conciben otras que adquieren un papel determinante en el “enseñar a aprender”.

La evaluación (¿en qué medida se cumplen los objetivos?) es el proceso para comprobar y valorar el cumplimiento de los objetivos propuestos y la dirección didáctica de la enseñanza y el aprendizaje en sus momentos de orientación y ejecución. Se deberán propiciar actividades que estimulen la auto evaluación por los estudiantes,

2. 3 Principios para la selección de los contenidos de Metodología, psicología y pedagogía.

Los dos conjuntos de principios que más adelante se definen han sido derivados de las implicaciones metodológicas implícitas en los fundamentos teóricos del capítulo I y constituyen al mismo tiempo regularidades del objeto de estudio y de la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje del instructor en formación. Todos los principios revelan la base materialista-dialéctica, el enfoque histórico-cultural y los principios de la pedagogía cubana como fundamentos teóricos de base de la estrategia que se propone. Entre los principios de la Educación cubana aparecen en el fondo de la propuesta la relación de la teórica con la práctica, la relación de la escuela con la vida y la relación entre instrucción y educación.

Los principios de base, que se propone, para la selección de los contenidos de la Aplicación Web que contribuirá a la superación de los instructores, son los siguientes:

- 1- La selección de las actividades.
- 2- El instructor en formación pilar en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- 3- La asequibilidad de los temas.
- 4- La pertinencia de los temas.

Breve explicación de estos principios

- 1- La selección de las actividades.** se refiere a una selección de temas pertinentes y contemporáneos, que respondan a las necesidades de la sociedad cubana y a las exigencias de la Tercera Revolución Científica. Ello se ha asegurado con la consulta de abundante bibliografía internacional, mucha de ella escrita por personalidades de la Ciencia en el mundo como son Ignacio Ramonet y Fidel Castro Díaz-Balart, por mencionar solo algunos.
- 2- El instructor en formación pilar en el proceso de enseñanza aprendizaje.** Permite poner en el centro de atención de cualquier actividad de aprendizaje al sujeto activo, consciente, orientado hacia un objetivo, posibilitar su interacción con otros sujetos, sus acciones con el objeto, con la utilización de diversos medios en condiciones socio-históricas determinadas.

Entre los instructores que se superan y entre estos y los supervisores mediante las máquinas constituye una relación esencial de complementariedad y ayuda mutua. Esto convierte al instructor-estudiante estudiante en sujeto de su propio aprendizaje y de su crecimiento profesional, lo que implica un cambio en el rol que ha tenido tradicionalmente. Pasa a ser el centro del proceso y sus resultados dependen esencialmente de sí mismo, de la disposición que asuma en el proceso de aprender y crecer profesionalmente de manera cooperativa, transformadora y responsable. Es esta interacción autodidáctica la esencia para lograr la autonomía en el aprendizaje, que finalmente asegura el aprendizaje permanente.

3. La asequibilidad La selección de los contenidos implica que estos están justamente en la Zona de Desarrollo Próximo de manera que hallen del desarrollo del instructor-estudiante, y a su vez, puedan ser asimilados por estos, debido a que presentan un grado de dificultad en no tener conocimientos para el trabajo con niños menores de 5 años, que puede ser resuelto por el aprendiz. Así, se han evitado temas que por su nivel de abstracción o por su complejidad teórica, puedan resultar inaccesibles para los instructores, teniendo en cuenta su conocimiento previo

. **4- La pertinencia de los temas** Se seleccionan a partir de sus necesidades y potencialidades, cuestiones aportadas, en el caso de esta investigación, por el diagnóstico llevado a cabo mediante la encuesta y la entrevista. La pertinencia considera como concepto rector el contexto educativo del instructor de los Joven Club, es decir, las condiciones internas y externas.

2.4 Principios para el aprendizaje del Instructor

Los principios metodológicos para el aprendizaje del instructor que sustentan la propuesta metodológica son los siguientes:

- 1- La reflexión y la acción en la interacción.
- 2- El trabajo cooperativo como método de aprendizaje.
- 3- El grupo operativo como base orgánica para el instructor en formación.
- 4- La tarea docente interactiva como célula del aprendizaje.
- 5- La unidad del aprender a aprender y aprender a enseñar.
- 6- Contribución a la formación de valores del instructor.
- 7- Aporte a la cultura general integral del instructor.
- 8- La individualización de la enseñanza según las particularidades de los alumnos.

Breve explicación de algunos de los principios

El principio de la reflexión y la acción en la interacción se refiere al pensamiento que ocurre retrospectivamente sobre una situación problémica y sobre la propia reflexión en acción de uno mismo sobre una situación de aprendizaje. Los instructores estructuran y reestructuran los problemas de la práctica pedagógica a medida que trabajan con los contenidos propuestos en la Página Web, prueban sus interpretaciones y soluciones, combinando así la reflexión y la acción.

Este principio promueve la necesidad de la autovaloración crítica y la reflexión como bases para la toma de decisiones en el proceso de aprendizaje. La reflexión en el aprendizaje es un proceso continuo que debe ser enseñado al instructor para que aprenda observarse a sí mismo, a otros, a coleccionar datos sobre sus clases y sobre su desempeño profesional. El

instructor aprenderá a utilizar esa información como base para la autoevaluación y la coevaluación en caso de que esté insertado en un grupo de trabajo. A partir de ahí rediseñan de forma conjunta el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos, de forma tal que promueva cambios cualitativos futuros en ellos. Este principio significa por tanto, que los alumnos construyen el conocimiento cuando interactúan con los contenidos en situaciones facilitadas en la Aplicación Web.

El principio del trabajo cooperativo como método de aprendizaje se refiere al aprendizaje en pequeños grupos donde los instructores que se superan, se ayudan mutuamente, intercambian ideas, y expresan distintos puntos de vista para solucionar problemas presentados en forma de tareas docentes en la Aplicación Web. Ellos exploran ideas mediante la interacción con los demás y la consulta de las diversas fuentes de conocimiento de que disponen.

Es a partir de la zona de desarrollo próximo que [Ausubel (1978)] creó el concepto de aprendizaje significativo que ocurre a través de la interacción humana. Para el aprendizaje

significativo es esencial entonces, aprender mediante la experiencia en la interacción social de manera que el descubrimiento del significado puede ocurrir solo con el intercambio de las personas en el contexto social. Este principio relaciona la actual vida social del instructor-aprendiz con la vida y el trabajo futuro, donde le van a ser necesarias las habilidades sociales que desarrollan en la permanente interacción.

En este sentido el aprendizaje es activo, reflexivo, experimental, democrático, socializador y científico. Este principio enfatiza el valor del grupo y los esfuerzos cooperativos entre los instructores mismos y sus especialistas. El aprendizaje eficiente, en gran medida, de la experiencia conjunta, el trabajo cooperativo y la colaboración en pequeños grupos de trabajo que se desarrolle en los marcos de los lugares de trabajo en los Joven Club de cada zona.

El principio del grupo operativo como base orgánica para el instructor-niño implica la creación de un grupo de trabajo, una estructura de operación compuesta por los instructores de cada Joven Club. En este marco los instructores, bajo la dirección de uno de ellos, se

responsabilizan con la realización de las tareas que ofrece la Aplicación Web de Metodología de la enseñanza de la Informática, a su vez socializan la tarea, la comparten y participan en la búsqueda, procesamiento y construcción de la información para su solución. De esta manera los miembros de este grupo operativo se apropian del objetivo por el cual actúan, de los métodos de trabajo y los contenidos.

El grupo de trabajo o grupo operativo, es un sujeto protagónico, un órgano vivo, con identidad propia, que se va constituyendo en la diversidad y riqueza de las interacciones y comunicaciones que se dan en él, con una especial dinámica, que creará las bases para definir las vías a seguir en el proceso. Es un espacio por excelencia donde se producen las interacciones favorecedoras de los inter- aprendizajes el que ha de ser tomado en consideración por todos los agentes educativos y en todos los momentos del proceso, apoyándose en el conocimiento de sus potencialidades para conducir a los estudiantes al logro de los objetivos esperados.

