

## ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS CON MATERIALES ALTERNATIVOS PARA POTENCIAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LA INFORMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL SEXTO AÑO DE VIDA

MSc. Yudith de la Caridad Marrero Jorganes  
Categoría docente: Asistente CUM Manatí, Las Tunas.  
Dirección electrónica: [yudithmj@ult.edu.cu](mailto:yudithmj@ult.edu.cu)  
Licenciada en Educación, Especialidad Informática.  
Especialista de Posgrado en el CUM.

MSc. Iliana Pupo Batista  
Categoría docente: Auxiliar CUM Manatí, Las Tunas.  
Dirección electrónica: [ilianapb@ult.edu.cu](mailto:ilianapb@ult.edu.cu)  
Licenciada en Español y Literatura.  
Coordinadora de la carrera preescolar en el CUM.

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Yudith de la Caridad Marrero Jorganes e Iliana Pupo Batista: "Actividades pedagógicas con materiales alternativos para potenciar el desarrollo de las habilidades de la informática en niños y niñas del sexto año de vida.", Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica, ISSN: 2660-5554 (Vol 2, Número 10, mayo 2021, pp. 136-150). En línea:

<https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-de-las-ciencias-sociales-en-iberoamerica/ocsi-mayo21/habilidades-informaticas-ninos>

### Resumen

Es una necesidad elevar la calidad del proceso educativo, lo que demanda un desarrollo de prácticas y destrezas que contribuyen al desarrollo de las habilidades de la Informática: dar clic y arrastrar. La investigación responde a una problemática existente con el constante desarrollo y perfeccionamiento del proceso educativo en la Educación Preescolar relacionado con potenciar estas habilidades, que resulta un reto para la sociedad actual de educadores, constituyendo una premisa indispensable en el desarrollo integral del niño o niña, el objetivo se centra en la aplicación de actividades pedagógicas para potenciar el desarrollo de las habilidades de la Informática: dar clic y arrastrar en los niños y niñas del sexto año de vida con el uso de materiales alternativos. Su significación práctica radica en que estas contribuyen a elevar el nivel de desarrollo de las habilidades dar clic y arrastrar favoreciendo el desarrollo integral de niños y niñas, y de la preparación de las maestras, vía para continuar elevando su nivel durante las actividades independientes y a su vez, se contribuyó al desarrollo de la orientación espacial, el desarrollo óculo-manual, la coordinación visomotora, mayor motivación al enfrentarse a las tareas informáticas, al desarrollo del pensamiento lógico, y al mejor uso del mouse de la computadora. Se sistematizaron actividades pedagógicas, con un nivel de complejidad creciente de las acciones instrumentales y de

correlación, organizadas en la actividad independiente que potenciaron el desarrollo de las habilidades de la Informática: dar clic y arrastrar en el proceso educativo.

Palabras claves: materiales alternativos, habilidades de la Informática, sexto año.

## **PEDAGOGIC ACTIVITIES WITH ALTERNATIVE MATERIALS FOR POTENCIAR THE DEVELOPMENT OF THE COMPUTER SCIENCE'S ABILITIES IN CHILDREN AND GIRLS THE SIXTH YEARS OLD**

### Summary

It is a necessity to elevate the quality of the educational process, what demands a development of practical and dexterities that contribute to the development of the Computer science's abilities: to give click and to crawl. The investigation responds to an existent problem with the constant development and improvement of the educational process in the Education Preschoolers related with potenciar these abilities that it is a challenge for the current society of educators, constituting an indispensable premise in the boy's integral development or girl, the objective is centered in the application of pedagogic activities for potenciar the development of the Computer science's abilities: to give click and to crawl in the children and the sixth year-old girls with the use of alternative materials. Their practical significance resides in that these they contribute to elevate the level of development of the abilities to give click and to drag favoring the integral development of children and girls, and of the preparation of the teachers, via to continue elevating its level during the independent activities and in turn, it was contributed to the development of the space orientation, the development óculo-manual, the coordination visomotora, bigger motivation when facing the computer tasks, to the development of the logical thought, and to the best use in the mouse of the computer. Pedagogic activities were systematized, with a level of growing complexity of the instrumental actions and of correlation, organized in the independent activity that potenciaron the development of the Computer science's abilities: to give click and to crawl in the educational process.

Key words: alternative materials, abilities of the Computer science, sixth year.

### **INTRODUCCIÓN**

El fin del siglo XX y comienzos del XXI se caracterizó por profundos cambios científicos y tecnológicos, de las que no escapa la educación y a la vez se observa una agudización de los conflictos sociales a escala universal.

