



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
CON ESPECIALIDAD EN COMPUTACIÓN**



**“INCORPORACIÓN EN LA CURRÍCULA DE UN PROGRAMA EDUCATIVO
INFORMÁTICO PARA PARVULARIA QUE PERMITA EL
MEJORAMIENTO EN LA CALIDAD EDUCATIVA PÚBLICA
SALVADOREÑA”**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:

**AÍDA DEL CARMEN GARCÍA SALGADO
CINDY ELIZABETH HERNÁNDEZ
EDYS ERMINDA CISNEROS**

**PARA OPTAR AL GRADO DE:
LICENCIADAS EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
CON ESPECIALIDAD EN COMPUTACIÓN.**

MAYO, 2003

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

LIC. JOSÉ MAURICIO LOUCEL
RECTOR

ING. NELSON ZÁRATE SÁNCHEZ
VICERRECTOR ACADÉMICO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ING. DANILO ADOLFO DÍAZ PEREZ

JURADO EXAMINADOR

ING. EDSON ALCIR MEJÍA MONTOYA
PRESIDENTE

LIC. SAMUEL ERNESTO LINARES POLANCO
PRIMER VOCAL

ING. REBECA DOLORES GANUZA AGUIRRE
SEGUNDA VOCAL

MAYO, 2003

AGRADEZCO A :

- A DIOS:** TODA LA SABIDURÍA QUE TUVE AL MOMENTO DE MI DEFENSA LA DEBO A QUE SIEMPRE ESTUVISTE CONMIGO. LO QUE HE LOGRADO LO DEBO A TÍ. GRACIAS.
- A MI PADRE:** NO ESTUVO PRESENTE CONMIGO EN TODO EL CAMINO DE TANTOS ESFUERZOS QUE RECORRÍ, PERO TODO LO PUDE LOGRAR PORQUE SÉ QUE DESDE EL CIELO ESTUVO SIEMPRE CONMIGO. GRACIAS PADRE.
- A MI MADRE:** ESTUVO CONMIGO DESDE EL INICIO DE MI CARRERA, ME DIÓ VALOR Y SOBRE TODO TUVO MUCHA FÉ EN MÍ PARA QUE LLEGARA AL FINAL. JUNTAS LO LOGRAMOS MADRE GRACIAS.
- A MI ESPOSO:** FUÉ UN CAMINO DIFÍCIL Y A PESAR DE TODO LO QUE VIVÍ SUPO DARME APOYO Y VALOR . GRACIAS POR ESTAR CONMIGO AL FINAL DE MI CARRERA.
- A MI HIJA:** PEQUEÑA, FUISTE EL CENTRO DE MI VALOR PARA SEGUIR ADELANTE, SOLO PENSABA EN QUE ESTUVIERAS ORGULLOSA DE MÍ. GRACIAS POR ESTAR CONMIGO.
- A MI FAMILIA:** QUE DE IGUAL FORMA ESTUVIERON CONMIGO PARA QUE LOGRARA CULMINAR MI CARRERA.

AÍDA DEL CARMEN GARCÍA SALGADO.

AGRADEZCO A:

A DIOS TODOPODEROSO: POR QUE ME HA PERMITIDO SALIR ADELANTE, Y HA ESTADO CONMIGO SIEMPRE PARA GUIARME Y BENDECIRME A MI Y A MI FAMILIA.

A MIS PADRES: A MI MADRE LAURA, POR SUS ORACIONES Y APOYO INCONDICIONAL, A MI PADRE ERNESTO, POR SU AMOR, APOYO, SACRIFICIO Y EMPEÑO BRINDADO.

A MIS HERMANOS: CONCHY, NETO, DAVID, CESAR, JAIRO, OSWALDO Y HUGO.

A MIS HIJOS: JAIME, DANNY, ROGELIO, ERNESTO, CONCHY, Y VALERIA GRACIAS POR SU COMPRENSIÓN, LOS QUIERO MUCHÍSIMO.

A MI ESPOSO: POR SER LA INSPIRACIÓN MAS GRANDE PARA LOGRAR ESTE OBJETIVO, POR HABER COLABORADO GRANDEMENTE CONMIGO A SUPERARME PARA UN MAÑANA MEJOR.

A MIS AMIGOS: LETICIA MUÑOZ Y EL LICENCIADO CARLOS ALVARADO, POR QUE FUERON UN PILAR PARA ESTA INVESTIGACIÓN, POR SUS ATENCIONES, CARÍÑO Y BRINDARME SU APOYO. MUCHAS GRACIAS.

EDYS ERMINDA CISNEROS SOLANO

AGRADEZCO A:

DIOS:

Por su bondad infinita en brindarme la oportunidad de concluir esta fase de mi carrera académica; en escuchar las oraciones y peticiones por el buen resultado de esta tesis.

MAMÁ:

Por ser fiel amiga, por escucharme en mis momentos tristes y alegre, en brindarme su apoyo moral, espiritual y económico.

PAPÁ:

Aunque no se encuentre personalmente con nosotros, sé que su presencia siempre existirá, por lo que agradezco a DIOS que lo haya puesto en nuestras vidas para darnos su cariño y sus sabios consejos.

ALGUIEN ESPECIAL:

Que desde el inicio de este proceso siempre me apoyo, con sus sacrificios, empeño y sobre todo amor; para llevar a cabo la culminación de mi tesis.

HERMANAS Y FAMILIARES:

Por darme la confianza con sus consejos y oraciones.