Desde el punto de vista didáctico, la consideración del grupo como un espacio de aprendizaje, supone una visión diferente y cualitativamente superior de la planificación de la enseñanza en el que debe darse atención a la diversidad de estrategias y estilos de aprendizaje, especialmente en el diseño y organización de las tareas docentes, tanto individuales como grupales, ellas deben formar parte de un mismo sistema. Se trata de utilizar el grupo de trabajo como una herramienta y un fin, destacándose su valor educativo en el proceso de **apropiación** como resultado de la **socialización** y la **cooperación**.

El principio de la tarea docente interactiva de metodología de la enseñanza de la Informática para los instructores del Joven club significa plantear al alumno contradicciones y problemas simulando aquellos que ocurren en la vida real donde estos utilizan la informática

para solucionar tareas parecidas a aquellas que los ciudadanos necesitan resolver en la vida laboral o estudiantil.

La interacción social es la dinámica de la tarea docente interactiva de metodología de la Informática y significa brindar mediante la tarea docente oportunidades a los instructores que

se superan para que produzcan la construcción conjunta de significados mediante los procesos de cooperación y socialización. La cooperación y la socialización son estrategias de necesidad vital para la formación humanista de los instructores, el desarrollo de estrategias y la simulación de situaciones, la autoestima y la motivación. La interacción social en el proceso docente implica acción y reflexión, intercambio de información, solución de problemas, trabajo en equipo, en pareja y en colectivo.

El principio **de aprender a aprender y a enseñar** significa uno de los grandes retos de la escuela en esta nueva era de la información y el conocimiento, en tanto que promueve la participación activa de los profesores en formación en el diseño, ejecución y control de su propio aprendizaje. Este principio contribuye además a la creación de una nueva cultura del aprendizaje para la autonomía a la que se aspira.

La creación de valores en un proceso activo, abierto y directo en el cual el instructor que se supera tiene plena conciencia de su importancia social y personal, del contenido de la disciplina que enseña y de los métodos que utiliza para formar integralmente a las nuevas generaciones. Es importante formar valores en todas las actividades que se realicen

El principio de aprender a aprender y aprender a enseñar se refiere a que la Universidad, por razones de tiempo y volumen de información, no puede aportar al profesor en formación el conocimiento que este necesita y que ha acumulado la humanidad, de manera que el reto de la cada institución educativa consiste en enseñar al estudiante a aprender para que este busque el conocimiento por sí solo, lo seleccione y lo procese según sus necesidades y posibilidades. Henry Adams resume este principio así: "Sabían bastante aquellos que sabían cómo aprender [Whithaker, 1998:21] Ya en el siglo pasado José Martí, Héroe Nacional de Cuba, anticipó la importancia de aprender a aprender cuando escribió: "Y pensamos que no hay mejor sistema de educación que aquel que prepara al niño a aprender por sí. [Gómez, 1999:16]

Aprender a aprender es uno de los objetivos rectores de la escuela en todos los niveles de educación e implica una participación verdaderamente activa del estudiante en el diseño, ejecución y control de su propio aprendizaje. Este principio implica la reflexión y el

monitoreo del aprendizaje en términos de resultado y proceso. Por su parte el monitoreo tiene lugar cuando el estudiante observa y corrige sus propios errores mientras aprende. Él conoce sus dificultades, las causas de estas y las vías para eliminarlas.

El principio de la individualización de la enseñanza según las particularidades de los alumnos significa que el instructor debe tener en cuenta, en el proceso docente- educativo las etapas de desarrollo de sus alumnos, las características psicológicas y sus motivaciones, necesidades e intereses. El instructor de un Joven Club debe por tanto ser un maestro distinto pues se enfrenta a un aula totalmente diferente donde en sus alumnos existe una total diferencia de edades y profesiones.

Nuestro trabajo dirigido a los niños requiere aun mas de l estado emocional del niño en torno a su comportamiento

Es importante la realización de esfuerzos sistemáticos en el cumplimiento de las acciones requeridas para alcanzar las metas u objetivos planteados, tanto en lo referido a la eliminación de aspectos negativos personales que afectan el logro de los proyectos, como en el desarrollo de potencialidades o aspectos positivos que contribuyen a su crecimiento profesional.

Los dos conjuntos de principios explicados anteriormente, conciertan perfectamente con su fuentes: el enfoque histórico cultural y el pensamiento pedagógico cubano, y son a, a su vez, pertinente con el nuevo contexto educativo de los instructores de los Jove Club de Informática.

2.5 Algunas capacidades pedagógicas esenciales para el instructor de Joven Club:

- ❖ Tratar los niños con tacto pedagógico
- ❖ Organizar el proceso de aprendizaje.
- ❖ Utilizar procedimientos de enseñanza
- ❖ Saber diagnosticar e identificar las necesidades e intereses del niño.
- ❖ Presentar los contenidos en un orden lógico y pedagógico.
- ❖ Valorar la comprensión y el aprendizaje del niño.

- ❖ Dirigir la atención del niño hacia objetos de estudio interesantes
- ❖ Ofrecer soluciones a las necesidades del niño.

2,6 Capacidades comunicativas que necesita el instructor de Joven Club

- Es un proceso de sujeto-sujeto.
- Un diálogo de intercambio.
- Expresar las relaciones sociales entre los hombres.
- Predomina el significado sobre la forma.
- Actividad humana fundamental de tipo individual y social.
- El hombre como protagonista de la comunicación.

2.7 Proceso de aprendizaje de la Metodología

El instructor recibe la información inicial mediante las habilidades de comprensión de lectura, acompañada de información gráfica en ocasiones; esta base de datos a manera de información se convierte en conocimiento a través del proceso de interiorización o internalización; posteriormente, y/o paralelamente ocurre un proceso de reproducción y producción de los mensajes en los aprendices quienes externalizan mediante las habilidades de expresión oral y escrita sus interpretaciones de su propio conocimiento construido.

Este proceso cognitivo recorre las etapas de comprensión, análisis y producción de mensajes, pero no provocaría el aprendizaje significativo si no está matizado permanentemente por la personalidad del estudiante y su contexto económico, social y político, el cual determina, en última instancia, su vida material y espiritual: sus necesidades, intereses, sufrimientos, expectativas, motivaciones, conocimientos y experiencias previas. Es este contexto histórico-cultural la base del carácter integrador de las tareas docente interactiva.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que sugiere la estrategia didáctica que aquí se propone, sitúa al instructor como protagonista principal de su proceso de aprendizaje, a partir

de una interacción entre la teoría y la práctica, donde la teoría se confronte, corrija, perfeccione y valore a la luz de la práctica, una cultura de cooperación en grupos operativos de trabajo y la participación voluntaria y coordinada en la actividad pedagógica.

2.8 Características del aprendizaje en esta estrategia

Reflexivo, Responsable, Cooperativo, Transformador e Individual y social

Reflexivo: implica la plena conciencia del modelo en la acción, lo que permite ir controlando su marcha y resultado y hacer las correcciones pertinentes, también la conciencia de qué cambios de sí mismo espera lograr en el proceso, de qué recursos internos posee para enfrentar el proceso de cambio, qué potencialidades y qué limitaciones, lo que le posibilita la toma de medidas preventivas para evitar las dificultades.

Responsable: El instructor responda por el objeto, proceso y resultado de su propio aprendizaje. Al ser consciente de sus propias posibilidades y limitaciones, de su propio desarrollo como personalidad puede valorar en qué medida está en condiciones de enfrentar el aprendizaje con éxito o no, comprometerse en este proceso si lo considera conveniente.

Cooperativo: el aprendizaje se produce en los espacios de subjetividad grupal o en la relación entre pares, mediante el intercambio de información, experiencias y vivencias en un proceso cooperativo que enriquece y modifica las existentes en cada profesor-aprendiz.

Transformador: le permite al instructor que se supera, actuar sobre la realidad y

modificarla, y a la vez, actuar sobre sí mismo para lograr su autotransformación en el proceso de aprendizaje.

Individual y social

Lo individual: si por su naturaleza el proceso de aprendizaje es social, por sus mecanismos es sumamente personal. Constituye un reflejo de la individualidad de cada persona.

