



EL USO DE LA COMPUTADORA EN LA ORIENTACIÓN DE LOS NIÑOS PREESCOLARES PARA ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES SOBRE PROFESIONES Y OFICIOS

THE USE OF THE COMPUTER IN THE ORIENTATION OF PRESCHOOL CHILDREN TO STIMULATE LEARNING ABOUT PROFESSIONS AND TRADES

Lic. Niulvis Gaínza Verdecia

niulvis@ho.rimed.cu

Dirección Municipal de Educación Holguín, Cuba

Dr. C. Amaury Pérez Torres

amauryp@uho.edu.cu

M. Sc. Dilma González Arbellá

dgonzalez@feipa.uho.edu.cu

Universidad de Holguín, Cuba

Resumen

El presente artículo ofrece una respuesta a las insuficiencias en los aprendizajes sobre profesiones y oficios que manifiestan los niños preescolares en un círculo infantil y a la escasa disponibilidad de medios para apoyar este tipo de actividades. Se propone una estrategia metodológica que se sustenta en el aprovechamiento de las potencialidades de la computadora, en correspondencia con la corriente integrativa de la orientación, al concebir el uso de este medio integrado al resto de las actividades de las diferentes áreas de la Educación Preescolar, contribuyendo al desarrollo integral de la personalidad de los niños. La estrategia consta de cuatro fases: diagnóstica, de planificación, orientadora y de evaluación. Se determinó la inclusión de dos direcciones estratégicas: la utilización de videos educativos digitales y del software educativo adecuado a las características de los infantes de preescolar. La propuesta fue valorada positivamente por directivos y educadores que participaron en dos talleres de reflexión crítica.

Palabras clave: Computadora, orientación, preescolar, aprendizaje, profesiones y oficios.

Abstract

The present article offers an answer to the insufficiencies in the learning about professions and trades that preschool children manifest in a kindergarten and to the low availability of means to support this type of activities. It is proposed a methodological strategy that is based on the use of the potential of the computer, in correspondence with the integrative tendency of the orientation, when conceiving the use of this means integrated to the rest of the activities of the different areas of the preschool education, contributing to the comprehensive development of children personality. The strategy consists of four phases: diagnostic, planning, guiding and evaluation. Two strategic directions were identified: the use of digital educational videos and educational software adapted to the characteristics of preschool children. The proposal was positively valued by school principals and educators who participated in two critical reflection workshops.

Keywords: Computer, orientation, preschool, learning, professions and trades.

1. Introducción

En Cuba, la atención educativa a la infancia de cero a seis años, está sustentada en una concepción del desarrollo infantil en la que se reconoce que “La infancia temprana constituye una etapa fundamental en el proceso de desarrollo y formación de la personalidad.” (MINED, 2015: 1).

Para lograr el máximo desarrollo de los infantes en los círculos infantiles el trabajo pedagógico responde a las particularidades del desarrollo en estas edades y está organizado en ciclos. Entre los objetivos a alcanzar en el programa de Preescolar cabe destacar los que orientan que los niños:

- Conozcan algunas formas de trabajo de las



personas y expliquen su importancia y utilidad, cuiden el trabajo que realizan los adultos cercanos, y sean capaces de hacer actividades laborables individuales y colectivas con agrado y satisfacción.

- Conozcan las labores y responsabilidades más importantes de los miembros de su familia y cooperen con frecuencia en las tareas hogareñas.
- Expliquen algunos hechos sencillos de la vida social y expresen las representaciones que tienen acerca de este tipo de fenómeno. (MINED, 2012a)

Para el cumplimiento de los referidos objetivos, los niños desarrollan diferentes actividades. Ocupan un lugar importante los juegos de roles, por ser la actividad rectora en esta etapa. Entre los que se realizan con mayor frecuencia: la escuela, la policlínica, la familia, el zapatero, el cuentapropista y el cobrador de la electricidad.

Otras actividades están dirigidas a lograr vivencias de los niños, pero se limitan generalmente a la visita de cada lugar del propio círculo infantil, donde observan y reciben explicaciones de las funciones que realizan los trabajadores.

En las entrevistas a las educadoras del círculo infantil "Juana de la Torre", del municipio Holguín, se pudo conocer que los niños presentan algunas insuficiencias en los aprendizajes relacionados con las profesiones y los oficios.

- Insuficiente dominio de la secuencia lógica para diversas acciones en los juegos de roles relacionados con las profesiones y los oficios.
- Escaso conocimiento de algunas de las reglas elementales que relacionadas o referentes a algunas profesiones y oficios, entre las que cabe mencionar las que corresponden con las relaciones que se deben establecer entre los roles principales y secundarios, por ejemplo, entre "la maestra" y los "alumnos", entre el "jefe de brigada" y los "trabajadores".
- El conocimiento de las profesiones y oficios se limita generalmente a las que desempeñan sus padres y a las que imitan en los juegos de roles.

Al indagar sobre las principales causas de tales insuficiencias, se constató que no son suficientes las orientaciones metodológicas sobre cómo estimular los aprendizajes sobre las profesiones y los oficios. Influye además, la escasez de medios, lo que dificulta la ejecución de las acciones en los juegos de roles, por ejemplo: objetos que simulen los instrumentos que utilizan los médicos, enfermeras,

albañiles, y otros.

El Estado Cubano ha puesto a disposición de los círculos infantiles una serie de medios relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) específicamente computadoras. Sin embargo, no existen en los programas de Preescolar recomendaciones específicas para la utilización de este medio en función de la orientación de los niños preescolares para estimular los aprendizajes antes referidos.