En la política educacional trazada en el Primer Congreso del Partido Comunista y ratificada en los sucesivos congresos, se define que la educación: "... tiene por objeto, desarrollar las potencialidades del pensamiento del individuo para la adquisición de conocimientos, interpretar con criterio objetivo, los fenómenos de la naturaleza y la sociedad, consecuentemente con los principios del materialismo histórico y dialéctico" (1)

El desarrollo de las habilidades de la Informática: dar clic y arrastrar, tienen un gran valor para el desarrollo integral de los niños y niñas, influyen en la formación del pensamiento, la actividad de las manos, estimula a reflexionar y a buscar solución a los problemas de forma creadora, mediante estas prácticas, además se puede desarrollar la motivación hacia otras tareas, el desarrollo óculo – manual y la motricidad fina, se contribuye al desarrollo sensorial.

A. Vaquero, destacado investigador sobre la repercusión de la tecnología en la educación, ha expresado: “No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática” (2). “Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir, el aprendizaje de cualesquiera materia o habilidades se puede facilitar mediante las TIC...” (3).

Las habilidades informáticas no se desarrollan espontáneamente sino que son el resultado de una estimulación constante; así como resultado de la experiencia acumulada en su interacción con el medio y con los otros lo que se ha demostrado por L. S. Vigotsky en su concepción socio-histórico-cultural. La autora considera que toda niña o niño puede crecer y desarrollarse más y mejor si se le ayuda y estimula, en todas las áreas del conocimiento humano y en especial la conducta motriz fina.

Al estudio de este tema se han dedicado diversos autores nacionales, entre los que se destacan las investigaciones realizadas por Sergio León (1984), que incursiona en el papel de las acciones de modelación y su influencia en el desarrollo de capacidades intelectuales; María Antonia Roseés (1995) en su investigación relacionada con la formación de habilidades de modelación le concede gran importancia el dominio de los movimientos finos de la mano, Elsa del Carmen Gutiérrez Báez (1999), aporta una alternativa para el desarrollo de una cultura informática en la enseñanza primaria, Reinaldo Díaz Companioni (2003), hace una propuesta metodológica para formar habilidades informáticas en la escuela primaria, este le presta gran significación a la introducción de las habilidades informáticas básicas y Silvia Isabel Ávila Pérez (2007), crea un software para los niños y niñas del sexto año de vida “Jugar y aprender con Martí” y en las recomendaciones que ofrece propone se continúe investigando en la formación de habilidades informáticas.

El análisis anterior permite delimitar la contradicción, que se manifiesta entre las exigencias del Modelo de la Educación Preescolar dirigida a lograr el máximo desarrollo integral posible de cada niño o niña y la falta de destreza en las habilidades informáticas dar clic y arrastrar que alcanzan los niños y niñas del sexto año de vida que limita su independencia en los diferentes software educativos y recreativos de este nivel educativo.

Aunque se aprovecha la actividad independiente, para favorecer al desarrollo de las habilidades informáticas, estas no son suficientes y variadas solo realizan acciones motrices en la actividad programada de Educación Plástica.

El análisis teórico y metodológico precedente demostró la necesidad de emprender una investigación referida a potenciar con actividades el tratamiento a la formación de las habilidades informáticas dar clic y arrastrar desde la actividad independiente, para alcanzar destreza de las acciones instrumentales y de correlación, que favorezcan el interactuar con la computadora, software educativos y recreativos.

La investigación se llevó a cabo en el Círculo Infantil “Botoncitos de Rosa”, ubicado en la calle Jesús Menéndez S/N en el municipio Manatí, perteneciente al Consejo Popular Nro 3, donde laboran un total de 56 trabajadores, de ellos 38 docentes, 18 de apoyo a la docencia, 5 Máster y 19 licenciados incluyendo una estudiante en formación. Cuenta con un local donde se instaló una computadora, el centro cuenta con una matrícula de 223 niños y niñas, distribuidos desde 2do año de vida hasta a sexto año, con una capacidad de 25 niños y niñas en los salones de 6to A y B.

## **DESARROLLO**

La utilización de la informática se va volviendo cada vez más usual e indispensable en la educación, particularmente en la educación preescolar, y ya es prácticamente imposible concebir una actividad docente que en la misma no esté presente, en una u otra medida. Esto hace que se haya convertido en parte habitual del aprendizaje.

Por lo tanto, la cuestión no es obviar una realidad inobjetable, sino cómo actuar para que el proceso educativo en la Educación Preescolar mantenga el lugar que debe ocupar en la dirección del aprendizaje de los niños y niñas de 0 a 6 años en el desarrollo de su creciente personalidad.

Esto implicaba una verdad insoslayable: la era de la computación había llegado, el problema radicaba en cómo concebirla en el proceso educativo.