AMISTADES:

Por darme buenos consejos para poder enfrentar los retos y pruebas que cada día enfrentamos.

CINDY ELIZABETH HERNÁNDEZ

INDICE

INTRODUCCION

i

CAPÍTULO I

1. MARCO DE REFERENCIA	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.2 Enunciado del Problema	2
1.3 Justificación del Problema	3
1.4 Objetivos de la Investigación	4
1.4.1 Objetivo General	4
1.4.2 Objetivos Específicos	4
1.5 Delimitaciones	5
1.5.1 Delimitación Espacial	5
1.5.2 Delimitación Socia	5
1.5.3 Delimitación Temporal	6
1.6 Alcance	6
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Marco Histórico	7
2.2 Marco Teórico	8
2.2.1 Objetivos Generales de Educación Parvularia	9
2.2.2 Objetivos Generales de las Secciones de Parvularia	10
2.2.3 Principios Básicos de la Educación Parvularia	10
2.2.4 Actividades de la Administración Curricular	11
2.2.5 Perfil del Niño(a) en Edad Preescolar	14
2.2.6 Perfil del Maestro(a) de Educación Parvularia	16
2.2.7 Ejecución Curricular	17
2.2.8 Evaluación Curricular	18
2.3 Marco Legal	19

CAPITULO II

2.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
-----------------------------------	----

2.1.1	Objetivo General	22
2.1.2	Objetivos Específicos	22
2.2	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.2.1	Tipo de Investigación	24
2.2.2	Diseño de la Investigación	24
2.2.3	Población y Muestra	24
2.2.4	Tamaño y Selección de la Muestra	25
2.2.5	Recolección de la Información	27
2.2.5.1	Técnicas e Instrumentos para la Recolección de los Datos	27
2.2.6	Análisis e Interpretación de Resultados	28
2.2.6.1	Desarrollo de La Guía de Entrevista	29
2.2.6.2	Desarrollo de la Encuesta	58
CAPITULO III		
3.1 PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO		
	Introducción	i
3.2	Justificación	88
3.3	Objetivos del Programa de Educación Informática	89
3.3.1	Objetivo General	89
3.3.2	Objetivos Curriculares	89
3.3.3	Objetivos Transversales	89
3.4	Esquema para el Desarrollo del Programa Educativo Informático	90
3.5	Perfil del maestro(a) para informática	90
3.6	Programa Educativo Informático Sección Uno	92
3.7	Programa Educativo Informático Sección Dos	115
3.8	Programa Educativo Informático Sección Tres	142
CONCLUSIONES		171
RECOMENDACIONES		172
BIBLIOGRAFÍA		177
GLOSARIO		180
ANEXOS		

INTRODUCCIÓN

El Salvador se ha caracterizado siempre por su calidad emprendedora y deseos de superación; la sociedad salvadoreña ha encontrado en la educación la vía rápida hacia el desarrollo social y económico; los esfuerzos del Gobierno por medio del Ministerio de Educación, Instituciones Nacionales e Internacionales en promover, implementar y financiar los diferentes programas educativos en los cuales El Salvador ha sobresalido en la región y a nivel Centro Americano con el programa EDUCO y Escuela Saludable son máximos, sirviendo como ejemplo a otros países en vías de desarrollo, ejemplo: Nicaragua, Honduras, entre otros. Pero en lo que a tecnología se refiere es de todos conocido que los estudiantes de las escuelas públicas no poseen las herramientas básicas necesarias para su formación, los Institutos no cuentan con los equipos adecuados (una computadora), mucho menos con programas educativos informáticos para el manejo y utilización de éstas, por lo tanto es comprensible la diferencia entre los estudiantes de escuelas públicas y escuelas privadas.

Dada la importancia del uso de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, se ha elaborado un Programa Educativo Informático, consistente en el uso de la computadora para parvularia; la principal característica de esta innovación es, que los(as) niños y niñas no utilizarán ningún tipo de juego en el computador, como podría pensarse a priori, si no que el programa está diseñado para que se elaboren Software Educativos con actividades desarrolladas específicamente como apoyo a las Unidades Curriculares,

dadas en forma permanentes como complemento y reforzamiento y no solo como herramienta de desarrollo de actividades aisladas y esporádicas.

A Continuación se detallan en forma resumida el contenido capitular que conforman el presente trabajo de investigación.

El Capítulo I, en primera instancia los antecedentes (situación actual, enunciado del problema, justificación y objetivos del estudio), con este capítulo se desea presentar la base teórica conceptual (a través del Marco Teórico) en la cual se sustentan los principios básicos de la Educación Parvularia, Organización Curricular, el Perfil del niño(a) en edad preescolar, el Perfil del maestro(a), Ejecución Curricular y Evaluación Curricular. Seguidamente se presentan las bases legales(Marco Legal) donde se hace mención de la reestructuración de parvularia desde que inicio hasta la actualidad y posteriormente los objetivos de la Ley General de Parvularia que establece el Ministerio de Educación (MINED).

Capítulo II, el cual está conformado por la investigación de campo, en donde se analizan los resultados de la información recopilada, tabulada y analizada del tema en estudio, obtenidas de las escuelas Públicas de Parvularia, para la cual se utilizaron dos instrumentos: La guía de entrevista para Directoras(os) y la encuesta dirigida a maestras(os).