Se procedió a la revisión del programa de computación para la Educación Preescolar. Los principales objetivos del mismo están orientados a familiarizar a niños de cuatro a seis años con la actividad informática; desarrollar habilidades intelectuales generales en su interacción con la computadora; desarrollar habilidades informáticas elementales, de acuerdo con las características de la edad; y desarrollar en los niños una actitud favorable ante las tareas informáticas. (MINED, 2013).

También el propio programa de computación para Preescolar orienta un conjunto de tareas, que se basan en el uso del software educativo "Jugar y Aprender". Las tareas de este software tienen como contenido fundamental las características de los objetos y fenómenos, sus propiedades, variaciones y relaciones, la identificación, comparación, observación, clasificación, seriación y modelación como habilidades intelectuales generales, así como habilidades informáticas elementales:

- Utilización del ratón: mover, señalar y dar clic con selección simple y múltiple.
- Utilización combinada de ratón y teclado: señalar y presionar la tecla *Enter*.
- Utilización del teclado: utilizar teclas del movimiento del cursor.
- Aplicar los principales símbolos del software: Continuar, Retroceso y Salida de la tarea. (MINED, 2013)

Se apreció que son insuficientes las recomendaciones del programa de computación para el uso de este medio en función de la orientación de los niños preescolares para estimular otros aprendizajes, entre ellos los relacionados con las profesiones y los oficios.

Con la revisión de la literatura disponible, en el ámbito nacional, se ha podido constatar que el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre las profesiones y los oficios, en la Educación Preescolar cubana, no ha sido



suficientemente investigado.

De modo que se trazó como propósito general la elaboración de una estrategia metodológica sobre el uso de la computadora en el proceso de orientación de los niños preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios. El presente artículo tiene el objetivo de argumentar las diversas fases y las principales acciones de la estrategia propuesta; incluye el diseño de una actividad, obtenido durante el proceso investigativo.

2. Materiales y métodos

El proceso investigativo se auxilió de diversos métodos de investigación. El método analítico-sintético estuvo presente a lo largo de todo el proceso. Por ejemplo, la información de la literatura disponible primero se sometió a un análisis crítico. Luego, la síntesis final de la información de las fuentes de información consultadas requirió de una combinación correcta de los resultados de los estudios analizados mediante la integración sistemática y selectiva de éstos, con el objetivo de establecer los fundamentos teóricos de la investigación.

El proceso de elaboración de la estrategia metodológica se auxilió del método de modelación. Las entrevistas se realizaron a las educadoras del círculo infantil “Juana de la Torre” del municipio de Holguín, así como a la directora de este centro, con el objetivo de diagnosticar el proceso y los resultados de la orientación a preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios, lo que permitió fundamentar el problema y corroborar la factibilidad de la propuesta.

La revisión de documentos, específicamente el programa general de preescolar, los programas de las diversas áreas, incluido el de computación, ayudó en la determinación de insuficiencias en la orientación educativa de los preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios. Con la realización de los talleres de reflexión crítica se obtuvieron valoraciones críticas sobre la estrategia metodológica aportada.

Durante el proceso investigativo también se accedió al portal [YouTube](#) y se descargaron videos digitales educativos sobre profesiones y oficios acordes con las características de la edad preescolar.

3. Resultados y discusión

3.1 Referentes teóricos y metodológicos esenciales del uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios

Los fundamentos psicológicos esenciales se sintetizaron de los trabajos de Pérez, Bermúdez, Acosta y Barrera (2006); Aliño, Navarro, López y Pérez (2007); Franco y Pérez (2012).

Entre las principales necesidades que surgen en los niños preescolares se encuentran: necesidad de independencia, de conocer el mundo de los adultos y de ampliar las relaciones con otros infantes. Estas constituyen sustentos psicológicos esenciales para el aprendizaje de las profesiones y oficios, pues traen aparejadas el surgimiento de nuevas formas de actividad, entre las que se destaca el juego de roles.

El juego de roles tiene especial significación para el desarrollo de la personalidad, ya que favorece el desarrollo cognoscitivo, la asimilación de las normas morales y el desarrollo afectivo-volitivo. En los juegos de roles los niños pueden imitar las actividades y relaciones propias de los adultos en distintas profesiones y oficios, lo que constituye un paso importante en el conocimiento de las relaciones sociales. De ello se infiere como una idea esencial que el uso de la computadora debe apoyar las actividades de juegos de roles, en distintos momentos y con diversos propósitos.

El desarrollo de los niños también se produce con su participación en otras actividades productivas como el dibujo, la construcción y el modelado. Es por ello que se deben concebir actividades complementarias al uso de la computadora.

Aunque al final de la etapa comienzan a aparecer las primeras manifestaciones de la atención y la memoria voluntaria, la memoria del niño aún tiene un carácter involuntario y retiene solamente aquello que atrae su atención. Por ello, una de las posibilidades que debe aprovecharse en el uso de la computadora es su potencialidad para atraer la atención de los niños, a través de materiales digitales con distintos recursos como colores y sonidos llamativos, canciones infantiles e imágenes en movimiento.

Otro importante aspecto a considerar es que el desarrollo cognoscitivo se manifiesta indisolublemente vinculado al desarrollo del lenguaje. Ocurre un proceso direccionado al dominio de signos lingüísticos, para expresar deseos, ideas, relacionarse y afirmar la identidad, y pasa entonces el lenguaje corporal a complementar el oral. La estructura lingüística va haciéndose más compleja y coherente, y el niño puede hablar acerca de todo lo que le rodea, y con el tiempo, mantener conversaciones y utilizar el lenguaje en función social.

Ello implica diseñar las actividades del uso de la



computadora haciendo énfasis en las interrelaciones entre la educadora y los niños y entre los propios niños. Así, durante las actividades con el uso de la computadora deben concebirse varios momentos donde los preescolares respondan preguntas y comenten lo que han aprendido.