Lo social: expresa su naturaleza (se trata de un proceso de apropiación de la experiencia histórico-social de la cultura), pero también de los fines y condiciones en que tiene lugar el mismo. El aprendizaje está determinado por la existencia de una cultura, que condiciona tanto los contenidos de los cuales los estudiantes deben apropiarse, como los propios métodos, medios, recursos (materiales y objetivos) para la apropiación de dicho contenido, así como los “espacios” y las situaciones específicas en que se lleva a cabo el mismo.

Esta característica se manifiesta en cuatro direcciones:

1. En la transformación de la información.
2. En la transformación de los objetos.
3. En la transformación de otras personas.
4. En la transformación de sí mismo.

2.9 Componentes personales del proceso de enseñanza-aprendizaje

El **instructor** que se supera el protagonista de su aprendizaje cuando activa y transformadoramente construye y reconstruye el proceso de manera reflexiva, valorativa, consciente, crítica y creadora con la participación de los otros, perfeccionando aquellos relacionados con el aprender a aprender e ir conformando los de aprender a enseñar potenciando sus habilidades conformadoras del desarrollo, según estilos y ritmos de aprendizaje para lo cual es necesario el autoconocimiento, la auto-orientación y autorregulación, manifestándose especialmente, en la solución de los problemas pedagógicos propios de las situaciones de aprendizaje en el contexto de los Joven Club.

Componentes no personales del proceso de enseñanza-aprendizaje

❖ Formación del instructor de los Joven Club. Los objetivos

Los objetivos de la enseñanza de la Metodología de la Informática, según esta estrategia didáctica, van más allá del dominio de la metodología en sí, alcanzando una dimensión social y educativa con base humanista que les permita tomar decisiones, formarse valores y aumentar sus niveles de cultura general integral. De esta manera se la enseñanza de la informática está relacionada con la cultura y las sociedad en que se utiliza y con un marcado énfasis en la formación de la personalidad de los estudiantes que les permita la comunicación afectiva, la sensibilidad humana, el control emocional y la orientación hacia el máximo desarrollo posible de las capacidades, la creatividad, el talento humano y la plena integración social.

De tal manera podrían precisarse objetivos generales relacionados con la educación de los niños, con la formación de su pensamiento, con la comunicación, con la cultura, con los contenidos pedagógicos de la enseñanza de la informática, con la informática en sí y con las habilidades de aprendizaje.

❖ Los contenidos de enseñanza

Los contenidos se refieren al conocimiento científico, técnico, cultural y metodológico imprescindibles para cumplimentar los objetivos que el instructor- estudiante necesita para la vida y el desempeño profesional. Este conocimiento está determinado por factores sociales y psicológicos relacionados con las necesidades de los estudiantes, así como factores lógicos del desarrollo de las ciencias. De esta manera los contenidos incluyen un componente

Informático, es decir, conocimiento y uso de la informática en la enseñanza; un componente psicológico, o sea, la formación del pensamiento y los valores, y las formas para expresarlos; un componente metodológico, que significa cómo enseñar y aprender la informática a través del juego canciones y un componente sociocultural por formar parte de la cultura que la humanidad ha desarrollado.

❖ **Los métodos de enseñanza**

Esta propuesta didáctica supone, más que la utilización de un método, la fidelidad a un enfoque expresado en los principios metodológicos que aparecen al inicio de este capítulo. Estos principios rigen un proceso de construcción creativa de la enseñanza de la informática y de interacción social.

La interacción social, dinámica del método, supone un conjunto de procedimientos de enseñanza que se centra en el profesor en formación y facilita que este piense, haga, sienta y cree. Ofrece situaciones para que ellos modelen, experimenten, reflexionen, resuelvan problemas y tomen decisiones utilizando la lengua inglesa. El método relaciona la teoría con la práctica y la escuela con la vida y crea condiciones favorables de aprendizaje cooperativo y democrático basado en el amor y el respeto entre los participantes en el proceso docente.

❖ **Los medios tecnológicos en el aprendizaje de la computación**

Son los ordenadores (computadoras) los medios de enseñanza por excelencia de la Informática. Ellos constituyen la tecnología en manos de los individuos para revolucionar los problemas de la vida cotidiana, económica, cultural, social y política. Aprender a usar ese medio es el objetivo esencial, saberlo utilizar en beneficio del hombre, de la paz, la justicia social y la humanidad..

❖ **La evaluación del proceso de aprendizaje**

Enfatiza la solución de tareas docentes, prestando atención tanto al resultado del aprendizaje como a su propio proceso. Se evalúa el cumplimiento de los objetivos de la tarea, la profundidad de sus contenidos, la eficacia del método y la utilización de los medios utilizados para la realización y exposición de la tarea, así como el mismo proceso de evaluación.

La evaluación debe:

- ❖ No constituya una amenazas y elevar la autoestima.
- ❖ Estimular no solo lo correcto, sino también lo novedoso, lo creativo y lo original.

Las precisiones de la evaluación están en dependencia del tipo de interacción que se establezca entre los instructores-estudiantes y los especialistas, así como el nivel de organización y funcionalidad del grupo operativo, entre otros factores que deben ser tomados en consideración.

2.10 Propuesta de temas para la Aplicación Web

- 1- Metodología de la enseñanza de la Informática en edad preescolar
- 2- Los objetivos de la enseñanza de la Informática.
- 3- Canciones y contar cuentos
- 4- Los métodos de la enseñanza de la Informática.
- 5- Estado emocional del niño
- 6- Desarrollo de juego
- 7- Relación con la familia
- 8- Temas de pedagogía y psicopedagogía
- 9- El trabajo cooperativo en el aprendizaje.
- 10- Las habilidades pedagógicas del instructor.
- 11- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación.
- 12- La Metodología de la investigación educativa.
- 13- La formación de valores.
- 14- Las tareas docentes interactivos en la formación pedagógica del instructor.

Fundamentación de los temas

Los tema sobre la enseñanza de la Informática ha sido considerado el eje transversal en la Página Web en tanto que todos los demás contenidos giran alrededor del proceso docente-educativo y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es el tema más solicitado por los instructores, según las encuestas y entrevistas y el primer tema propuesto por los especialistas.

Se trata de relacionar Intenciones Educativas y Principios Metodológicos con los criterios de actuación o principios de procedimiento que guían de forma específica las decisiones de

enseñanza en el aula. Desde ahí, consideraremos, analizaremos, los elementos que intervienen en dichas decisiones.

Conceptos clave a relacionar: Seguridad afectiva, motivación intrínseca, vivencia, experiencia, expresión, reflexión.

- Actividad versus Manipulación.

- Del juego como comprensión del desarrollo al juego como principio metodológico.

- La globalización de la experiencia frente a las conexiones artificiales.

-Criterios de actuación o principios de procedimiento: Mediadores, vehículos para el desarrollo práctico de las intenciones educativas.

- ¿Qué criterios utilizamos para la selección y organización de las actividades?

- “El problema” de los diferentes niveles de desarrollo y ritmos de aprendizaje.

- Principios de procedimiento para el desarrollo socio-afectivo: Cuándo y cómo ejercer la autoridad, cuándo y cómo sancionar la conducta del niño.

- Las decisiones organizativas en el aula: organización del espacio, de los materiales, del tiempo.

- Materiales y recursos didácticos para la Educación Infantil. Criterios de selección y criterios de organización.

- El “libro de texto” en la Educación Infantil: Los sistemas de fichas, características y limitaciones.

- Criterios para la selección y secuenciación de contenidos.

- Los rincones en el aula: lo que implican y lo que justifica a las decisiones organizativas.

- Los tipos de actividades y la organización del tiempo.
- La evaluación como investigación de la práctica. La observación como instrumento.
- El equipo de educadores y las relaciones con las familias.
- El currículo de la Educación Infantil. La Educación Infantil en el sistema educativo.