Capítulo III, se presenta el Programa Educativo Informático el cual contiene introducción, Justificación, Objetivos Generales del Programa y Orientación Pedagógica y está dirigido para las tres secciones que son :

La Uno para los(as) niños(as) de la edad de 4 años, La Dos para los(as) niños(as) de la edad de 5 años , La Tres para los(as) niños(as) de la edad de 6 años y a su vez cada programa presenta sugerencias pedagógicas para su uso, también cada sección comprende las tres Unidades de Aprendizaje Integrado que son: Unidad Uno “LA ESCUELA” formada por 8 objetivos, sus actividades y Evaluación, Unidad Dos “LA FAMILIA” que comprende siete objetivos, sus actividades y evaluación; y la Unidad Tres “LA COMUNIDAD” formada por 8 objetivos, sus actividades y evaluación.

Así mismo, al final del documento se cuenta con las conclusiones y recomendaciones en donde se explican en forma resumida, los resultados de este esfuerzo conjunto de trabajo de todo el proceso de esta investigación, además de las fuentes secundarias utilizadas para la elaboración del Programa Educativo Informático para Parvularia del Sector Público.

CAPÍTULO I.

1 MARCO DE REFERENCIA.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El gobierno de El Salvador a través del Ministerio de Educación, tiene entre sus líneas de trabajo la educación de los(as) niños y niñas en edad pre-escolar hasta el nivel medio o bachillerato. Conscientes de esa labor y con el propósito de conocer aquellos aspectos que requieren mayor atención por parte de las diferentes instancias en la mejora de la calidad educativa se puede mencionar que uno de los problemas que más afecta al sector educativo es el vacío que existe el cual es la falta de un Programa Informático en la educación parvularia en los períodos didácticos, dentro de los cuales se puede implementar la modalidad de un Programa Educativo Informático donde los resultados a largo plazo serán favorables con un perfil de estudiantes competitivos en el mercado laboral, con mayor grado de conocimientos lógicos-matemáticos, facultades creativas, entre otros. Los desafíos de la educación en el Sistema Educativo al implementar un programa educativo informático, generan resistencia y necesidades entre los cuales se mencionan:

- Falta de un programa educativo informático
- Capacitación de informática a los docentes
- Falta de recursos financieros

- Infraestructura
- Mobiliario y equipo
- Cambio de horario en los períodos didácticos
- Mantenimiento de equipo, entre otros.

Por las razones antes mencionadas se ha tomado como iniciativa realizar el trabajo de investigación sobre la elaboración de un programa educativo informático, para parvularia en el sector público que permita el mejoramiento en la calidad educativa salvadoreña, el cual se elaborará con información que se recopilará y servirá de base para diseñar los elementos y características que se incluirán en el programa.

1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.

GENERAL.

¿Qué factores, elementos y características deberían tomarse en cuenta para formular un programa educativo informático en el área de parvularia para el mejoramiento de la calidad educativa salvadoreña?

ESPECÍFICOS.

- ¿Influirá la capacidad de los docentes en el desarrollo educativo informático?.
- ¿Habrá calidad académica con la implementación del programa educativo informático?.
- ¿Qué tipo de programa educativo informático sería el adecuado para parvularia y el perfil del docente?.

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

La calidad de los estudiantes en El Salvador está lejos de ser satisfactoria, las pruebas hacia estudiantes de cualquier nivel muestran fallas precisamente en aquellas habilidades que son fundamentales para seguir aprendiendo; es preocupante observar al estudiante egresado de la educación media cuando ingresa a un nivel superior académico, presentando temor y desconfianza en el manejo de la computadora por no haber tenido los conocimientos básicos fundamentales a la informática, que es de suma importancia en el desarrollo educativo. En el país, se puede observar que existen necesidades en la educación parvularia que el sector educativo no logra atender porque existen problemas prioritarios a nivel nacional como es la cobertura en la educación.

El nivel de educación parvularia constituye la base para formar la personalidad, desarrollar la psicomotricidad y preparar el aprestamiento necesario para el aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas de cuatro a seis años; conscientes de que entre mejores áreas de enseñanza se les asigne, éstos podrán adquirir un mejor perfil en la educación por lo que se propone la elaboración de un programa educativo informático como eje de desarrollo en las Unidades de Aprendizaje Integrado a los períodos didácticos.

Con el resultado de la investigación se beneficiarán los niños y niñas de las escuelas públicas que hasta el momento no reciben formación especializada, los padres y madres de familia de los mismos, los maestros y maestras que al implementar el área de computación tendrán estudiantes más eficientes con un mejor desarrollo intelectual, el

estado que tendrá un mejor perfil de estudiantes y la sociedad misma que tendrá ciudadanos competitivos en el área de informática.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1 Objetivo General.

Incorporar dentro de la curricula un programa educativo informático como eje de desarrollo en los períodos didácticos de aprendizaje integrado de la educación parvularia en las escuelas públicas de El Salvador, para mejorar la calidad académica de los estudiantes

1.4.2 Objetivos Específicos.

- Identificar el grado de factibilidad, que tienen los fundamentos curriculares de la educación parvularia , para poder integrar la enseñanza de la informática en el plan educacional salvadoreño.
- Investigar información a través de instrumentos idóneos, para recopilar información que permitan realizar, el trabajo de investigación de una manera objetiva y eficaz.
- Proponer un Programa Educativo Informático para parvularia, integrado a las Unidades de Aprendizaje Integrados en los periodos didácticos, que permitan mejorar la calidad académica de los estudiantes.