Lo afectivo en esta etapa se caracteriza por el surgimiento de los sentimientos de orgullo y de vergüenza. El sentimiento de orgullo contribuye a la fijación de las normas morales socialmente significativas. De modo que deben concebirse diversas acciones en la estrategia para estimular este sentimiento en los infantes.

En esta edad se perfecciona la actividad motora. Son metas alcanzables designar objetos usuales, conocer su nombre completo, diferenciar formas, identificar los colores fundamentales. Ello propicia que puedan desarrollar habilidades tales como identificar colores de la ropa de distintas profesiones, recordar los nombres de distintas profesiones y oficios expresados en un video digital.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es que al culminar esta etapa ya han alcanzado la facultad de diferenciar entre fantasía y realidad, lo que implica, por ejemplo, orientar que los materiales educativos digitales deben combinar dibujos con fotografías y escenas de la vida real.

En cuanto a la orientación educativa, esta se concibe como un proceso de apoyo, que propicia, según Molina (2004), la participación de todos los agentes educativos (profesores, familia, directivos, y la propia comunidad), en la promoción y desarrollo integral de la personalidad. Esta tendencia es seguida por investigadores cubanos (García Gutiérrez, 2001; Del Pino, 2013, y otros), quienes la identifican como *Tendencia integrativa de la orientación*, y la fundamentan como la que debe ser desarrollada en el contexto escolar cubano, por la necesidad de una mayor inserción de la orientación en todas las actividades de la institución educativa.

Esta tendencia es asumida, ya que reconoce la atención integral al desarrollo de la personalidad del infante, el aprovechamiento de todas las condiciones y medios, métodos y actividades para el desarrollo de la personalidad de los niños de preescolar conforme a su diagnóstico, características psicopedagógicas de la edad, de desarrollo de la personalidad, y la influencia de factores de riesgo y potenciadores del desarrollo.

De la revisión de la literatura sobre el uso de la computadora en la Educación Preescolar cabe destacar en primer lugar que existe un debate sobre

la conveniencia o no del uso de la computadora en los niños de edades tempranas.

Educadores de la *Alliance for Childhood* (Alianza por la Niñez) (2003) argumentan los riesgos del uso de la computadora en niños pequeños. Estos riesgos, de acuerdo con la Alianza, incluyen falta de imaginación, aislamiento social, lesiones por estrés repetitivo, problemas de concentración y, habilidades de lenguaje y alfabetización deficientes.

Sostienen que hacer hincapié en el uso de las computadoras en la primera infancia puede exponer a los niños a un mayor riesgo de sufrir lesiones por estrés, tensión visual, obesidad, y otras consecuencias dañinas de un estilo de vida sedentario. Ello alerta sobre la necesidad de hacer un uso adecuado de este medio, considerando el momento, la duración y otros aspectos en el diseño y ejecución de este tipo de actividades.

En el otro sentido diversos autores reportan ventajas cuando se hace un uso adecuado de la computadora en Preescolar. En este sentido Romero (1999) citado en Garassini y Padrón (2004), resalta, entre otros beneficios las pautas elementales de relación social y el descubrimiento del entorno inmediato.

Asorey y Gil (2009) sostienen que el uso de la computadora en Preescolar debe integrarse en las actividades que se realizan diariamente, cohesionando los contenidos que se trabajan con este medio con los contenidos que se exigen en los programas para esos períodos, y no utilizarlas de forma aislada e inconexa con los conocimientos a adquirir. En definitiva, utilizarla no como una herramienta puntual, sino como un instrumento habitual dentro del proceso pedagógico.

3.2 Estrategia metodológica sobre el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios

La estrategia propuesta (Fig. 1) tiene como objetivo general el de favorecer la orientación de los niños preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios, para contribuir a su formación integral.

Los contenidos orientacionales sobre las profesiones y los oficios para Preescolar se precisaron en el análisis del programa general establecido para este nivel (MINED, 2012a), de los programas de las distintas áreas, con énfasis en los programas de Mundo Social (MINED, 2012b) y Educación Sociomoral (MINED, 2012c), en el intercambio con las educadoras, y los trabajos de especialistas, esencialmente el de Franco y Pérez (2012).



Figura 1. Esquema general de la estrategia propuesta.

Los oficios y profesiones constituyen contenidos importantes a trabajar en la Educación Preescolar, pues están muy vinculados a la vida cotidiana y al desarrollo social de los niños. En el programa del área de Mundo Social se establece como sistema de conocimientos relacionados con las profesiones y oficios los siguientes:

El trabajo de las personas: Profesiones y oficios de importancia social y económica para la localidad y para el país. Importancia del trabajo para el beneficio de todos.

De la temática Defensores de la patria. El policía. Miembros de las Fuerzas Armadas Revolucionarias. Los guardafronteras y la Marina de Guerra Revolucionaria como salvaguarda de nuestras costas.

El policía de tránsito: Su importancia. Comportamiento de las personas en la vía (MINED, 2012b).

Sin embargo, se consideró necesario precisar otros contenidos sobre profesiones y oficios a partir de que estos se trabajan en diferentes áreas y no solo abarcan el sistema de conocimientos, sino que el propósito fundamental en el tratamiento de estos contenidos orientacionales es favorecer la formación de actitudes, valores, normas y sentimientos. Deben contribuir al establecimiento de determinadas conductas en el marco de las relaciones sociales en que están inmersos.

Es necesario que los niños aprendan los nombres de los principales oficios y profesiones que están a su alrededor. Uno de los principales objetivos es que los niños comprendan que todos los oficios y profesiones

son importantes y existen para el bien de todos, principalmente los relacionados con la salud, la educación y la seguridad. También es significativo el conocimiento de las normas básicas de convivencia en distintas profesiones y oficios.