Metodología

Las actividades se desarrollarán a través de la conversación y el intercambio de tareas promovido por lecturas seleccionadas., cuentos, canciones y juegos lúdicos A partir de ahí el trabajo se realizará en pequeño grupo (5 personas) una vez por semana , en compañía de uno de los padres

El tiempo de duración es de 4 meses con 4 horas en encuentros de 15 minutos una vez por semana, para un total de 16 encuentros. Recogidos en una unidad Familiarización, con 3 epígrafes

- 1- Un nuevo amigo. La Computadora 30 minutos (2 encuentros).
- 2- El arcoiris (Colores para un Príncipe Enano) (2 horas) 8 encuentros.
- 3- Reconocer los colores, agruparlos y desarrollo del lenguaje mediante canciones y
- 4- cuentos 1 hora y media (6 encuentros).

Aparecen también las habilidades pedagógicas para la edad preescolar, de concebir la formación del instructor como maestro, de tal manera necesita desarrollar habilidades en la contribución al proceso docente- educativo. Este tema está avalado, además, por la pobre formación pedagógica que poseen los instructores debido a las diversas causas explicadas en el Capítulo I.

Muy importante las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación debido a que constituyen el contenido de enseñanza de la Informática, además de constituir un elemento esencial en la cultura general integral de los instructores y material básico para la

formación de valores. Los instructores necesitan dominar el carácter multidimensional de enfoques que en el mundo se le ofrece a las TIC, vistas desde diversos ángulos.

La metodología de la investigación aparece en las propuestas de temas, debido a su papel en la formación científica del instructor, quien debe ser capaz de ofrecer una enseñanza científica a partir del análisis agudo de los problemas de la educación y el aprendizaje, y la búsqueda de soluciones pertinentes, eficaces y eficientes.

En resumen, esta propuesta de orientaciones metodológicas responde a las exigencias de la sociedad cubana en términos de formación de instructores de los Joven Club, contribuyendo a una formación integral de estos que les permita el trabajo con niños de todas las edades y en especial los menores de 5 años. a partir de la idea de una aplicación Web que le permita su superación sin tener que dedicar horas a la búsqueda de información de los diferentes medios. Informatizando la Esperanza permite enriquecer sus conocimientos, aclarar sus dudas e inquietudes además de mostrar las actividades a realizar en cada encuentro con los príncipes enanos de la familia cubana.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Análisis de viabilidad y costo de la propuesta

En este capítulo muestra un estimado del costo y el análisis de viabilidad de la tecnología empleada en la aplicación Web Informatizando la Esperanza.

Para la solución a la problemática objeto de investigación se hizo una búsqueda y estudio de sistemas o software a fines en el que se pudiera encontrar información variada sobre la

enseñanza preescolar y no encontramos ninguno que satisfaga las necesidades planteadas, ello confirmó la necesidad de diseñar y desarrollar un sistema nuevo que cumpla con el objetivo propuesto.

Antes de llevar a cabo la tarea se realizó una valoración aproximada de su costo y tiempo de desarrollo haciendo los cálculos pertinentes con el Modelo de Diseño Temprano de COCOMO II (Constructive Cost Model), usando como métrica la de los puntos de función. Como tales se toman los siguientes:

- **Entradas externas:** Entrada de usuario que proporciona al software diferentes datos orientados a la aplicación. Este tipo de fichero no está presente en el software.
- **Salidas externas:** Salida que proporciona al usuario información orientada de la aplicación. En este contexto la “salida” se refiere a informes, pantallas, mensajes de error, etc.

La tabla que sigue a continuación proporciona estimaciones del número medio de líneas de código requerido para construir un punto de función a través de los distintos lenguajes de programación utilizados en la confección de la Aplicación Web.

Nombre	Cantidad de Tablas	Cantidad de Elementos de datos	de Complejidad
Página Principal	1	8	Alta
Las NTIC en la edad preescolar	6	7	Alta
Sugerencias para programar las actividades	5	8	Alta
Cuentacuentos	4	4	Baja
Canta Conmigo	2	4	Baja
Juega y Aprende	-	-	-
Conozca más...	7	4	Alta
Metodología	4	5	Alta
Lectura Adicional	6	2	Alta
Galería de Imágenes	4	18	Alta
Psicopedagogía	3	26	Alta
La Familia y los Valores	4	27	Alta
Trastornos Psicológicos...	3	20	Alta
Sugerencia a los Padres	5	17	Alta
Psicología del niño	2	10	Alta

- **Peticiones externas:** Una petición esta definida como una entrada interactiva que resulta de la generación de algún tipo de respuesta en forma de salida interactiva. Se cuenta cada petición por separado.

Nombre	Cantidad de Tablas	Cantidad de Elementos de datos	Complejidad
Usuario	1	11	Baja
Tema	3	5	Baja
Cuentos	4	6	Baja
Música	4	6	Baja
Sugerencias	5	7	Baja

- **Ficheros lógicos internos.-** Archivo (tabla) maestro lógico (o sea una agrupación lógica de datos que puede ser una parte de una gran base de datos o un archivo independiente).

Nombre Tabla	Cantidad de Campos	Cantidad de registros	Complejidad
Usuario	2	-	Alta
Menú	3	-	Alta
Cuentos	5	-	Alta
Música	5	-	Alta
Sugerencias	7	-	Alta

- **Ficheros de interfaces externas.-** Interfaces legibles por la máquina (ejemplo archivos) que son utilizados para transmitir información a otro sistema. Este tipo de fichero no está presente en el software.

Según los datos anteriores se obtuvieron los puntos de función que se muestran en la figura Siguiente para el cálculo estimado del costo

Puntos de función Desajustados

Puntos de función desajustados

Características	Cantidad	Peso		
		Bajo	Medio	Alta
Entrada externas	1	1		
Salidas externas	17	9	5	3
Peticiones externas.	5		5	
Ficheros lógicos internos.	10	2	3	5
Ficheros de interfaces externa				

SLOC Input Dialog - <Informando la Esperanza>

Sizing Method
 SLOC
 Function Points
 Adaptation and Reuse

Breakage
 % of code thrown away due to requirements evolution and volatility
 REVL: 0.00

Module Size in Function Points
 Language: HTML 3.0 Change Multiplier: 15

Function Type	# of Function Points			SubTotal
	Low	Average	High	
Internal Logical Files	4	3	6	133
External Interface Files	0	0	0	0
External Inputs	9	5	3	65
External Outputs	0	1	0	5
External Inquiries	0	5	0	20
Total Unadjusted Function Points				223
Equivalent Total in SLOC				3345

OK Cancel Help

Las Bases de Datos se diseñaron en MySQL, el lenguaje de programación utilizado fue PHP estimándose 15 líneas de código por punto de función (según tabla de reconciliación de métricas consultada), obteniéndose un total de 223 Puntos de Función Desajustados. Para un total líneas fuentes de 3345.

EAF - <Informatizando la Esperanza>

base + incr % = rating

	RCPX	RUSE	PDIF	PERS	PREX	FCIL	USR1	USR2
base	NOM	LO	LO	NOM	LO	NOM	NOM	NOM
Incr%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

EAF is also affected by Schedule

EAF: 0.93

OK Cancel Help

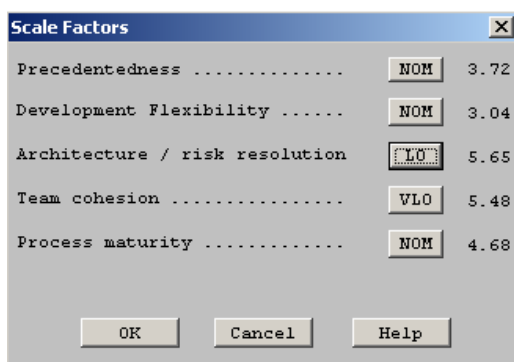
Los valores considerados de los Multiplicadores del Esfuerzo (EM) para el Modelo de Diseño

Temprano fueron:

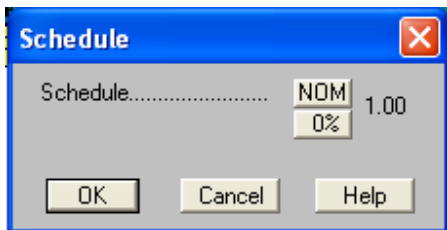
Los valores obtenidos de los Factores de Escala fueron:

Factores	Valor	Justificación
PREC	(Normal)	Se posee comprensión adecuada de los objetivos del producto, el autor no tiene experiencia en la realización de software de este tipo.
FLEX	(Normal)	El cumplimiento de los requerimientos del sistema debe ser considerable
RESL	(Bajo)	No se ha definido
TEAM	(Muy Bajo)	No existe equipo
PMAT	(Normal)	Se encuentra en el nivel 2, normal
Factores	Valor	Justificación
PREC	(Normal)	Se posee comprensión adecuada de los objetivos del producto, el autor no tiene experiencia en la realización de software de este tipo.
FLEX	(Normal)	El cumplimiento de los requerimientos del sistema debe ser considerable
RESL	(Bajo)	No se ha definido
TEAM	(Muy Bajo)	No existe equipo
PMAT	(Normal)	Se encuentra en el nivel 2, normal

Los valores considerados de los Multiplicadores del Esfuerzo (EM) para el Modelo de Diseño Temprano fueron:



Factores	Valor	Justificación
PREC	(Normal)	Se posee comprensión adecuada de los objetivos del producto, el autor no tiene experiencia en la realización de software de este tipo.
FLEX	(Normal)	El cumplimiento de los requerimientos del sistema debe ser considerable
RESL	(Bajo)	No se ha definido
TEAM	(Muy Bajo)	No existe equipo
PMAT	(Normal)	Se encuentra en el nivel 2, normal



	Estimated	Effort	Sched	PROD	COST	INST	Staff	RISK
Total Lines of Code: <input type="text" value="3570"/>	Optimistic	9.6	7.5	370.8	1251.46	0.4	1.3	
	Most Likely	14.4	8.6	248.5	1867.85	0.5	1.7	0.0
	Pessimistic	21.6	9.7	165.6	2801.78	0.8	2.2	

Factores	Valor	Justificación
RCPX	(Normal)	La complejidad de las Bases de Datos tiene un nivel normal.
RUSE	(Bajo)	El nivel de reutilizabilidad es a través de la Web.
PDIF	(Bajo)	Las dificultades del uso de la plataforma para el sistema elaborado son de baja complejidad, consume bajo tiempo de carga y poca memoria para ello.
PERS	(Normal)	La experiencia del autor utilizado en el sistema es adecuada.
PREX	(Bajo)	Existe cierta experiencia en el uso de las tecnologías por parte del creador del sistema.
FCIL	(Normal)	Se han utilizado herramientas tales como MySQL y PHP
SCED	Normal)	El cumplimiento de las tareas del cronograma es normal acorde a las exigencias.

Donde:

- ❖ **RCPX:** Confiabilidad y complejidad del producto.
- ❖ **RUSE:** Nivel de reutilizabilidad del desarrollo.
- ❖ **PDIF:** Dificultad de uso de la plataforma.
- ❖ **PERS:** Capacidad del personal de desarrollo.
- ❖ **PREX:** Experiencia del personal de desarrollo.
- ❖ **FCIL:** Facilidades de desarrollo.
- ❖ **SCED:** exigencias sobre el calendario.

Donde cada indicador significa:

Effort: Esfuerzo (Hombres-Mes)

Sched: Tiempo (Meses)

Prod: Productividad (Instrucciones/Hombre-Mes)

Cost: Costo (unidad monetaria)

Staff: Personal (hombres)

Risk: Riesgo (solo valido en el Modelo Post Arquitectura)

Y para cada indicador existen los tres valores siguientes:

Optimistic: valor optimista

Most Likely: valor esperado

Pessimistic: valor pesimista

Se obtendrá el valor final de cada indicador mediante una media ponderada a partir de los valores indicados anteriormente:

$$[\text{Valor Optimista} + 4 \times (\text{Valor Esperado}) + \text{Valor Pesimista}] / 6$$

Obteniendo los costos siguientes por indicador:

Esfuerzo (HM)

$$[6,7 + 4 (9.9) + 14.9] / 6 = 10 \text{ Hombres por Mes}$$

Tiempo de Desarrollo(TM)

$$6.6 + 4 (7.7) + 8.8] / 6 = 7 \text{ Meses}$$

Productividad (P)

$$[438.9 + 4 (294.0) + 196.0] / 6 = \$301.8$$

Costo:

$$[899.78 + 4 (1342.95) + 2014.43] / 6 = \$1381.0 \text{ Unidad Monetaria}$$

Costo de los medios técnicos.

CMT = Cdep + CE + CMTO Donde:

Cdep: Costo por depreciación (cero).

CMTO: Costo de mantenimiento de equipo (Cero)

CE: Costo por concepto de energía.

CE = HTM x CEN x CKW Donde:

HTM: Horas de tiempo de máquina necesarias para el proyecto.

CEN: Consumo total de energía

CKW: Costo por Kw/h (\$0.09 hasta 100 KWS, \$0.20 de 101 a 300 Kw, \$0.30 mas 300 Kw).

HTM = (Tdd x Kdd + Tip x Kip) x 152 Donde:

Tdd: Tiempo promedio utilizado para el diseño y desarrollo (5 meses).

Kdd: Coeficiente que indica el promedio de tiempo de diseño y desarrollo que se utilizó en la máquina (0.60)

Tip: Tiempo utilizado para las pruebas de implementación (5 horas).

Kip: Coeficiente que indica el % de tiempo de implementación utilizado en la máquina.

(0.8)

$$\text{HTM} = (5 \times 0.60 + 5 \times 0.8) \times 152$$

$$\text{HTM} = 1064 \text{ h}$$

$$\text{CEN} = 0.12 \text{ Kw/h// (Estimado)}$$

$$\text{KW} = \text{HTM} \times \text{CEN}$$

$$\text{KW} = 1064 \times 0.12$$

$$\text{KW} = 127.68$$

$$\text{CKW} = (100 \times 0.09) + (200 \times 0.20) + 646.9 \times 0.30$$

$$\text{CE} = \$324$$

Luego, el costo de utilización de los medios técnicos, se calcula en **\$324 (CMT)**.

Costo de Materiales(CMAT)

En el cálculo de los costos de los materiales se consideró el 0.05 % de los costos de los medios técnicos.

$$\text{CMAT} = 0.05 \times \text{CMT Donde:}$$

CMT: Costo de los medios técnicos.

$$\text{CMAT} = 0.05 \times 324$$

$$\text{CMAT} = \$16.2$$

Otros Gastos(OG)

En otros gastos se tuvo en cuenta una aproximación del gasto por concepto de traslado en busca de información y la realización del software.

OG: Se estima en \$213

Después de realizados los cálculos anteriores se puede determinar el total de los Costos Directos (CD), a partir de la formula siguiente, **CD=CFT+CMT+CMAT+OG,**

$$\text{CD} = 1381.0 + 324 + 16.2 + 213$$

obteniendo como resultado \$1934,2

Se calculo el Costo Total del Producto(CTP) elaborado a traves de la expresión que se relaciona, **CTP = CD + 0.1 x SB ,**

$$1934.2 + 0.1 * 1381.0 = 2072,3$$

Obteniéndose, \$ 2072,3

Para la preparación metodológica y pedagógica de los instructores se propone está aplicación que esta dirigida a contribuir a la superación y preparación de modo que constituirá una nueva herramienta que no solo contribuya a la preparación de estos sino de los niños menores de 5 años que visitan la instalación.

En general **Informatizando la Esperanza** aporta los siguientes beneficios:

Beneficios:

- ❖ Permite mantener actualizada la información según las necesidades.
- ❖ Permite consultar con facilidad y rapidez la información.
- ❖ Permite aprovechar al máximo las capacidades de los jóvenes interesados en superarse.

- ❖ Permite elevar la cultura del conocimiento por parte de los instructores y el aprendizaje de los niños
- ❖ Permite a los niños disfrutar del tiempo libre a través de cuentos, canciones y juegos de entretenimientos.

En el diseño y desarrollo del sistema se empleó:

Recursos Humanos:

En el análisis del diseño y desarrollo del sistema compartimos:

Tutor: Dra. Magdalena Masón Hernández.

Asesor: Msc. Caridad Salazar Alea

Autor: Lic Silvia Acosta Díaz

Recursos Técnicos:

Hardware para su diseño y desarrollo:

Procesador: Pentium IV 1.7 Ghz.