- Promover la enseñanza de la computación, a través de las escuelas públicas en el área metropolitana de San Salvador, por medio del Programa Educativo Informático.

1.5 DELIMITACIONES.

Para la presente investigación se hará necesario delimitar el número de escuelas parvularias dentro del gran San Salvador, determinar las unidades muestrales necesarias a utilizar y elementos muestrales con la que se llevará a cabo la investigación y se dará a conocer el período de tiempo que se utilizará para la realización de la misma.

1.5.1 Delimitación Espacial.

Anteriormente el área Metropolitana de San Salvador es considerada en 14 municipios, pero para efectos del presente estudio, se tomará el Área Metropolitana de San Salvador, en 10 Municipios¹, 8 del departamento de San Salvador que son: San Salvador, Ayutuxtepeque, Ciudad Delgado, Cuscatancingo, Ilopango, Soyapango, Mejicanos, San Marcos y 2 del departamento de La Libertad, los cuales son: Antiguo Cuscatlán y Santa Tecla. (Ver Anexo 1).

1.5.2 Delimitación Social.

Para efectos de estudio se considera que las unidades de análisis serán las escuelas públicas de parvularia en la zona Metropolitana del gran San Salvador y los

¹ Dirección General de Estadísticas y Censos del año 1992 (CIOPS) UTEC

elementos muestrales serán directores, directoras, maestros y maestras de parvularia, los cuales en su generalidad son profesionales de la educación con las herramientas necesarias para desarrollar con éxito su labor educativo.

1.5.3 Delimitación Temporal.

Para llevar a cabo dicha investigación se requiere de diseño, elaboración, descripción y ejecución del proyecto en un período de tiempo que cubre de febrero de 2002 a octubre de 2002 fecha de cierre de la investigación.

1.6 ALCANCE.

El alcance de la investigación para incorporar en la curricula un programa educativo informático para parvularia que permita el mejoramiento en la calidad educativa pública salvadoreña se determinará por medio de una investigación de campo que se realizará en los centros educativos de la zona metropolitana del gran San Salvador dirigidos a los directores, directoras, profesoras, profesoras de dichos centros educativos públicos.

Este estudio tendrá validez para los próximos años. Con el propósito de llenar los vacíos existentes en los fundamentos curriculares de parvularia apegados a las necesidades reales para alcanzar un mejor perfil del estudiante.

2 MARCO TEÓRICO.

2.1 MARCO HISTÓRICO.

Evolución histórica del nivel de parvularia en El Salvador.

La primera escuela de Educación Parvularia se fundó en 1886 bajo la responsabilidad de las profesoras Agustina Charvin y Victoria Aguilar de Bedoya. Medio siglo más tarde por Decreto Ejecutivo se establecen los planes y programas de estudio de los Kindergarten, y se elaboró un plan de estudio de tres años con carácter formativo.

En 1983 con la promulgación de la nueva Constitución de la República en el Art.56 se establece: “ Todos los habitantes de la República, tienen el derecho de recibir educación parvularia , básica y especial será gratuita cuando lo imparte el Estado”.

Es por ello que se revisan los programas de estudio para enriquecer su contenido.

En 1988 se convoca a maestras, maestros del nivel y a técnicos para diseñar un documento que aumente el hacer pedagógico del mismo y tubo como producto “El Normativo del Desarrollo Curricular de la Educación Parvularia en El Salvador” el cual comprendía un marco de referencia, el perfil del docente y del educando, los objetivos y áreas de aprendizaje, todo esto dirigido a consolidar la educación parvularia.

En la década de los noventa se inicia el proceso de Reforma Educativa que tiene como ejes fundamentales, ampliar la cobertura y mejorar la calidad.

En 1998 se realizó el Primer Congreso Nacional denominado “La Formación de Valores en la Educación Parvularia”. Es una de las Acciones que realizó la educación Nacional

de educación Parvularia con el propósito de sensibilizar a toda la comunidad Educativa sobre la importancia del nivel, resaltando la relación que este nivel educativo tiene con los valores humanos, éticos y cívicos, ya que es la segunda infancia, donde más se facilita el aprendizaje de valores como algo cotidiano

El Primer Congreso Nacional se realizó de manera descentralizada en las tres regiones del país y se inició en las fechas desde: 3 de julio en Sonsonate, 6 de julio en San Salvador y 8 de julio en San Miguel. Para el evento se contó con la participación de la Dra. Adriana Muñoz de nacionalidad chilena. Los temas que se abordaron fueron:

- El proceso del niño y la niña de 4 a 6 años y la educación de valores.
- La educación de valores por medio de la metodología de la educación Parvularia.
- Elementos para el diseño de un nuevo perfil del Educador(a) de Párvulos.

Como se puede observar en este breve y recorrido histórico, la educación parvularia se ha logrado situar en un lugar importante dentro del sistema educativo nacional.

2.2 MARCO TEÓRICO.

La educación parvularia como primer nivel de la educación formal tiene como destinatario a niños (as) en su segunda infancia, cuya naturaleza psicológica requiere de una atención especial, por ello, los objetivos de este nivel educativo no están referidos a organizar esa atención; sino con el fin de fortalecer y enriquecer el desarrollo de su

personalidad por medio de aprendizajes sociales, en todos sus espacios vitales, ya sea en la familia, escuela y la comunidad. También están dirigidos a la atención educativa del proceso de maduración y de las áreas del desarrollo socioemocional, biopsicomotora, cognoscitiva, la sensopercepción, el lenguaje, intereses lúdicos y la creatividad e imaginación.