Los infantes de Preescolar deben poseer conocimientos de algunos procedimientos elementales tales como limpieza de instrumentos de juguete, la secuencia lógica para ejecutar diversas acciones en algunas profesiones y oficios, y otros.

Entre las principales habilidades a formar se destaca que deben reconocer la ropa adecuada (bombero, policía, enfermera, panadero, y otras), así como los instrumentos de distintos oficios y profesiones. Es importante que aprendan a reconocer sonidos relacionados con distintos oficios que benefician a la comunidad (bomberos, policías, chofer de ambulancias, y otros).

Los contenidos orientacionales en su componente educativo deben estar relacionados con actitudes, cualidades, normas y sentimientos que deben ir formándose desde estas edades tempranas. En este sentido, es importante que se estimule el cuidado y respeto al trabajo que realizan los adultos cercanos, la autonomía, la iniciativa y la satisfacción en las actividades de la vida cotidiana tanto individuales como colectivas.

Una fuente de contenidos imprescindible lo constituye el programa de Educación Sociomoral (MINED, 2012c), en el cual se orienta que debe continuarse desarrollando los sentimientos morales, de gran importancia para el desarrollo de las interrelaciones infantiles. Franco y Pérez (2012) destacan la existencia en los preescolares del sentimiento de orgullo. El referido programa además orienta que se debe continuar el trabajo para la formación de cualidades morales, tales como la bondad, la disposición para vencer dificultades y la perseverancia para tratar de cumplir las tareas propuestas.

En el programa antes referido también se resalta la necesidad de formar en los niños una actitud positiva hacia la actividad laboral, además de familiarizarlos con procedimientos simples de trabajo, así como propiciar el desarrollo de sentimientos de cooperación y ayuda mutua, el deseo de ser útil, el conocimiento de cómo se utilizan los implementos de trabajo, cómo se cuidan estos y la capacidad para apreciar de forma sencilla la utilidad de los resultados obtenidos en el trabajo.

Para estimular los aprendizajes de los contenidos sobre profesiones y oficios en la estrategia se



concibieron cuatro fases:

- Fase diagnóstica de la orientación de los niños preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.
- Fase de planificación y preparación para el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.
- Fase orientadora para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de la computadora.
- Fase de evaluación de la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de la computadora.

La fase diagnóstica tiene como objetivo determinar las necesidades y potencialidades existentes en el círculo infantil para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios. Los principales indicadores que se sugiere tener en cuenta para el diagnóstico son:

- Disponibilidad y aprovechamiento de medios para apoyar las actividades de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.
- La existencia o no de diversos centros o áreas laborales en la comunidad donde se encuentra el círculo infantil.
- La relación entre la cantidad de computadoras en buen estado técnico y la cantidad de preescolares.
- Existencia o no de orientaciones metodológicas concretas sobre el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.
- Los dispositivos de computación con que cuenta la familia de cada niño.

Estos indicadores se constatan con la aplicación de distintos métodos como la observación a actividades; entrevistas a directivos, educadores, familiares; revisión de documentos (expediente de los infantes, planificación de actividades, programas de las diversas áreas, y otros).

La fase de planificación y preparación para el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios consiste en seleccionar los materiales educativos digitales, el momento de su utilización y concebir de qué manera se van a utilizar en este tipo de actividades. Además incluye la preparación de los educadores para el uso de los materiales seleccionados.

A partir del estudio realizado se determinó que la computadora debe integrarse a la orientación

educativa para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios teniendo en cuenta dos direcciones estratégicas fundamentales:

- El uso de videos educativos digitales.
- El aprovechamiento del software educativo destinado al nivel Preescolar.

Dirección estratégica Uso de videos digitales educativos

A pesar de que en esta edad los infantes son entusiastas, a veces el desarrollo de algunas actividades no propicia la motivación que se requiere para mejorar la orientación. Si se seleccionan bien los videos, de manera que estos sean del agrado de los niños, esto ayuda a que lo vean como algo novedoso, sientan curiosidad, y se interesen más en los contenidos orientacionales.

El uso del video educativo digital debe complementar al resto de las actividades de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios (juegos de roles, charlas, visitas a las áreas del círculo, y otras), de modo que los niños estén mejor orientados, por ejemplo, si desarrollan un juego de roles sobre "la escuela", posteriormente el educador de computación puede proyectar el video sobre la profesión de maestro.

Cuando se están desarrollando tareas con el uso del software educativo "*Jugar y Aprender*" los videos se pueden utilizar como cambio a otra actividad menos exigente, y simultáneamente se aprovecha en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.

Debido a que los niños de Preescolar son curiosos, el video los estimula a formularle preguntas a los que le rodean sobre el contenido orientacional observado, por ejemplo, si en el video observa que el carpintero necesita en su oficio el serrucho y el martillo, el niño en la casa preguntará si eso es cierto y por qué lo hace, confirmando si es verdad lo que observó.

El uso de videos educativos puede contribuir a ir formando determinadas cualidades morales, reglas de comportamiento y actitudes relacionados con las profesiones y oficios. Por ejemplo, después de observar un video que trate sobre el respeto a los trabajadores de determinados oficios, los infantes pueden mejorar su comportamiento con las personas que ejercen tal oficio.

El uso del video se debe combinar con otras actividades para mejorar los resultados de la orientación educativa. Por ejemplo, se les puede orientar a los infantes que dibujen o coloreen algo



referente a lo que observaron en el video.