Memoria: 128 MB

Disco Duro: 40 Ghz

Unidad de Respaldo: CD- ROM

Monitor: Resolución SVGA (800 x 600) píxeles.

Software:

Sistema Operativo Windows XP o Superior.

Macromedia Dreamweaver

Adobe Photoshop

Mediator
MySQL
PHP
3D

3.2.- Análisis de Herramientas utilizadas

La Aplicación Web “Informatizando la Esperanza” tiene como objetivo principal el apoyo a las actividades de los instructores su superación metodológica y la gestión de información relacionada con Metodología, Pedagogía, psicología y cuentos y canciones, para ello fue necesario el uso de una Base de Datos que permita renovar y mantener actualizada la Aplicación. La misma residirá en un servidor para que la aplicación cliente acceda y gestione de forma rápida y eficiente la información, por lo que es necesario utilizar un SGBD de tipo Cliente/Servidor debido a las necesidades del sistema a desarrollar y a las múltiples ventajas citadas anteriormente.

A continuación se hace una descripción de las herramientas utilizadas para el diseño y creación de la misma.

1 - MySQL es un SGBD con interfaz SQL que inicialmente buscó una compatibilidad con la API de MySQL. Es el servidor de base de datos “Open Source” más utilizado en todo el mundo, se puede adquirir gratis en Internet y no es necesario pagar licencia por su explotación. Se utiliza mucho en la creación de aplicaciones Web porque es muy rápido, confiable, y fácil de usar. Sus principales características han sido la velocidad, la robustez y además de ser multiplataforma. No soporta procedimientos almacenados pero soporta réplica. Al igual que Oracle, está soportado por la gran mayoría de los sistemas operativos tales como: Solarix, Linux, Windows, Mac OS X Server, etc.

MySQL presenta el inconveniente de que no garantiza la integridad referencial de los datos y es lento a la hora de manejar bases de datos grandes (más de 10000 registros). [HIL 04]

Las ventajas de la versión de MySQL:

- ❖ Apoya todas las plataformas sabidas, no sólo las plataformas Windows.
- ❖ Requiere menos recursos de hardware.

Se puede utilizar por el público en general sin ningún pago, de conformidad con la licencia del GNU. [CHI 05]

El gestor antes descrito basa su funcionamiento en un estándar de lenguaje de bases de datos SQL (Structured Query Language) por el servidor web apache generando un fichero HTML con el resultado de sustituir las secuencias de instrucciones PHP por su salida. Por lo tanto una web dinámica con PHP contiene una serie de documentos PHP que el servidor apache interpreta proporcionando al cliente documentos HTML con el resultado de las ordenes PHP.

Es un lenguaje de programación del lado del servidor integrado a una gran cantidad de plataformas, nos permite programar aplicaciones asociadas al servidor de Web, aumentando la funcionalidad de dicho servidor y convirtiéndolo en un sistema de desarrollo de aplicaciones cliente/servidor mucho más completo.

La mayoría de sus sintaxis está basada en C, Java y Perl. El principal objetivo del lenguaje es permitir a los desarrolladores de aplicaciones basadas en Web escribir páginas que se generan de forma dinámica de una forma sencilla y rápida. Esta tecnología es “Open Source” y tiene una gran integración con el servidor de base de datos MySQL.

Ventajas:

- ❖ Muy sencillo de aprender.
- ❖ Soporta en cierta medida la orientación a objeto, clases y herencia.
- ❖ El análisis léxico para recoger las variables que se pasan en la dirección lo hace PHP de forma automática. Librándose el usuario de tener que separar las variables y sus valores.

- ❖ Se puede incrustar código PHP con etiquetas HTML.
- ❖ Excelente soporte de acceso a base de datos.
- ❖ La comprobación de que los parámetros son validos se hace en el servidor y no en el cliente (como se hace con javascript) de forma que se puede evitar chequear que no se reciban solicitudes adulteradas.
- ❖ Viene equipado con un conjunto de funciones de seguridad que previenen la

inserción de órdenes dentro de una solicitud de datos.

- ❖ Se puede hacer de todo lo que se pueda transmitir por vía HTTP.

Desventajas:

- ❖ Todo el trabajo lo realiza el servidor y no delega al cliente. Por tanto puede ser más ineficiente a medida que las solicitudes aumenten de número.
- ❖ La legibilidad del código puede ser afectada al mezclar con sentencias HTML.
- ❖ La orientación a objetos es aún muy deficiente para aplicaciones grandes.

HTML (Hypertext Markup Lenguaje)

Este lenguaje está basado sintácticamente en marcas (tags) el cual constituye la componente fundamental de la estructura de un documento texto. El conjunto de marcas establecen el formato de un programa, por ejemplo, atributos como el tamaño de letras, hacer cambios de líneas, escribir un párrafo, alinear párrafos, colocar un fondo (background), establecer un vínculo, insertar una imagen, etc. Siguiendo el código del lenguaje es factible elaborar una página Web, pero evidentemente resultaría algo engorroso el trabajo tanto de confección como de puesta a punto. En la actualidad existen diferentes sistemas que me permiten confeccionar una página Web de forma directa sin necesidad de atender a la construcción por el usuario de las marcas, sino que el propio sistema lo establece.

Dreamweaver MX

Dreamweaver es una herramienta para la creación de páginas y sitios web, que ofrece elementos capaces de controlar los vínculos de un sitio web. Además puede integrarse con publicación dinámica y soluciones de comercio electrónico.

En Dreamweaver aparece, como novedad, la elección de una modalidad de programación, lista formada por ASP.Net, PHP, ColdFusion, y HTML, luego nos presenta otra selección: el ambiente de trabajo, donde encontramos las opciones, ya conocidas de anteriores versiones, WYSIWYG que consiste en diseñar una página web sin necesidad de escribir ningún código, la opción de trabajar con el código, y por último la posibilidad de ver ambas ventanas de desarrollo a la vez. Domina los lenguajes de programación ASP, CSS, PHP, SQL, JSP, y XML. El potencial del software en cuanto a la capacidad de programar bajo los lenguajes que acabamos de citar es de lo más amplio, permitiendo la creación de aplicaciones y diseños web avanzados. Uno de los puntos de mayor énfasis en Dreamweaver es el soporte y las características de desarrollo en Cascading Style Sheet (cascada de hoja de estilo), haciendo posible creaciones con más facilidad y precisión, aplicando herramientas capaces de inspeccionar el código escrito.

Como algunas de sus mayores virtudes podemos citar:

- ❖ **Compatibilidad:** Además del diseño que pueda realizarse con esta herramienta, los plug-ins de Flash, Shockwave, Real Media y todos los compatibles con Netscape pueden controlarse en la página de Dreamweaver con el botón de inicio y detener.
- ❖ **Control:** Existe la herramienta site map con la cual es posible realizar el diseño y organización del sitio, ofrece una vista global del sitio con sus vínculos correspondientes. Cuando hay un cambio vínculo, esta cambia automáticamente en el mapa de sitio.
- ❖ **Búsqueda automática:** La búsqueda y modificación de acciones es de manera automática, como en Word. Incluso es posible cambiar los colores del fondo de todo el sitio, o los atributos de ciertas tareas.

❖ **Trabajo en equipo:** los miembros de un equipo de trabajo pueden editar directamente alguna página sin romper con el diseño, al asegurar regiones para que no cambien su diseño y dejar otras para cambiar el contenido del texto pero sin modificar el diseño. [YAN 06]

Dreamweaver posee varias características que lo hacen una herramienta muy potente para el desarrollo de sitios:

- ❖ Se obtiene el control total sobre el código fuente, gracias a la Split View (Vista dividida) que permite observar el código y el diseño simultáneamente.
- ❖ Se identifican fácilmente palabras claves y secuencias de comandos (scripts) en el código. El editor de texto integrado incluye coloreado del código ASP, PHP y JSP, sangrías automáticas y números de línea.
- ❖ Se maximiza la productividad con Server Behaviors (Comportamientos de servidor). Esta innovación, crea el formato y las secuencias de comandos del servidor, que se necesitan para las aplicaciones Web comunes, como actualizaciones e inserciones a las bases de datos.
- ❖ Cuenta con elementos de edición de tablas con lo que se pueden seleccionar de manera rápida celdas, renglones, columnas o una combinación de éstas.
- ❖ Los colores no están restringidos, ya que se pueden personalizar e incluso copiar un color de una gráfica y salvarlo en la paleta de colores de Dreamweaver.