Para realizar el estudio histórico al tratamiento de las habilidades informáticas en el currículo de la Educación Preescolar se toma en cuenta el siguiente indicador:

- La introducción de la computación en el currículo de la Educación Preescolar.

Antes de la introducción de la Computación en el grado preescolar se concebía el desarrollo de habilidades motrices con la utilización de medios de enseñanzas como títeres, acciones instrumentales, sin niveles de complejidad que incluía el objetivo dirigido al desarrollo de los músculos de las manos, no con el objetivo de la utilización de la Computación como área fundamental, es por ello que la autora define esta etapa:

A la Educación Preescolar le corresponde estudiar las posibilidades que tienen los niños de cuatro a seis años para iniciar su preparación en la Informática y elaborar los programas pertinentes con vista al desarrollo de las potencialidades físicas y psíquicas propias de la edad, y que como consecuencia de este desarrollo se posibilite que al terminar esta etapa de su vida se hayan iniciado las habilidades necesarias para este trabajo al entrar en la Educación Primaria.

A partir del curso escolar 2001-2002 se introduce la computación en el grado preescolar, de esta manera el acercamiento de los niños y niñas de edad preescolar a las nuevas técnicas de la comunicación y la información, particularmente, la computación, esta se inserta en la concepción educativa que materializa nuestro sistema educacional; una educación que tiene como fin lograr el máximo desarrollo posible para cada niño y niña, entendido este desarrollo como integral y armónico, a partir de una educación basada en los principios de verdadero humanismo y cooperación social,

capaz de garantizar la formación de ciudadanos inteligentes y solidarios.

Las tareas con las que trabajarán los niños de la edad preescolar en el software “Jugar y Aprender” estarán organizadas en cinco niveles, que se corresponden con la determinación del desarrollo evolutivo de las habilidades intelectuales generales para la actividad informática en estas edades.

Las tareas del 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 entre las que se encuentran mover el Mouse, señalar, dar clic con selección simple y múltiple, arrastrar, señalar con el Mouse y dar Enter y utilizar teclas de movimiento del cursor. Estos contenidos permitirán al niño solucionar problemas sencillos relacionados con su experiencia y al conocimiento del mundo natural y social en el que se desarrolla.

Se trabaja con juguetes que aparecen dentro del salón de actividades del círculo infantil (pelota, guagua y sombrilla), con diferentes niveles de complejidad. Se podrá comenzar por cualquiera de los tres juguetes ya que siempre se inicia por el primer nivel de complejidad. Deberá seleccionar los objetos con los que va adornar el juguete elegido, para lo cual, sólo tendrán en cuenta la característica del modelo. En caso de error, el objeto seleccionado regresará a su lugar, si acierta se queda el adorno en el juguete, de igual forma ocurrirá en cada una de las variantes.

Desde los primeros ejercicios, es importante que al producirse el error el educador compruebe con el niño por qué no ocurrió lo esperado y no es correcta su selección, no debe esperar al final de la tarea, puede hacerles preguntas como: ¿Por qué este objeto no es? ¿Por qué no ocupó su lugar?, entre otras. Esto permite que el niño reflexione acerca de sus acciones y no trabaje por ensayo y error, lo que debe ir posibilitando su retroalimentación y logre el desarrollo esperado.

A partir de este nivel cuando el niño no es capaz de resolver exitosamente un ejercicio o tarea planteada, el educador tiene la posibilidad de presentarle al pequeño otra de menor complejidad pero con los mismos objetivos, denominada tarea de tipo a). Esto le permite al niño continuar trabajando sin perder la motivación ni sentirse frustrado. Una vez resuelta, pasa de forma automática al primer ejercicio de la tarea donde presentó el problema para que lo solucione.

Inicialmente debe producirse un proceso de adaptación a esta nueva actividad. Para ello se realizarán en la primera semana del curso, actividades tales como: paseos al salón de computación de forma tal que se produzca un acercamiento del niño a la tecnología y a su nuevo educador, de igual forma se procederá con la mascota “Amigo”, por medio de juegos, adivinanzas, dramatizaciones, entre otras formas, asimismo el educador de Informática visitará el salón y área de juego para familiarizarse con los niños. Esta etapa les permitirá a ambos educadores el intercambio y diagnóstico inicial acerca de las experiencias y conocimientos de los pequeños para la proyección adecuada del trabajo.

Las sesiones de trabajo se organizarán de forma tal que al inicio el niño comiencen su familiarización directa con la computadora de forma individual.

Es importante en las primeras sesiones, que el adulto se siente al lado del niño, frente a la máquina, para ayudarlo a comprender la tarea, a establecer relaciones esenciales, utilizar las partes de la computadora de forma adecuada y concluir con éxito.