Antes de proyectar el video educativo digital es necesario determinar el objetivo que se quiere alcanzar con la observación del video. Es de relevancia determinar en qué momento debe utilizarse el video. Se sugiere tener en cuenta la posibilidad de utilizar este medio en los siguientes momentos:

- Como introducción a las actividades de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios que se desarrollan en el resto de las áreas, como es el caso de los juegos de roles en el área de *Mundo Social*. Se usa este recurso como apoyo para motivar y familiarizar a los niños con la temática que posteriormente se desarrollará en la otra actividad.
- Como apoyo del contenido de la orientación durante la actividad. Siempre que cumpla con los requerimientos para estas edades puede utilizarse este medio para apoyar y fortalecer la adquisición de los contenidos orientacionales que se están desarrollando en las actividades de las distintas áreas.
- Medio para sistematizar los contenidos orientacionales sobre profesiones y oficios después de desarrollar este tipo de actividad en las distintas áreas. Por ejemplo, en el área Mundo Social se desarrolla una conversación con un médico, que puede ser el padre o la madre de uno de los niños, sobre la importancia de la misma; posteriormente se desarrollará la observación de un video digital educativo sobre dicha profesión, esta observación incluso podría realizarse con ayuda de la educadora de computación.
- Trabajo en casa. Como una actividad en la que los niños puedan hacer partícipes a su familia de lo que ya han aprendido en el círculo. Es importante ser cuidadosos con los infantes cuyas familias no cuenten con estos medios. En ese caso se procurará explicarles que las computadoras que están en el círculo están para que él también pueda aprender.
- Medio para apoyar la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios cuando no sea posible desarrollar este tipo de actividades en situaciones reales. Es importante que los niños de estas edades participen en actividades en condiciones lo más reales posibles, mediante visitas a centros de trabajo, donde los infantes pueden observar directamente lo que se requiere que aprendan. Un ejemplo de uso del

video digital en este tipo de situaciones podría ser para mostrar el trabajo de los bomberos a la hora de extinguir un incendio mediante una animación.

Resulta necesaria la preparación de la temática de orientación y análisis del video. La educadora debe observar primero el video y analizar si está acorde con el objetivo que se propone y los contenidos orientacionales que los niños deben aprender. Además debe analizar si el video cumple con los siguientes requisitos:

- Acordes con la edad de los niños.
- Imagen clara y el audio moderado.
- Adecuación del vocabulario. Para poder proyectar un video que comprendan, y que no contenga muchas palabras desconocidas para los infantes. Es necesario seleccionar aquellos videos que puedan llamar la atención a niños y cuando se le pregunte sobre lo que observaron puedan responder.
- El contenido orientacional del video digital educativo debe representar lo mejor posible los objetos y hechos reales, sin distorsionarlos.
- Es importante que el video no dure mucho tiempo. Ello facilita que los infantes no pierdan la concentración.
- Se debe tener en cuenta en la planificación la secuencia que se seguirá durante la transmisión del mismo para saber dónde es conveniente hacer una pausa y realizar explicaciones por parte de la educadora.

Dirección estratégica *Aprovechamiento del software educativo destinado al nivel Preescolar*

Las siguientes acciones se consideran esenciales como parte de la fase de planificación y preparación:

- Determinar las potencialidades que posee el software educativo para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.

En estos momentos, en Cuba, se utiliza el software educativo "Jugar y Aprender". Contiene recursos fundamentales organizados en tres módulos, uno de ejercicios, uno de recreación y uno de la educadora. En este sentido se debe realizar una revisión cuidadosa de sus módulos, para constatar la relación de los ejercicios y juegos del software con la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.

También se sugiere analizar las orientaciones sobre las tareas con el software que aparecen en el programa de Computación de Preescolar, para



determinar cómo estas pueden ser aprovechadas en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios.

- Determinar el momento en el que debe utilizarse el software educativo.

Se sugiere que fundamentalmente se utilice como medio para sistematizar los contenidos orientacionales sobre profesiones y oficios después de desarrollar este tipo de actividad en las distintas áreas.

Por ejemplo, en el área Mundo Social se desarrolla el juego de roles “El constructor”, posteriormente se desarrollarán, en la sesión de computación, actividades interactivas que apoyen este contenido, como podrían ser ejercicios donde agrupen los instrumentos que utilizan los constructores.

- Si en el software educativo concebido para la Educación Preescolar, en este caso el software “Jugar y Aprender”, no se cuenta con los recursos necesarios para apoyar determinadas actividades de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios, entonces la educadora de computación, conjuntamente con el resto de las maestras se darán a la tarea de diseñar las actividades interactivas multimedia necesarias para apoyar la adquisición por parte de los niños de estos contenidos orientacionales.

Como resultado de este trabajo conjunto debe establecerse el guión de las actividades multimedia donde se describe cómo debe fluir cada una de las mismas. En el guión se pueden describir los recursos que se van cargando (imágenes, sonidos, videos, etc.), en qué parte de la pantalla se cargan, las acciones de los niños, la respuesta que debe darse a estas acciones.

Una de las características más importantes a tomar en cuenta en el diseño de estas actividades es que los niños de Preescolar aún no saben leer ni escribir. Además no pueden concentrar la atención en la actividad durante un tiempo muy prolongado, y todavía no han desarrollado completamente las habilidades motoras. Consecuentemente con ello se sugiere tomar en cuenta un conjunto de requerimientos para el diseño de las actividades multimedia interactivas.

Los contenidos orientacionales en las actividades interactivas multimedia deben ser significativos y familiares para los niños. En este sentido deben diseñarse sobre la base de las profesiones y oficios que tengan en cuenta las vivencias de los niños, por ejemplo, las que ejercen sus padres, y las del

entorno escolar y comunitario.

Deben propiciar que los niños participen activamente, y se diviertan mientras aprenden sobre profesiones y oficios. Una condición esencial para ello es que los niños puedan interactuar con la computadora, a partir de las habilidades informáticas elementales que se van formando.