Photoshop 7

Logra acelerar el proceso de diseño, mejorar la calidad de imagen y gestionar los archivos con la rapidez y eficacia. “Y Photoshop puede convertir la pantalla en blanco de la computadora en una obra de arte –una mezcla de imágenes con calidad fotográfica, diseños fantásticos, motivos y colores.” [AD. 6. 2002]

Son varias las potencialidades de trabajo que brinda esta aplicación, identificando como las más usadas en nuestra investigación:

- ❖ Comando Combinar colores. Permite conseguir un aspecto coherente entre las instantáneas del paquete, las fotografías creativas y mucho más, combinando los colores de una imagen con los de otra instantáneamente.
- ❖ Paleta Histograma. Permite supervisar los cambios efectuados en una imagen con la paleta Histograma, que se actualiza dinámicamente a medida que realizas ajustes.
- ❖ Comando para sombrear e iluminar. Permite mejorar rápidamente el contraste de las áreas con exceso o falta de luz de una imagen al tiempo que mantienes el equilibrio general de la foto mediante el comando para sombrear e iluminar.
- ❖ Compatibilidad integrada con archivos digitales Camera Raw. Permite conseguir un resultado más real y de mayor calidad trabajando con archivos completos de datos sin procesar, de los principales modelos de cámaras digitales.
- ❖ Compatibilidad total con 16 bits. Permite editar y retocar de forma más precisa con una compatibilidad ampliada para imágenes de 16 bits en las principales funciones, incluidos las capas, los pinceles, el texto, las figuras, entre otras.
- ❖ Composiciones de capas. Permite crear variaciones de diseños con mayor eficacia guardando distintas combinaciones de capas dentro del mismo archivo como composiciones de capas.

Internet Information Server

Los Servicios de Internet Information Server (IIS) es el componente de Windows que facilita la publicación de información y la ejecución de aplicaciones en el Web. IIS simplifica la creación de una plataforma eficiente para las comunicaciones y las aplicaciones de red.

Servicios de software que admiten la creación, configuración y administración de sitios Web, además de otras funciones de Internet. Entre los Servicios de Internet Information Server se incluyen el Protocolo de transferencia de noticias a través de la red (NNTP), el Protocolo de transferencia de archivos (FTP) y el Protocolo simple de transferencia de correo (SMTP). Durante la instalación, IIS instala componentes opcionales como Archivos comunes, Documentación y el complemento Servicios de Internet Information Server.

A partir del uso de las herramientas anteriormente expuestas se obtuvo la aplicación web Informatizando la Esperanza que permite la interacción, a través de la red, de los instructores de los Joven Club con la misma, permitiendo la apropiación de los conocimientos expuestos en la misma, con el objetivo de elevar la preparación científico metodológico de los mismos.

3.3-Tributo de la Aplicación a la Propuesta Presentada

Partiendo de que el objetivo principal del trabajo consiste en la Propuesta para las Orientaciones Metodológica del Instructor, desarrollada en el Capítulo 2, expresada a través de la aplicación Web “Informatizando la Esperanza” a continuación se muestra en la Figura III.1 la interrelación de la aplicación con dicha Propuesta, presentando, según las opciones, su conexión con la misma, La figura muestra en el aspecto metodológico la **Metodología** de la enseñanza de la Informática en edad preescolar, las habilidades pedagógicas del instructor , los objetivos de la enseñanza de la Informática, Los métodos de la enseñanza de la Informática, El trabajo cooperativo en el aprendizaje.

En **canta con migo** varias canciones que apoyan las que utilizan los programas de los círculos infantiles para contribuir a la formación de valores éticos y morales, amor a la naturaleza, etc, **Cuenta cuentos** historias que permitirán el debate, desarrollo de la expresión oral y apoyo a la actividad que se realice con el juego de entretenimiento **Colores para un Príncipe Enano**.

Fig III.3

Psicopedagogía se da tratamiento, sus preocupaciones, La unión con la familia al estado emocional del niño, formación de valores



Fig III. 1

Interfaz del juego que se utiliza en las actividades



Fig III.2

Informaticizando **la Esperanza**

CIPE ENANO™

Menú

- » Las NTIC en la edad preescolar
- » Sugerencias para programar las actividades
- » Cuentacuentos
- » Canta Conmigo
- » Juega y Aprende
- » Conozca más...
- » Metodología
- » Lectura Adicional
- » Galería de Imágenes
- » Psicopedagogía
- » La Familia y los Valores
- » Trastornos Psicológicos...
- » Sugerencia a los Padres
- » Psicología del niño

Hay un solo niño bello en el mundo y cada madre lo tiene.

José Martí

Las NTIC en Edad Preescolar

Los niños constituyen el más preciado tesoro. Educarlos adecuadamente desde que nacen es primordial pero el maestro debe ir a la par de la familia y viceversa.

José Martí, desde luego, nunca conoció este maravilloso medio que es la red cibernética mundial, pero estamos seguros que, de haber existido en su época, la hubiera utilizado en la misma forma consciente conque vivió su vida y escribió toda su obra literaria para todos y en especial los niños.

Príncipe Enano

... Quiere el príncipe enano
Que a luchar vuelva:
¡El para mí es corona,
Almohada, espuela!
Y como el sol, quebrando
Las nubes negras,
En banda de colores
La sombra trueca, --
Él, al tocarla, borda
En la onda espesa,
Mi banda de batalla
Roja y violeta...

*¿Conque mi dueño quiere
Que a vivir vuelva? ¡Venga mi
caballero Por esta senda!
¡Éntrese mi tirano Por esta cueval
¡Déjeme que la vida A él,
a él ofrezca! Para un príncipe enano
Se hace esta fiesta...*

El Estrés en los niños

... Los niños y adultos pueden mostrar diferentes modos de reaccionar frente al estrés, además el estrés juega un papel importante en las causas y el mantenimiento de problemas emocionales, lo que es especialmente también cierto en los niños...

Relaciones entre el Hogar y el Círculo Infantil

A los 4 años de edad los niños presentan una inestabilidad en sus emociones. Se ríe y llora sin una razón aparente, y eso provoca que vuelva, en ciertas ocasiones, a las rabietas de los dos años. Quiere imponer sus deseos desafiando a sus padres. Es una etapa para...

La Magia de Colores

Este Software está diseñado para contribuir a la preparación de los instructores en el trabajo con niños pequeños y que sirva de apoyo al Programa propuesto por la educación preescolar de los niños y las niñas en el Círculo Infantil y de la comunidad...

Joven Club Antonio Briones Montoto | e-mail: silvia1151@pri.jovenclub.cu
Teléfono: 79 51 03 | Autor: Silvia Acosta Díaz | Copyright© 2007

Fig.III-3

Conclusiones

Al concluir este trabajo se puede plantear que:

- ❖ Se diseñó una propuesta para la preparación metodológica de los instructores del Joven Club de Briones para contribuir a la superación profesional
- ❖ Se realizó una caracterización de los niños de comunidad que son usuarios del joven club y no pueden interactuar con los medios
- ❖ Se caracterizaron los instructores del Joven Club de Computación Electrónica de Briones que no tienen preparación suficiente para el trabajo con niños muy pequeños
- ❖ Se diseñó e implementó la aplicación Web Informatizando la Esperanza, la cual facilita la elevación de la superación metodológica de los instructores de los Joven Club.

- ❖ Se contribuyó a la sistematización de los fundamentos teóricos y metodológicos de la superación científico-metodológica de los instructores en cada uno de los temas tratados en la aplicación Web.