En la medida que logre un nivel de independencia al interactuar con la computadora podrán trabajar hasta dos niños en cada máquina lo que permitirá que el adulto atienda una mayor cantidad de ellos en cada sesión de trabajo, donde la estimulación y orientación inicial, así como la despedida serán comunes para todos. El trabajo conjunto facilitará también el intercambio entre ambos pequeños.

La motivación y la despedida puede tener diferentes matices en relación con el ambiente en que se desarrollan las tareas, las habilidades informáticas u otros aspectos relacionados con los mensajes visuales o auditivos que ofrece el software, por ejemplo cuando sale el globo pensador o se ilumina un objeto, se escucha un sonido de error entre otros.

Se reitera la importancia del papel del educador (padre, educador, maestro, ejecutor) como mediador entre el niño y la máquina, el software está diseñado para que el niño trabaje de forma independiente, pero orientado por el adulto. El niño constituye el centro de la actividad y el educador dirige el proceso educativo.

En este sentido es necesario combinar dialécticamente la acción independiente del niño con la apropiada participación del adulto, que orientará y explicará los objetivos de la tarea informática, y permitirá de inicio que el niño comience a trabajar por sí mismo en la solución de la tarea hasta finalizarla. Si fuera necesario aplicará los niveles de ayuda correspondientes, ofreciéndole atención directa a aquellos que lo necesiten de forma diferenciada, sin dejar de orientar y estimular los logros que vaya obteniendo.

Es importante recordar que el niño debe estar adecuadamente estimulado para enfrentar las tareas en la computadora, y que no se defraude si falla o comete error al solucionarlas. Para ello utilizará diferentes niveles de ayuda, que le permitan intervenir con su papel mediador hasta que lleguen al éxito de la tarea.

Estos niveles de ayuda son:

- Repetir la orientación como apoyo verbal de lo que hay que realizar en la tarea para que el niño actúe.
- Alerta verbal, con indicaciones que le posibiliten comenzar el proceso de solución de la tarea.
- Demostración de alguno de los pasos de la tarea por el adulto para que el niño pueda después continuar el proceso de solución.

En las sesiones de trabajo iniciales se requerirán de la utilización de más niveles de ayuda. Esto se hará necesario fundamentalmente cuando se estén familiarizando con el uso del Mouse, el teclado y la dinámica de cada tarea.

Otra variante a utilizar por el educador si observa que el niño se encuentra muy tenso, ansioso, inquieto, entre otras manifestaciones, sobre todo en la etapa de familiarización, puede ser la de llevarlo al Módulo de "Recreación", a las tareas donde sólo tiene que visualizarlas, como por ejemplo: "Escuchar canciones" o "Escuchar cuentos", esto le permitirá salir de la sesión de trabajo con un estado emocional positivo.

Las sesiones de trabajo constan de tres momentos los cuales deben cumplirse siempre para obtener éxito en estas. Estos momentos son:

- **Orientación inicial.**- Abarca desde el saludo, la entrada al local, la motivación inicial para que sienta deseos y placer de trabajar en la computadora, hasta la orientación de la tarea que va a

resolver cada niño. Este momento puede comenzar fuera del local de trabajo hasta que estos se sienten frente a la computadora.

- **Desarrollo de la tarea.-** Comienza cuando el niño, ya orientado, se enfrenta en la búsqueda de la solución de la tarea y la ejecuta.

El niño se identifica, si es la primera sesión el programa lo lleva al primer ejercicio de la primera tarea en el nivel de Familiarización, en las restantes sesiones le muestra el siguiente ejercicio de la última tarea realizada, o una nueva tarea si ya la concluyó, lo que permite enlazar los objetivos vencidos con las nuevas propuestas de mayor complejidad.

Las tareas computarizadas poseen un algoritmo interno que se va ejecutando en la medida que el niño resuelve la tarea y que el adulto debe conocer, ya que de su realización depende el desarrollo de procesos mentales en los niños.

El algoritmo comprende los pasos siguientes:

- 1ro. Planificar la acción a ejecutar:** el niño comprende la tarea y traza la vía de solución a emplear.
- 2do. Ejecutar la acción:** cuando utilizan el Mouse o el teclado para realizar las acciones.
- 3ero. Control parcial de la acción:** cuando al realizar cada acción de la tarea comprueba simultáneamente si lo hizo bien o cometió algún error a partir de los estímulos visuales y sonoros de los elementos de la propia tarea, lo que le permite modificar la planificación inicial y ejecutar con éxito esta.
- 4to. Evaluar los resultados finales de la acción:** cuando es capaz de valorar si finalizó correctamente la tarea, o si cometió algún error, preparándose para rectificarlo, una vez solucionado el ejercicio el programa lo lleva a otra tarea más compleja.