La escuela parvularia es una entidad creada, para organizar la socialización metódica del niño(a) en edad pre-escolar, la cual, debe prever la utilización de métodos adecuados a su naturaleza psicológica.

En este enunciado se detallan los objetivos generales de educación parvularia, así como los principios básicos, la organización curricular, el perfil del niño y niña en edad pre-escolar, el perfil del maestro (a) en educación parvularia, como bases teóricas.

2.2.1 Objetivos Generales de la Educación Parvularia.

1. Fortalecer el desarrollo biológico, mental y social del(la) niño(a).
2. Ampliar las experiencias del(la) niño(a) a través del juego y la recreación.
3. Adaptar al niño(a), al régimen de vida escolar.
4. Ayudar a la formación de su carácter, amor a la familia y a la patria.
5. Facilitar la comprensión de demandas culturales, dentro del propio mundo de la infancia.
6. Proyectar la acción de la escuela parvularia al hogar y la comunidad.

2.2.2 Objetivos Generales de las secciones de Parvularia.

SECCIONES	
4 AÑOS	1. Propiciar la adaptación de niños (as) al medio escolar. 2. Favorecer el desarrollo del lenguaje oral y comprensible . 3. Fomentar la práctica de hábitos correctos que contribuyan a la conservación de su salud y la convivencia social .
5 AÑOS	1. Reforzar la adquisición y práctica de hábitos para la conservación de su salud. 2. Favorecer el desarrollo del lenguaje oral y comprensivo. 3. Reconocer la adquisición de propiedades sociales y de personalidad que permitan a niños(as) relacionarse de manera satisfactoria.
6 AÑOS	1. Favorecer el desarrollo armónico e integral del(la) niño(a), con la participación de la familia y la comunidad . 2. Estimular el desarrollo pleno del niño(a) para que pueda integrarse al proceso de escolarización.

2.2.3 Principios Básicos de la Educación Parvularia.

➤ LIBERTAD: Para que el (la) niño(a) se desarrolle es necesario que goce de libertad exterior e interior. Esa libertad es limitada tiene como límite el interés colectivo por lo que al(la) niño(a) se le prohíbe todo lo que pueda perjudicar a los demás y a él mismo. ➤ AUTOACTIVIDAD: Es el proceso esencial que hace al(la) niño(a) reflexivo, ejecutivo, responsable y elemento activo de su propio aprendizaje. ➤ INTUICIÓN: Significa que el(la) niño(a) llegue a la consecución de la verdad por sí solo; observando, investigando y experimentando	➤ ENSEÑANZA PRÁCTICA: Consiste en que el(la) niño(a) aprenda hacer haciendo lo que ha de ser útil y necesario, para eso necesita una adecuada orientación del maestro(a) a través de los recursos indispensables. ➤ INDIVIDUALIZACIÓN: Cada niño(a) tiene sus propias necesidades e intereses, como también sus potencialidades y limitaciones por lo que su personalidad debe de ser respetada. El(la) maestro (a) debe atender al(la) niño(a) en forma individual. ➤ GLOBALIZACIÓN: Está basada en los hechos sociales que no se dan en forma separada . En los programas de estudio de este nivel educativo, las Unidades de Aprendizaje son globalizadas y no hay separación de asignaturas en el desarrollo de actividades.
--	--

2.2.4 Actividades de la Administración Curricular.

El nuevo currículo de Educación Parvularia, es una estrategia dentro del Programa de Mejoramiento Curricular, en beneficio de la calidad y educación nacional, el cual tiene como propósito, orientar en la utilización de nuevas pautas metodológicas, en el desarrollo del proceso educativo de los(as) niños(as) de cuatro, cinco, y seis años.

La teoría curricular en que se sustenta, concibe al(la) niño(a) como persona en desarrollo individual y social, al proceso educativo, como una expresión de encuentro, entre niños(as), padres, educadores y otros miembros de su grupo familiar y social, en un lugar y momento determinado, a la(él) educadora(or), como persona y profesional, facilitador del desarrollo, mediador de las relaciones entre los(las)niños(as) y su realidad.

La diversificación del contenido curricular, está orientada a favorecer el desarrollo del pensamiento, el desarrollo de la sensopercepción y del movimiento consciente, la formación de actitudes y valores positivos, el desarrollo de la capacidad de expresión, de la creatividad y de la sensibilidad estética.

2.2.4.1 Planeamiento Curricular.

Es lo que elabora cada docente y se refiere al currículo correspondiente a una materia o área en un determinado espacio de tiempo.

Para ser eficaz debe apoyarse a los otros niveles de planeamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, debe también participar activamente en la elaboración de otros planes, ya sea participando en grupos dentro de la escuela o en organismos responsables del planeamiento educativo nacional, departamental o de zona.

El planeamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene a su vez, distintos niveles: el planeamiento anual de materia o plan de curso; el planeamiento de unidad didáctica y planeamiento de clase diaria.