Se debe concebir desde el diseño, que las actividades interactivas sean de corta duración para que los niños logren mantener la atención por períodos de tiempo apropiados según su maduración cerebral. De modo que los contenidos a incluir deben ser solo los necesarios.

Es esencial incorporar a las actividades imágenes, sonidos, voz, música y videos, los que deben ser agradables. En el caso de las imágenes con colores llamativos, para llamar la atención de los niños, quienes se motivarán al observar las pantallas agradables, los videos divertidos, las imágenes y los sonidos acordes a su imaginación.

Para no distraer a los niños, se recomienda tener pocas opciones o posibilidades de movimiento en cada actividad. Por ejemplo, si van a identificar una imagen que se relaciona con una profesión, se sugiere tener como máximo tres imágenes, para que seleccionen una.

Uno de los aspectos esenciales a considerar es el referido al reconocimiento de éxito o fracaso que debe recibir el niño con ayuda de la computadora y del orientador. Se sugiere que se diseñen varias ayudas para respuestas incorrectas, por ejemplo, en una primera ocasión se le tendría una ayuda auditiva, en un segundo intento errado puede recibir una ayuda auditiva y visual y en un tercer intento fallido puede modelarse la respuesta correcta.

Son muy importantes para los niños de esta edad las ayudas auditivas, pues aún no dominan la lectura. También es preciso combinar lo anterior con los niveles de ayuda de la educadora.

Los objetos con los cuales van a interactuar los niños en la pantalla deben diseñarse con un tamaño apropiado, pues los niños de esta edad aún no tienen completamente desarrolladas las habilidades motoras.

Para producir este tipo de medios interactivos, la educadora de computación debe seleccionar la herramienta de autor adecuada. Existen en la actualidad muchas herramientas de autor que permiten la creación de actividades multimedia interactivas. No obstante, algunas de ellas requieren menos conocimientos informáticos y menos esfuerzo



que otras, por la facilidad con que pueden implementarse este tipo de actividades. En tal sentido se sugiere valorar herramientas como **JClick** u otras que sean fáciles de usar. La creación de las actividades en **JClick** es más bien intuitiva, sencilla y de manera gráfica, permitiéndole al docente su fácil utilización.

Fase orientadora de los niños preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de la computadora

Esta fase consiste en orientar a los niños preescolares para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de los materiales educativos digitales previamente seleccionados y/o creados, en los momentos planificados. Debe tenerse en cuenta la planificación previamente realizada para hacer un uso efectivo de estos medios. A continuación se explican los aspectos esenciales a tener en cuenta para el uso de la computadora, a partir de las dos direcciones estratégicas concebidas.

Antes de la observación del video digital educativo se debe hacer una breve introducción, explicando a los niños en qué consiste lo que observarán y en qué los puede ayudar.

Durante la proyección del video la educadora debe verificar si se están alcanzando los objetivos previstos para la actividad. Para ello es importante la observación de las actitudes de los niños ante las imágenes, y realizar distintas pausas con comentarios y preguntas.

Después de la observación del video educativo se sugiere la realización de actividades complementarias: realizar dibujos sobre lo que se observó, responder preguntas de forma oral, y comentar algo sobre el tema observado. También se debe evaluar el cumplimiento de los objetivos de la actividad, su impacto en los niños, si propició en los infantes una orientación significativa, y brindar los niveles de ayuda necesarios para cumplir los objetivos de orientación.

Durante los momentos de uso del software educativo es vital que los infantes tengan la orientación del adulto (educadora o familiares), que se creen espacios para el diálogo, y se estimulen y elogien los logros alcanzados por el infante durante la interacción con la computadora.

Se sugiere en primer lugar hacer una pequeña introducción para orientar a los infantes hacia la actividad de una manera que los motive, por ejemplo, dialogando sobre la importancia de lo que van a aprender, teniendo en cuenta sus gustos y vivencias más cercanas como la familia, las actividades de

juegos de roles que realizan en el círculo, etc.

Al igual que cuando se está observando un video educativo, es importante mantener la motivación de los niños durante las actividades con software educativo, observar con atención las actitudes de los infantes ante las tareas que están realizando con el software y al final utilizar un tiempo para reflexionar y comentar lo que se han aprendido con la actividad.

La educadora debe acompañar el trabajo de cada niño en la computadora, ofreciendo los niveles de ayuda que considere necesarios, principalmente cuando comenten errores en la tarea con el software.

Después de la realización de las actividades con el software educativo también se sugiere proponer otras actividades complementarias (realización de dibujos sobre la temática de orientación, responder preguntas de forma oral, recitar una poesía, cantar una canción, y otras), así como evaluar los resultados obtenidos en la apropiación de los contenidos orientacionales previstos.

Fase de evaluación de la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de la computadora

Esta fase consiste en realizar la valoración continua tanto del proceso como de los resultados de la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de los materiales digitales educativos previamente seleccionados y/o creados. Los resultados de esta fase contribuirán a perfeccionar la propuesta.

Es necesario realizar la evaluación objetiva de los materiales educativos digitales que se utilizarán en las actividades. Este tipo de evaluación consiste en valorar si los medios seleccionados (videos educativos digitales y software educativo) y creados (actividades multimedias interactivas) cumplen con los requerimientos para su uso acorde con los objetivos propuestos y las características de los niños.

Después de la evaluación objetiva a los materiales educativos digitales se les realizará la evaluación contextual. Esta consiste en la valoración de los medios durante su uso en las actividades de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios. Se sugiere tener en cuenta, para esta valoración, los siguientes criterios:

- **Motivación:** los niños mantienen un buen estado de ánimo, lo que se puede evidenciar al observar la actitud favorable frente a las actividades, en el interés por el contenido, realizan preguntas, continúan participando hasta que se termina cada



actividad, entre otros aspectos.