Este algoritmo se repite en la ejecución de cada tarea, cuyos pasos se dan de forma rápida, y a veces simultáneas, que en la práctica se hace imposible separar uno de otro.

- **Conclusión y valoración de la sesión de trabajo.-** En este momento, se incluye la conversación final del adulto con el niño sobre las tareas realizadas, los éxitos obtenidos, dejándolos motivados para próximas sesiones de trabajo. Además, abarca la despedida del niño hasta su salida del local.

La Computación tiene el objetivo de contribuir al desarrollo general de los niños y niñas de estas edades, esta tiene dos funciones muy importantes, como medio de enseñanza y su utilización como medio de desarrollo infantil, este proceso se organiza en dúos con una duración de 35 minutos, 15 para cada niño y niña y 5 minutos entre la motivación y las conclusiones de la actividad, el ambiente tiene que ser luminoso, confortable, que las luminarias no provoquen reflejos en la pantalla además esta debe colocarse paralela a la ventana contraria a la fuente de luz, en los locales se recomiendan los tonos claros para las paredes y el color blanco para el techo, no puede haber ruidos en el momento de la actividad pues puede influir sobre la carga mental, debe existir un agradable ambiente sonoro, las dimensiones del mobiliario deben estar de acuerdo con las mediciones antropométricas del niño o niña para evitar deformaciones, la pantalla bien configurada de forma clara sus caracteres, las primeras habilidades fueron:

- Utilización del Mouse o ratón: mover, señalar y dar clic con selección simple o múltiple.

- Utilización combinada de Mouse y teclado: señalar y dar Enter.
- Utilización del teclado: utilizar teclas de movimiento del cursor.
- Aplicar los símbolos:

 Continuar o adelantar.

 Retroceso o atrasar

**X** Salida de la tarea

- Apropriación de los modos de actuar con los softwares que se le presentan.

Estas habilidades se irán formando simultáneamente con las habilidades intelectuales generales, desde el trabajo de familiarización, y se dan como un resultado de la interacción con el software en sus diferentes niveles, apropiándose de sus características, nombres, usos y posibilidades.

Las docentes se preparan una vez a la semana en el horario de la tarde para interactuar con el software y que desarrollen habilidades, además deben apropiarse de las potencialidades y dificultades de los niños y niñas, este nuevo proceso fue bien concebido, se insertó y se fue perfeccionando, los niños y niñas solo pueden recibir la actividad una vez por semana.

Como parte del perfeccionamiento continuo en cada nuevo curso escolar se proponen nuevas exigencias y transformaciones; y el objetivo del nuevo proyecto de Informática Educativa para la enseñanza preescolar está encaminado a iniciar el uso de los software, en los niños y niñas, en estrecha vinculación con las diferentes áreas del conocimiento; en la Educación Preescolar.

El proceso educativo en el Círculo Infantil ofrece múltiples posibilidades para estimular el desarrollo infantil partiendo del objetivo fundamental de la Educación Preescolar que es lograr el máximo desarrollo posible de cada niño con un carácter integral y armonioso y como resultado su preparación para el ingreso a la escuela. Para ello se ha diseñado el programa educativo con sus orientaciones metodológicas que guían a los docentes para garantizar la formación y desarrollo de capacidades hábitos y habilidades que sientan las bases del desarrollo infantil.

El programa educativo comprende en su currículo objetivos para el desarrollo de las distintas esferas del conocimiento en correspondencia con las particularidades de esta edad. El programa educativo está bien estructurado y responde a principios psicopedagógicos y esto constituye la principal potencialidad que ofrece este proceso para el desarrollo infantil de los niños y niñas., sin embargo el desarrollo de las TIC exigen un perfeccionamiento en este programa.

Como resultado de este análisis la autora considera que se ha prestado insuficiente atención a las tareas instrumentales y de correlación encaminadas al control muscular y la coordinación visomotora con un nivel ascendente de complejidad y sistematicidad, premisa indispensable para la preparación del niño y la niña a través de las acciones preparatorias para la Computación, aún es insuficiente la habilidad y la independencia para potenciar el uso del mouse de la computadora y pueda realizar las acciones de dar clic y arrastrar.

El análisis del estudio de la etapa permitió determinar las siguientes tendencias:

- Se observa un movimiento hacia la atención pedagógica consciente en el trabajo con las acciones instrumentales y de correlación para favorecer el desarrollo de las habilidades informáticas dar clic y arrastrar que aún no es suficiente.
- Las acciones instrumentales y de correlación han sido insuficientemente tratadas desde los niveles de complejización.