Planeamiento del proceso enseñanza _ aprendizaje.

	a) PLANEAMIENTO ANUAL DE MATERIA O AREA.	b) PLANEAMIENTO DE UNIDAD DIDÁCTICA.	c) PLANEAMIENTO DE CLASE DIARIA.
C O N C E P T O	Selección, organización y distribución en el tiempo de los contenidos, actividades, técnicas de enseñanza, recursos auxiliares y técnicas de evaluación correspondientes a una materia.	Selección, organización y distribución en el tiempo de los contenidos, actividades, técnicas de enseñanza, recursos auxiliares correspondientes a una determinada unidad didáctica que se ha de emplear y desarrollar para lograr los objetivos de aprendizaje.	Implica la determinación de objetivos específicos y la enunciación detallada de los elementos que integran una situación de aprendizaje.

2.2.4.2 Organización Curricular.

En ese marco de referencia, el contenido curricular del programa tiene como fuentes, la vida familiar, escolar y comunal y se organiza en tres Unidades de Aprendizaje Integrado, que facilitan la organización de objetivos, contenidos, actividades y medios,

centrados en el(la) niño(a) y a partir de sus necesidades, intereses y problemas, para generarles experiencias sociales de aprendizaje.

El proceso educativo se inicia con: La Unidad **“La Escuela”**, cuya finalidad es lograr la integración progresiva de los(las) niños(as), al ambiente escolar y social, fomentando la adquisición de hábitos, pautas de acción y de trabajo, para el desarrollo de su autonomía e independencia personal que les permita adaptarse a situaciones nuevas en el medio escolar.

La segunda Unidad **“La Familia”** está dirigida a fortalecer los vínculos familiares, generar condiciones de integración personal, social y familiar, formar hábitos y actitudes de independencia que favorezcan la actuación de los(as) niños(as) en el medio familiar .

La tercera unidad, **“La Comunidad”**, pretende la formación y desarrollo de valores, actitudes y habilidades, tendientes a favorecer la integración de los(as) niños(as) a su grupo social. Propone experiencias de aprendizaje que permitan dar respuesta a las necesidades e intereses de los(las) niños(as), de acuerdo al medio sociocultural y económico al cual pertenecen. En ese sentido, los objetivos y contenidos de las unidades se orientan a que el(la) niño(a) en edad preescolar, incorpore en su vida cotidiana, los hábitos correctos para la conservación de su salud, la protección y control consciente de su propio cuerpo y hábitos de alimentación adecuada para su crecimiento y desarrollo; que adquiera propiedades sociales de la familia, la escuela y la comunidad; que desarrolle el lenguaje oral y comprensivo y las operaciones racionales de pensamiento, a fin de que sea capaz de asimilar información a partir de la realidad objetiva y crear información, aplicando sus experiencias y conocimientos.

La estructura de cada unidad comprende: una descripción, el objetivo de la unidad, un cuerpo de objetivos operacionales, cada uno de ellos, con sus respectivas actividades, cuyo desarrollo es concordante con la conducta esperada en el objetivo. Además, incluye los criterios de evaluación por área de desarrollo (cognitiva, socio – emocional, y biosicomotora).

2.2.5 Perfil del Niño(a) en Edad Preescolar.

Los(as) niños(as) en este período se encuentran en su segunda infancia o edad de las preguntas; pues se enriquecen permanentemente de sus descubrimientos ante lo que no comprenden. la familia y el(la) maestro(a) que son los(las) educadores(as), deben tener presente que la curiosidad del niño(a) no es simple sino que conlleva una aportación activa.

La educación de todo párvulo se basará en tres aspectos fundamentales:

- La educación de los sentidos.
- La educación de la Imaginación.
- La educación del Carácter.

Todo maestro(a) de párvulos debe aceptar el sincretismo mental infantil para respetar los derechos físicos, psicológicos y emocionales del(la) niño(a), ya que el pensamiento del infante no va de lo simple a lo complejo y muchos menos de lo analítico a lo sintético.

Para satisfacer todas estas necesidades tan comunes en la edad preescolar, la escuela de párvulos debe dotar de medios, instrumentos y docentes capaces de estimular adecuadamente al(la) niño (a) en su llegada y permanencia a dicho centro.

Características del(la) niño(a) de cuatro, cinco y seis años.

EN LO COGNOSCITIVO	EN LO AFECTIVO	EN LO PSICOMOTOR
• Usa todo el cuerpo para aprender. • Aprende más de lo que hace, que lo que escucha. • Tiene una alta capacidad para aprender conceptos, conductas, sentimientos. • Puede repetir palabras frases y oraciones • Quiere saber el porqué de las cosas. • Su conocimiento de lo que lo rodea aumenta en ambiente tranquilos. • Vocabulario limitado (1500-2500 palabras). • Atención breve (5-10 min.). • Creativo e imaginativo, apto para la vida, le gusta simular. • Su concepto de tiempo y espacio son limitados. • Entiende más palabras de las que usa.	• Se identifica con un adulto o compañero. • Son muy sensibles emocionalmente. • Es muy creativo al expresar sus sentimientos. • Espontaneidad al expresar sus sentimientos con los demás. • Es el centro de la existencia, todo gira alrededor de su persona. • Es capaz de seguir reglas de conductas. • Le gusta escuchar historietas sentimentales. • Son poco sociables. • Juegan con sus compañeros, juegos separados, hacen rondas para jugar, pero poco se relacionan.	• Sus músculos están creciendo rápidamente • Poseen poca resistencia física para saltar correr y subir. • Dificultad oculo-manual. • Sus articulaciones están poco avanzadas. • Conformación de patrones de movimientos. • Le gusta usar su cuerpo en imitaciones. • Cuando juega con materiales lo hacen con las dos manos.