- Atención: Los materiales logran captar la atención de los infantes durante todo el tiempo de su uso.
- Comprensión de los contenidos orientacionales: Los niños comprenden los contenidos transmitidos con apoyo de los materiales, lo que se evidencia en las respuestas a las preguntas que se les formulan, sus comentarios, los resultados de las actividades complementarias, etc.
- Uso de la computadora y el software educativo acorde con las instrucciones dadas por la educadora, controlan adecuadamente el ratón y el teclado.

Ejemplo de una actividad de orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios con el apoyo de la computadora

Título del video educativo digital: Las distintas profesiones y oficios

Autor: Escuela normal Experimental del Fuerte extensión Mazatlán, Grupo 1-D.

Sinopsis del video: Se realiza la pregunta ¿Qué te gustaría ser cuando seas grande? Luego va presentando dibujos relacionados con el trabajo que realizan las personas en distintos oficios y profesiones (policía, veterinario, y otros); se menciona brevemente la importancia de cada una. Por último invita a los niños a jugar siguiendo la canción ¡Vamos, chicos! Simultáneamente a la canción se presentan dibujos y fotografías de personas realizando los oficios y profesiones (Fig. 2). La canción invita a los niños a jugar con las profesiones. Tiene el estribillo: “Me pongo de pie, me pongo de pie, me vuelvo a sentar, me vuelvo a sentar, porque a los oficios vamos a jugar”.



Figura 2. El video de la actividad combina dibujos e imágenes de la realidad.

Objetivo de la actividad: Reconocer los distintos oficios y profesiones de las personas, los lugares donde los realizan, valorando la importancia para el bien de todos, para contribuir a estimular en los niños el respeto al trabajo que realizan los adultos, el

sentimiento de orgullo y el deseo de ser útil.

Contenidos orientacionales a trabajar con el video:

- Nombres de algunas de las principales profesiones y oficios que estén a su alrededor (Policía, Doctor, Barrendero, Maestra, Peluquero, Veterinario, Arquitecto y Dentista).
- Importancia social de esos oficios y profesiones para la localidad y el país, que conozcan que existen para el bien de todos.
- El respeto al trabajo que realizan los adultos, el deseo de ser útil y el sentimiento de orgullo.

Fase orientadora

- Hacer una breve introducción, explicando a los niños que observarán un video muy divertido donde podrán reconocer distintos oficios y profesiones de las personas, los lugares donde las realizan y su importancia para el bien de todos.
- Hacer una pausa antes de comenzar la segunda parte del video (donde se invita a jugar al ritmo de la canción) y hacer preguntas sobre lo que hacen las personas de esos oficios y profesiones, por qué son importantes para el bien de todos. Preguntar sobre quiénes tienen padres y familiares que realizan esos oficios, estimulando el sentimiento de orgullo en los infantes.
- Si la educadora se percata de que los infantes se distraen, debe hacer una pausa, hacer que le cuenten lo que han visto, explicarle lo que sigue de manera que despierten su curiosidad.
- La educadora observará atento todas las manifestaciones que presentan los infantes, a través de su rostro, gestos, etc., para analizar si el video ha tenido impacto en ellos.
- La educadora orientará a los infantes que realicen actividades complementarias al ritmo de la canción tales como ponerse de pie y tomar instrumentos de juguete relacionados con las profesiones y oficios.
- Luego de concluido el video dejará un tiempo para reflexionar y les preguntará a los infantes:
 - De las profesiones y oficios que observaron ¿Cuáles han visto en el círculo? ¿Cuáles han visto cerca de su casa?
 - De esas profesiones y oficios ¿Qué les gustaría ser cuando sean grandes?
- La educadora orientará a los niños realizar un dibujo sobre lo observado.
- Por último, la educadora preguntará a los infantes



qué les gustó, por qué les gustó y qué aprendieron del vídeo.

3.3 Constatación del valor científico metodológico de la estrategia

La valoración de la estrategia propuesta se concibió como un proceso continuo, con el objetivo de incentivar su constante construcción y reconstrucción tomando en consideración las opiniones de los participantes en la práctica educativa concreta. De modo que se consideró pertinente auxiliarse de los talleres de reflexión crítica de la metodología de la Investigación Acción Participativa. Participaron en los mismos:

- Directivos del círculo infantil “Juana de la Torre” del municipio Holguín, concretamente la Directora y la Subdirectora Docente.
- Dos educadoras y el logopeda del círculo infantil.
- La metodóloga municipal de Preescolar.

Se tomó como criterios, los que ofrecen Colás y Buendía (1994) de recopilar datos que aporten información, hasta tanto la última información obtenida no aporte nada nuevo.

En el último de los talleres se constató que existía un nivel alto de coincidencia de criterios en relación con la estructura de la estrategia y su sistema de acciones. Los criterios más significativos obtenidos de la valoración crítica en los talleres descritos que resaltan la importancia de la propuesta son los siguientes:

- Le encuentran gran utilidad como actividades preparatorias para el montaje de los argumentos de los juegos de roles.
- Resaltaron la importancia de estas actividades como apoyo al programa que se trabaja en el área del conocimiento del Mundo Social.
- Consideraron que la estrategia tiene gran importancia para la formación vocacional desde la primera infancia.
- Destacaron la importancia de este tipo de actividades en aquellos casos en los que es más difícil que los niños tengan vivencias directas del mundo real. Al respecto una educadora planteó:

“La propuesta permite a la educadora auxiliarse de este material para desarrollar las actividades de los diferentes oficios y profesiones en las que los niños no tienen las vivencias para conversar sobre ellas”.