El estudio realizado permitió llegar a un moderno milenio con muchos espacios alcanzados, pero también se requiere enfrentar aún, múltiples tareas como son: continuar trabajando para consolidar desde la actividad independiente el trabajo con las acciones instrumentales y de correlación desde las más tempranas edades, que se observe la búsqueda de nuevas opciones para lograr que la formación de habilidades sea verdaderamente contextualizada; que exista preparación de forma íntegra, emancipada y responsable, que se desarrolle una actitud cada vez más creadora en la Educación Preescolar, promoviendo cambios para enfrentar la renovación y desarrollo de las sociedades.

Las acciones instrumentales y de correlación proporcionan la posibilidad de creación de condiciones de psicomotricidad fina para la formación de habilidades informáticas.

Lev Semionovich Vigostky refiriéndose a la actividad motriz, plantea que los niveles en el desarrollo de la motricidad fina se alcanzan en íntima relación con el desarrollo del pensamiento, van desde las acciones de orientación externas (agarre, manipulación) hasta el lenguaje escrito, momento cualitativamente superior en el desarrollo de la psiquis, que solo se alcanza en la edad escolar, lo cual es posible si se lleva a cabo un proceso consciente de educación e instrucción que permita preparar al niño y a la niña para el importante logro de la preescritura en los que se consideran como criterios: el dominio de los movimientos finos de las manos, la percepción visual, la coordinación óculo- manual, la orientación espacial y la estimulación de los procedimientos generalizados de análisis en íntima relación, los que deben comenzar a ser estimulados para su desarrollo desde el nacimiento del niño.

Desde el punto de vista psicológico se tuvo en cuenta el principio de la unidad de la psiquis y la actividad. La unidad reside en que la actividad psíquica no solo se construye según el modelo de la actividad externa, sino que se expresa en ella. La psiquis y la actividad externa no son dos cosas diferentes sino dos formas de un todo único de la actividad, las cuales están unidas entre sí mediante transformaciones mutuas que ocurren de la actividad externa a la interna y viceversa, proceso que transcurre por etapas.

Estas concepciones permiten basar el sustento psicológico de la práctica pedagógica, que parte del perfeccionamiento por el que atraviesa la Educación Preescolar concebido como: "Un sistema de influencias educativas enfocadas como períodos sensitivos para lograr el máximo desarrollo de todas las potencialidades físicas y psíquicas propias de la edad "(4) y como una consecuencia de ello propiciar la preparación para la escuela, que no consiste en que el niño y la niña se apropie de un cúmulo de conocimientos sino en un amplio desarrollo de capacidades intelectuales sobre la base de la formación de habilidades para observar, analizar, comparar, clasificar generalizar los fenómenos

de la vida y poder llegar a conclusiones.

La autora considera que es importante no solo que el niño o niña posea destreza en las habilidades informáticas sino también que desarrolle habilidades intelectuales para comprender las situaciones y poder lograr lo que se requiere en la edad preescolar, refiriéndonos al desarrollo intelectual, no podemos separarlo, sino, contrariamente, verlo muy relacionado con todo el desarrollo de los procesos cognoscitivos.

A través de las sensaciones, de la percepción, de las representaciones, se forman las primeras ideas, las concepciones acerca del mundo que actúa sobre el sujeto, se crean además las bases para el desarrollo de la imaginación, así como, sólidos cimientos sobre los que se construye todo el desarrollo intelectual.

A partir de estos elementos en el orden pedagógico el Colectivo de Autores que trabajó en la elaboración de los programas y sus orientaciones metodológicas (1998) plantea que el educador preescolar debe tener cuidado en la selección de las tareas que va a proponer a los niños y los métodos de dirección pedagógicas debiendo utilizar fundamentalmente los de influencia indirecta o mediatizada.

### **Ejemplos de actividades**

#### **Actividad # 1**

Tema: Nuestro amigo "Meñique"

Objetivo: Mover los dedos al ritmo de la canción para desarrollar la motricidad fina.

Materiales: Títeres de dedos confeccionados con cascarones de huevo, tempera.

Método: ejercicio

Etapa de orientación: Hoy vamos a mover los dedos al ritmo de la canción que la seño les cantará, se pondrá los niños y niñas en los laterales de las mesas unidas y los dedos ligeramente separados, con el títere colocado en sus dedos, moviendo un dedo y después el otro sin que el resto se mueva con ayuda de la canción:

Meñique se fue a paseo

sin permiso de anular

cuando el del medio lo sepa

un regaño le va a dar

índice lo anda buscando

lo anda buscando pulgar

hoy regañan a meñique

hoy lo van a regañar. \* Se repite

Control y evaluación: Se observará detalladamente si todos mueven los dedos que indica la canción

al compás de esta, se le dará aplausos a todos los que lo realicen y se estimulará a los que no lo logren aplicando diferentes niveles de ayuda.