2.2.6 Perfil del(la) Maestro(a) de Educación Parvularia

El(la) maestro(a) de parvularia debe ser un profesional con una sólida preparación académica, conocer de la realidad socioeconómica del país, así como de todas las disciplinas psicopedagógicas, con personalidad definida dentro de los conceptos bio – psico – social valorativo artístico que le permita conducir con eficacia la conducta infantil y a su vez cumplir con el objetivo de llevar al(la) niño(a) a desarrollar su propio análisis del medio que le rodea.

Cualidades que debe poseer un maestro(a) de parvularia:

EN LO INTELECTUAL	EN LO AFECTIVO	EN LO SOCIAL
. Preparación cultural y capacidad mental. . Mantener el orden y atención. . Dominio de los métodos didácticos. . Mantener su competencia y actualización. . Mantenerse al día con las innovaciones. . Conocer el desarrollo evolutivo del niño(a). . Crítico en sus apreciaciones, original y creativo.	. Cortés, amable y accesible. . Buen sentido del humor. . Demostrar interés por los alumnos. . Brindar ayuda con cordialidad, sinceridad y paciencia. . Convertirse en participe en el mundo del(la) niño(a). . Personalidad equilibrada. . Autocontrol de su temperamento. . Capacidad de adaptación y voz agradable.	. Sociabilidad y madurez emocional. . Disfrutar la compañía de los(las) alumnos(as). . Opinar positivamente de los demás. . Buena apariencia personal. . Verdadera vocación, buenas relaciones interpersonales. . Promotor e investigador de fenómenos sociales en su comunidad.

2.2.7 Ejecución Curricular.

“En una escuela parvularia se desarrollan los siguientes pasos para realizar una mañana de trabajo”:

- **El Saludo**, el cual dura aproximadamente 10 minutos. En este período se desarrolla al(la) niño(a) sentimientos de respeto a Dios, la patria, compañeros(as) y otros. Se realiza el día lunes cívico, en el cual se canta el himno nacional y poemas a la Bandera; los demás días se pueden dedicar a la naturaleza.
- **Actividades diarias**, tiempo aproximado 20 minutos, en el cual el(la) niño(a) aprende hábitos de cortesía y respeto a personas animales y cosa.
- **Conversación**, tiempo aproximado 20 minutos el cual el(la) maestro(a) utiliza una variedad de materiales didácticos o la naturaleza en sí. Al(la) niño(a) se le desarrolla el vocabulario y se le enseña a escuchar y esperar su turno.
- **Educación musical**, tiene aproximado 20 minutos, el(la) maestro(a) incentiva a los(las) niños(as), a coordinar las partes de su cuerpo a través de la música, reconocer diferentes sonidos y además aprenden canciones infantiles; se pueden utilizar instrumentos musicales y grabadoras.
- **Juego-trabajo**, tiempo de trabajo 50 minutos. En este periodo el(la) niño(a) y niña se pone en contacto con lo que más le atrae, en el

desarrollo de la conducta social, emocional, intelectual y física. Se equipan zonas de juego como: plástica, dramatización, madurez intelectual que son las más usadas por el(la) maestro(a).

- **Recreo**, tiempo aproximado 20 minutos, en el cual el(la) maestro(a) puede realizar juegos libres o dirigidos para aumentar la relación maestro(a) niño(a), en este período el(la) niño(a) desarrolla la psicomotricidad gruesa y aprende a jugar y a relacionarse con el grupo.
- **Descanso**, tiempo aproximado 10 minutos en el cual el(la) niño(a) logra relajar todos los músculos del cuerpo acostándose y escuchando música instrumental con los ojos cerrados. El(la) maestro(a) puede hacer uso de otras técnicas, : cuentos narrados, poesías, leyendas, fábulas u otros.
- **Refrigerio**, tiempo aproximado 20 minutos, en el cual el(la) maestro(a) les fomenta hábitos higiénicos, orden y modales en la mesa, además aprende a compartir y bendecir los alimentos.
- **Despedida**, tiempo aproximado 10 minutos. El(la) maestro(a) incentiva al niño(a), a que regresen al día siguiente, haciendo muy agradable la salida, en la cual se forman y se despiden cantando.

2.2.8 Evaluación Curricular.

“La evaluación es un proceso continuo, flexible e integral, sistemático e inherente a la acción educativa que se adecua a las características, necesidades e intereses de los

educandos y al contexto en que se desarrollan, considerando todos los factores que intervienen en el proceso educativo de la escuela y los elementos requeridos para ello.

La evaluación se divide en las siguientes partes:

- Descripción de la actividad: la cual explica al(la) maestro(a), si la evaluación será individual o grupal y que material necesita para desarrollarlo.
- Indicaciones para el(la) maestro(a): son sugerencias para usar las actividades de evaluación.
- Criterios de evaluación. Son las buenas o malas respuestas que dan los(las) niños(as) que son la medula de la actividad de evaluación.
- Puntaje y calificación: son los resultados dados y obtenidos por los(las) niños(as) de los criterios de evaluación por actividad.

2.3 MARCO LEGAL.

En 1941, la Ley Orgánica de Educación Pública, estableció que la Educación Sistemática se llevaría a cabo por medio de la enseñanza escolar, la que contaba con los niveles: infantil, primaria, secundaria y profesional. La educación infantil se impartía en Kindergarten y abarcaba tres años. En ese mismo período se creó la Inspectoría General de Kindergarten, bajo la responsabilidad de la profesora Bedoya Aguilar.