- El logopeda del círculo comentó sobre la

importancia de la propuesta lo siguiente:

“La propuesta de actividades favorece los intereses y motivos en los niños, amplía su universo perceptual, su pensamiento y lenguaje interior. La propuesta enriquece la preparación del maestro o educadora. También el niño adquiere un desarrollo visual, motor y auditivo, logrando integrar lo visual y lo motor. Es evidente la profundidad que tiene la propuesta educativa, enriquece el universo de materiales y elementos para llevar el contenido a los niños, también es una forma sencilla y científica de orientar los contenidos en la enseñanza infantil”.

- Una educadora se refirió a que la propuesta es útil para motivar las diferentes áreas del desarrollo de acuerdo con el programa educativo.

Las principales sugerencias para enriquecer la propuesta fueron las siguientes:

- La mayoría consideró que el uso de la computadora debía realizarse como actividad preparatoria o complementaria al resto de las actividades que se orientan en el programa.
- También la propuesta debe destacar que constituye una vía para trabajar las diferencias individuales de los niños, pues algunos no asimilan los contenidos orientacionales mediante los procedimientos tradicionales que aplican las educadoras como la conversación, de modo que se constituye una alternativa para estos casos.
- La necesidad de desarrollar actividades de superación, a partir de la propuesta, para los directivos y educadoras del círculo infantil.

4. Conclusiones

La investigación se sustenta esencialmente en el aprovechamiento de las potencialidades de la computadora para la orientación educativa en el Preescolar, en correspondencia con la tendencia integrativa de la orientación, pues concibe el uso de esta tecnología integrada al resto de las actividades de las diferentes áreas, para contribuir al desarrollo integral de la personalidad de los niños.

La estrategia propuesta incluye un conjunto de acciones organizadas de manera coherente para el uso de la computadora en la orientación para estimular los aprendizajes sobre profesiones y oficios, incluidas en las fases de diagnóstico, planificación y preparación, orientadora y de evaluación; sustentadas en dos direcciones estratégicas: el uso de videos educativos digitales y el aprovechamiento del software educativo, en ambos casos acorde con



las características de los infantes de este nivel.

La valoración de la propuesta en talleres de reflexión crítica fue positiva, lo que puede considerarse como una evidencia de la factibilidad de las fases, direcciones estratégicas y acciones propuestas.

5. Referencias bibliográficas

- Aliño, M., Navarro, R., López, J. R. y Pérez, I. (2007). La edad preescolar como momento singular del desarrollo humano. *Revista Cubana de Pediatría*, 79 (4). Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75312007000400010
- Alliance for Childhood (2003). *Ilusión Educativa: Una Crítica al Uso de la Computadora en la Infancia*. Recuperado de http://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/ilusion_educativa.pdf
- Asorey, E. y Gil, J. (2009). *El placer de usar las TIC en el aula de Infantil*. Recuperado de <http://portafoli.ub.edu/portfolios/apnatividad/3789/8/media/resumen-arti-culo-1.pdf>
- Castro, R. (2006). El video en preescolar. Recuperado de <http://videopreescolar.blogspot.com/>
- Colás, M. P. y Buendía, L. (1994). *Investigación educativa*. Sevilla: Alfar.
- Del Pino, J. L. (2013). Orientación educativa y profesional en el contexto cubano: concepciones, experiencias y retos. *Alternativas Cubanas en Psicología*, 1 (2). Recuperado de <http://acupsi.org/articulo/29/orientacion-educativa-y-profesional-en-el-contexto-cubano-concepciones-experiencias-y-retos.html>
- Franco, O. y Pérez, M. (2012). *Particularidades de la educación en valores en las primeras edades*. Recuperado de <http://preescolar.cubaeduca.cu/medias/pdf/particularidades-educaciones.pdf>
- Garassini, M. E. y Padrón, C. (2004). Experiencias de uso de las TICs en la Educación Preescolar en Venezuela. *Anales de la Universidad Metropolitana*, 4 (1). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4003616.pdf>
- García, A. (2001). Programa de orientación familiar para la educación de la sexualidad de adolescentes (Tesis doctoral). Instituto superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”. Holguín.
- MINED (2005). *Jugar y Aprender* [software de computadora en CD-ROM].
- MINED (2012a). *Programa del Cuarto Ciclo Preescolar. Educación Preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.
- MINED (2012b). *Programa Conocimiento del Mundo Social. Cuarto Ciclo*. Recuperado de http://preescolar.cubaeduca.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=11503:preescolar-institucionalconocimiento-del-mundo-social-cuarto-ciclo&catid=76&Itemid=6
- MINED (2012c). *Programa Educación Socio Moral. Cuarto Ciclo*. Recuperado de http://preescolar.cubaeduca.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=11502:preescolar-institucional-educacion-socio-moral-cuarto-ciclo&catid=76&Itemid=6
- MINED (2013). *Programa de Computación Preescolar* [Documento de Microsoft Word en disco]
- MINED (2015). *Concepción del Desarrollo Infantil*. Recuperado de http://preescolar.cubaeduca.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=79%3Apreescolar-institucional-concepcion&catid=76%3Ainstitucional&Itemid=6
- Molina, D. (2004). Concepto de orientación educativa: diversidad y aproximación. *Revista Iberoamericana de Educación*. 33 (6). Recuperado de <http://rieoei.org/oe01.htm>
- Pérez, L., Bermúdez, R., Acosta y Barrera, L. M. (2006). *La personalidad, su diagnóstico y desarrollo*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Wajszczyk, R. (2014). A study of the impact of technology in early education. Recuperado de <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:737018/FULLTEXT01.pdf>

Fecha de recepción: 4 de mayo de 2017

Fecha de aceptación: 29 de mayo de 2017