¿Qué hicieron?

¿Cómo lo hicieron?

¿Cuál fue la parte que más les gustó?

¿Qué aprendieron hoy?

Recuerden decirle a mamá y a papá lo que hicieron hoy con la seño Yudith.

## **Actividad # 2**

Tema: Nuestro amigo el lápiz

Objetivo: Realizar círculos y trazos para desarrollar de la motricidad fina a través de los dedos pulgar, índice y medio.

Materiales: hojas de papel y lápices.

Método: ejercicio

Etapas de orientación: Llegaré al área donde están los niños jugando.

Se les dio a conocer el objetivo.

Etapas de ejecución: Hoy vamos a realizar círculos de diferentes tamaños, y después realizarán diferentes trazos para llevárselos a mamá y a papá, para que vean como ustedes aprenden en su Círculo Infantil, se colocará a los niños y niñas en los laterales de las mesas unidas, con apoyo del antebrazo horizontalmente encima de estas y los dedos pulgar, índice y medio unidos agarrando un lápiz, tendrán una hoja de papel, realizarán muchos círculos de diferentes tamaños con ayuda de la rima:

Rin, ran

rin, ran

de la izquierda

comenzarán.

Rin,ran

rin, ran

si los haces

ya verás. \*Se repite

Control y evaluación: Se observará detalladamente si todos realizan los círculos y los trazos manipulando bien los lápices, se le dará aplausos a todos los que dibujen y se estimulará a los que no lo logren aplicando diferentes niveles de ayuda.

¿Qué hicieron?

¿Cómo lo hicieron?

¿Cuál fue la parte que más les gustó?

¿Para qué lo hicieron?

¿Qué aprendieron hoy?

Recuerden decirle a mamá y a papá lo que hicieron hoy con la seño Yudith.

### **Actividad # 3**

Tema: Mi flor preferida

Objetivo: dibujar con tempera para desarrollar la motricidad fina.

Materiales: hojas de papel, tempera.

Método: ejercicio

Etapas de orientación: Llegaré al área donde están los niños jugando.

Se les dio a conocer el objetivo.

Etapas de ejecución: Hoy vamos a dibujar flores de diferentes tamaños, colores y formas de sus pétalos, tienen que mojar el dedo índice en la mezcla de colores que ustedes mismos elaboren, y después rellenarán las flores para embellecer el jardín que ustedes crearon, le llevarán su dibujo a mamá y a papá, para que observen lo que ustedes realizaron.

Ubicaré a los niños en un círculo, con hojas de papel, tempera y una servilleta, introducirán su dedo índice en la mezcla de colores que hagan, y realizarán flores de diferentes tamaños, colores, y formas de sus pétalos, en las hojas de papel con ayuda de la rima:

Moja tu dedo

mójalo ya

y pronto con colores

la flor realizarás.

Moja tu dedo

hazlo ya

y verás como la flor

contenta aparecerá.

Control y evaluación: Se observará detalladamente si todos realizan las flores con el dedo índice, se le dará aplausos a todos los que dibujen y se estimulará a los que no lo logren aplicando diferentes niveles de ayuda.

¿Qué hicieron?

¿Cómo lo hicieron?

¿Cuál fue la parte que más les gustó?

¿Para qué lo hicieron?

¿Qué aprendieron hoy?

Recuerden decirle a mamá y a papá lo que hicieron hoy con la señora Yudith.

#### **Actividad # 4**

Tema: ¡A jugar fútbol!

Objetivo: empujar la pelota para que llegue a la portería, mediante una varilla.

Materiales: estadio de fútbol con dos varillas (caja de cartón, 2 niños futbolistas de cartulina, pelota de pomo de desodorante, papel a color, cartulina moldeada para las varillas)

Método: ejercicio

Etapas de orientación: Llegaré al área donde están los niños jugando.

Se les dio a conocer el objetivo.

Etapas de ejecución: Nuestro amigo Pedrito el futbolista (títere) vino con nosotros a jugar fútbol, él dice que quiere que ustedes lo ayuden a anotar goles, empujarán la pelota con las varillas y tratarán de golpearla cuando estén cerca, ¿lo ayudarán?,

Los niños y niñas agarrarán la varilla que tendrá en la punta un jugador, estarán sentados sin apoyar los brazos sobre la mesa de juego, moverán y circularán sus manos guiando la pelota en diferentes direcciones hasta la portería.