Para lograr los resultados expresados anteriormente la autora tuvo la necesidad de profundizar sus conocimientos sobre:

- ❖ Elementos de didáctica, de metodología de la enseñanza, de sus Fundamentos Teóricos, en los conceptos del proceso Enseñanza – Aprendizaje y en toda una serie de conceptos fundamentales sobre el tema.
- ❖ El uso del SGBD MYSQL para implementar el diseño de la base de datos de la aplicación.
- ❖ El uso de la tecnología web PHP y del editor web Dreamweaver para la creación de la Interfaz - Usuario.
- ❖ La utilización de la herramienta COCOMO II para el cálculo aproximado del costo de la aplicación.

Con la obtención del producto se logró una herramienta con la cual se apoya el desarrollo metodológico de los instructores de Joven Club de Computación y Electrónica, lo cual confirma su validez en términos de eficacia, según las necesidades profesionales de los instructores y las exigencias de la sociedad cubana.

Recomendaciones

Las recomendaciones siguientes se plantean teniendo en cuenta el producto obtenido, su utilidad y viabilidad de implementación.

- 1- Implementar la Aplicación Web en el Servidor del Joven Club, con el objetivo de que los instructores tengan acceso a la misma.
- 2- Que las educadoras del círculo infantil El Mambisito tengan acceso a esta Aplicación para el trabajo conjunto círculo- Joven Club

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ **[Acosta, R. y Alfonso, J. (2005)]** Acosta, R. Y Alfonso, J.:
Un modelo teórico-metodológico para la formación de profesionales en la Universalización en Pinar del Río. Capítulo IV Páginas 67.-78 (inédito) ISP de Pinar del Río.
- ❖ **[Calderhead, (1989), en Tirri (1993)]** Tirri, R.: Learning Matriz. Oxford University Press. London and New York. 1993: pages 54-57.
- ❖ **[(Dewey, 1933, en Tirri, 1993: 19). Schon (1983, 1987, 1989, en Tirri, 1993)]**
- ❖ Tirri, R.: Learning Matriz. Oxford University Press. London and New York. 1993: pages 54-57.
- ❖ **[Whitaker, A 2000]**
La educación del Cambio. Editorial Grijalbo. México. 2000.
- ❖ **[Gómez, L. I. 2005]**
Discurso pronunciado en la apertura del curso escolar 2005-2006. Folleto didáctico. 2006.
- ❖ **[Bohem 2000]** Bohem, B.W. “SW Const Estimation with COCOMO II”, Prentice Hall, 2000.
- ❖ **[Chigrik 2005]** Chigrik, A. “MS SQL Server vs MySQL”
- ❖ **URL: <http://www.mssqlcity.com>** [consultado 10-04-2007]
- ❖ **[Gallego 2003]** Gallego Vázquez, J. A., “Desarrollo Web con PHP y MySQL”, Ediciones Anaya Multimedia, 2003.
- ❖ **[Hansen 1997]** Hansen G. W.; Hansen J. V.
“Diseño y Administración de Bases de Datos”.1997
- ❖ **[Hiliver 2004]** Hillyer, M. “MySQL Developer’s Zone” Junio de 2004.
- ❖ **URL: <http://dev.mysql.com>** [consultado 5-04-2007]

❖ [Torricella 2006] Torricella Morales, R. G.; Araujo Ruiz, J. A.;

Lee Tenorio F.; “Centro Virtual de Recursos para el Aprendizaje en la Nueva Universidad”,
Revista Pedagogía Universitaria, Vol. XI, No. 3, 2006.

❖ [Adele 2002] Adele Droblas Greenberg, Seth Greenberg. Manual de Phosop 6. 2002)

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Acosta, R., Pérez, J. E., Rivera, S. y Mancini, A.: COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING. Facultades Integradas Newton Paiva, Belo Horizonte, Brasil. 1997.
- ❖ Acosta, R. y otros: METODOLOGÍA CONTEMPORÁNEA INTERACTIVA DE LENGUAS. Facultad de Educación. Universidad Estatal de Panamá 1999.
- ❖ Acosta, R. Y Alfonso, J.: Un modelo teórico-metodológico para la formación de profesionales en la Universalización en Pinar del Río. Capítulo IV Páginas 67.-78 (inédito) ISP de Pinar del Río.
- ❖ Aparici, R.: “EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN EN TIEMPOS DE NEOLIBERALISMO”. Fragmentos de la conferencia impartida en la UNESCO, Paris, 1997.
- ❖ Arnal, J., Del Rincón, D. y Latorre, A.: INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. Fundamentos y metodología. Editorial Labor S. A. Primera Edición 1992.
- ❖ Booch, Grady, RUMBAUGH, James, JACOBSON, Ivar; 2000. “El lenguaje unificado de modelado”. Addison Wesley, 2000.
- ❖ Bravo Acevedo, E. 1988. Cursos de Computación para niños en Oxaca. Microaula. No 4. Págs 13-15.
- ❖ Bustamante Jorge. 1992. Alfabetismo de cómputo para los niños. Ciencia y Desarrollo. México. No 68. Págs 177-183
- ❖ Castro Ruz F. 1991. Discurso pronunciado en la Inauguración del Palacio Central de Pioneros. Cuba
- ❖ Colectivo de autores. 1992. Cuadernos de trabajo. Editorial Pueblo y Educación.
- ❖ Castro, Díaz-Balart, Fidel: CIENCIA, INNOVACIÓN Y FUTURO. Ediciones especiales. Instituto Cubano del Libro, La Habana. 2001.
- ❖ Date, C, An Introduction to Database System, Addison Wesley, 6ta Edición, 1994, 839 páginas.
- ❖ Dieterich, Heinz: IDENTIDAD NACIONAL Y GLOBALIZACIÓN. LA TERCERA VÍA. CRISIS EN LAS CIENCIAS SOCIALES. ENSAYOS. Casa Editorial Abril. 2000.
- ❖ De Corte E, 1990. Aprender en la escuela con las nuevas tecnologías de la información: Perspectivas desde la Psicología del aprendizaje y la Educación. Comunicación Lenguaje y Educación. No 6, Págs 93-113.

- ❖ Delgado Rivero J. A. y otros. 1995. Paquete de juegos instructivos para la enseñanza primaria soportado en computadoras IBM Compatibles. Pedagogía 95.
- ❖ Díaz Fernández G. 1997. Valoraciones sobre la introducción de la computación en la enseñanza primaria. Pedagogía 97
- ❖ Franquet, R.: COMUNICAR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. Universidad Autónoma de Barcelona. 2005.
- ❖ Gutiérrez, Sáenz, Raúl: INTRODUCCIÓN AL MÉTODO CIENTÍFICO. Esfinge Grupo Editorial. México. 2005.
- ❖ Ojalvo, V. y otros: LA COMUNICACIÓN EDUCATIVA. Universidad de la Habana. En formato digital.
- ❖ Pasquali, A.: COMPRENDER LA COMUNICACIÓN. Caracas: Monte Ávila Editores. 1979.
- ❖ Presuman, Roger, 2002. Ingeniería de Software. Un enfoque práctico, McGraw.Hill/Interamericana de España, 824 páginas.
- ❖ Ramonet, I: PROPAGANDAS SILENCIOSAS. Instituto Cubano del Libro. 2003.
- ❖ Ramonet, I: Cien Horas con Fidel. Conversaciones con Ignacio Ramonet. Tercera Edición. Publicaciones del Consejo de Estado. La Habana. 2006.
- ❖ Tirri, R.: **Learning Matriz**. Oxford University Press. London and New York. 1993: pages 54-57.
- ❖ Urribarri, R.: “EL USO DE INTERNET Y LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN”. Universidad de Zulia, Venezuela. 10-O3-1999.
- ❖ Valcárcel, N.: COMUNICACIÓN PROFESIONAL. En formato digital. 2001.
- ❖ Villatoro, P. y Silva, A.: ESTRATEGIAS, PROGRAMAS Y EXPERIENCIAS DE SUPERACIÓN DE LA BRECHA DIGITAL Y UNIVERSALIZACIÓN DEL ACCESO A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC). Serie políticas sociales. CEPAL. Publicaciones de las Naciones Unidas. 2005.

❖ **Anexos**

Fe de Erratas

La numeración de páginas por error de impresión comienza la introducción como pagina número 6 , no obstante la numeración de todas las páginas esta en correspondencia con coindicado en el índice.