Control y evaluación: El que más goles anote, ganará y se estimulará mediante aplausos, se estimulará a los que no anoten aplicando diferentes niveles de ayuda.

¿Qué hicieron?

¿Cómo lo hicieron?

¿Para qué lo hicieron?

¿Qué aprendieron hoy?

¿Cuál fue la parte que más les gustó?

Recuerden decirle a mamá y a papá lo que hicieron hoy con la señora Yudith.

#### **CONCLUSIONES**

El estudio histórico realizado demostró que potenciar el desarrollo de los niños y niñas en cuanto a las habilidades informáticas en el área de Computación desde la actividad independiente en el sexto año de vida ha constituido un problema poco tratado en las investigaciones desarrolladas

anteriormente.

- La sistematización de la evolución histórica de las habilidades informáticas en el proceso educativo de la Computación propició la obtención de fundamentos esenciales, en cuanto a cómo potenciarlas desde las actividades independientes y con la utilización de materiales alternativos bien concebidos.
- Se denotó a través de los instrumentos aplicados la necesidad de modelar actividades pedagógicas con un nivel de complejidad creciente de las acciones instrumentales y de correlación y con el uso de materiales alternativos para potenciar el desarrollo de las habilidades de la informática en los niños y niñas del sexto año de vida desde la actividad independiente.
- Las actividades pedagógicas constatadas con un nivel de complejidad creciente de las acciones instrumentales y de correlación y con el uso de materiales alternativos potenciaron el desarrollo de las habilidades de la informática en los niños y niñas del sexto año de vida desde la actividad independiente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Tesis y Resoluciones Primer Congreso del PCC. Editora Política. 1975. p. 370.
- (2) Antonio Vaquero Sánchez: La tecnología en la educación. Tic para la enseñanza, la formación y el aprendizaje. Madrid. 1996. p. 3.
- (3) *Ibidem*.
- (4) Carlos M. Álvarez de Zayas: La escuela en la vida. La Habana. Material impreso. p.13.

## BIBLIOGRAFÍA

- Addine Fernández, Fátima, (2004). Didáctica, Teoría y Práctica. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. Cuba.
- Ausbel, D., J. Novak, y H. Hanesion, (1983). Psicología educacional. Un punto de vista cognitivo. Editorial Trillas, México.
- Álvarez de Zayas, Carlos. (1997). Orientaciones de los conocimientos necesarios para el diseño de una investigación pedagógica. "Epistemología de la Pedagogía .La Habana. Cuba.
- Antsiferova L. I. (1975). Principio de la relación entre Psiquis y actividad. Superación para profesores de Psicología. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Báez Gutiérrez Elsa del Carmen. (1999). Alternativa didáctica para el desarrollo de una cultura informática en la enseñanza primaria. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Barbosa H. R. (1995). Fundamentos teóricos para una práctica psicomotriz en educación. La Habana. Cuba (ponencia) Cuba.
- Barrera Hernández. Felicitó. (1997). Modelo pedagógico para la formación y desarrollo de

- habilidades, hábitos y capacidades. Material Docente Básico. IPLAC. La Habana.
- Bermúdez S. R. Y Rodríguez R. M. (1996). Teoría y metodología del aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Boshevic L, I. (1976) La personalidad y su formación en la edad infantil Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Brito Fernández. Héctor y Otros. (1987).Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- \_\_\_\_\_ (1990).Capacidades, habilidades y hábitos. Una alternativa teórica metodológica y práctica. 1er coloquio sobre la inteligencia. Facultad de Pedagogía ISP "Enrique José Varona". La Habana. (Folleto) Cuba.
- Castro, F. (1975). Primer Congreso del Partido Comunista de Cuba, Informe Central. La Habana, Departamento de Orientación Revolucionaria del Comité Central del Partido.
- \_\_\_\_\_ (2004) Ética, Ciencia y Tecnología. Sobre la función social de la Tecnociencia. Editorial Félix Varela. La Habana. Cuba.
- <https://www.eumed.net/rev/oel/2018/11/reservas-materiales-educacionales> cuba.html
- Medina Marin, A., &Addine Fernández, F. (2018). Implementación de un entorno virtual para promover estudios postdoctorales en la Universidad Bolivariana de Venezuela. Opuntia Brava, 10(2), 303-309. Recuperado a partir de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/108>
- Núñez, J. (2007). La ciencia y la tecnología como procesos sociales: lo que la educación científica no debería olvidar. Editorial Félix Varela. La Habana. Cuba.
15. Sánchez Soto, M. (2018). El uso de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Cuba. Opuntia Brava, 9(1), 125-132. Recuperado a partir de <http://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/124>