Como puede observarse, la reestructuración de los niveles educativos respondió a políticas puramente burocráticas; pero en ningún momento constituyó una solución al problema educativo, a nivel nacional.

En 1956 se crearon los planes de estudio y programas de Kindergarten ; Nombrando como supervisora a la señora Martha Carbonel de Quiteño. Esto permite comprender, que los años anteriores no existió ningún documento que orientara la tarea educativa de los docentes que atendían la educación infantil.

En 1968 la reforma educativa modifica la estructura del sistema educativo y toma en cuenta la educación parvularia. A pesar por los intentos de mejorar este nivel, se continúa trabajando con material que recuerda las técnicas de Froebel, al Dr. Decroly o Rosaura Zepeda; pero sin depurar esas técnicas, tal como refiere Luis Escamilla las técnicas se emplean combinadas y de espaldas a la teoría que les da fundamentación, porque no se ha contado con esas especificaciones en el país.

Lo que pretendía la Reforma Educativa de 1968, era que a partir de la aplicación de las teorías formuladas por los grandes pedagogos, se estimulara el desarrollo integral del(la) niño(a), considerado como un elemento esencial en la transformación del país.

Por otra parte, no se pretendió que en el nivel parvularia se dieran los lineamientos requeridos para iniciar el desarrollo en toda su potencialidad, en la formación de la personalidad del(la) niño(a) tanto integral como socialmente, Luis Escamilla afirmaba:

“Lo que la Reforma pide es que, el nivel parvulario sea la zona de un general aprestamiento de la infancia, para arribar al cultivo de las calidades requeridas por la nueva imagen del hombre nacional.

En 1971 la Ley General de Educación estableció para el nivel de parvularia los siguientes objetivos:

- Contribuir al desarrollo académico de la personalidad del educando.
- Incrementar sus actividades perceptivas sensomotoras y la práctica del lenguaje.
- Favorecer su adaptación social y escolar.
- Preparar su ingreso a la educación básica.

Desde 1984 funciona en la Dirección General de Educación Básica el Departamento de Educación Parvularia y en cada región educativa del país hay un asesor docente, con la función de instruir técnicamente al(la) educador(a).

A finales de 1995, el Ministerio de Educación formaliza el planteamiento de reforma educativa con la divulgación del Plan Decenal de Reforma Educativa en Marcha (1995-2005). En 1996, se aprobaron la Ley de la Carrera Docente y la Ley General de Educación.

En 1997, se realizó la capacitación sobre el uso y manejo de los programas de 4 y 5 años que fueron rediseñados para que lleven coherencia con el de 6 años.

Para efecto de estudio se tomará como base algunos artículos de la ley General de Educación, Decreto No. 917. (Ver Anexo 2).

CAPÍTULO II.

2.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1 Objetivo General.

Realizar una investigación de campo, que permita obtener información necesaria, para poder incorporar un Programa Educativo Informático a nivel de parvularia, en el sector público salvadoreño dentro de la Curricula Educativa.

2.1.2 Objetivos Específicos.

- Investigar información a través de instrumentos estadísticos para recopilar datos que permitan realizar el trabajo de investigación de una manera objetiva y eficaz.
- Obtener información sobre la situación educativa del nivel de parvularia para establecer resultados, que permitan analizar e interpretar dicha información.
- Mostrar por medio de tablas y gráficos estadísticos los resultados obtenidos realizados en el proceso de investigación.

2.2 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente capítulo describe en forma detallada las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación de campo, que permita medir las causas y efectos que ocurren dentro de las Instituciones Públicas Educativas, por no tener incorporado un Programa Educativo Informático a nivel de parvularia, a sí mismo se identifica la población y la muestra hacia la cual ha sido orientada la investigación, la información obtenida se presenta en gráficos estadísticos circulares en el que se representan los datos porcentuales, tomando en cuenta que a través de estos se proporciona una mejor interpretación de cada pregunta y respuesta obtenida.

Finalmente se presentan los análisis con relación a los resultados expresados por la investigación. La investigación de campo se ha realizado a través de dos instrumentos que son: la guía de entrevista y la encuesta de las cuales se obtuvo información para descubrir las necesidades que actualmente presenta la currícula definida por el Ministerio de Educación (MINED).

La guía de entrevista fue dirigida a los Directores y Directoras de los Centros Públicos Educativos de Parvularia y la encuesta dirigida a los Maestros y Maestras de dichos Centros Educativos.

2.2.1 Tipo de Investigación.

El tipo de investigación para este estudio, se clasifica de tipo exploratorio, porque el problema de investigación no ha sido abordado antes, es decir únicamente hay ideas relacionadas con el problema en estudio.

2.2.2 Diseño de la Investigación.

El diseño de la investigación es de carácter no experimental, porque las variables que se utilizaron no fueron manipuladas en forma deliberada; únicamente se observó la población Directores(as) , Maestros(as) de la forma en que desarrollan su trabajo dentro de su ambiente natural. Se clasificó al mismo tiempo como transeccional porque se analizó y se describió las variables en un momento dado descubriendo así la relación que existen entre ellas (VI = Currícula Educativa – VD = Calidad Educativa Salvadoreña) y se determinó causal porque la variable dependiente que es la causa genera un efecto teniendo como resultado la calidad educativa salvadoreña.

2.2.3 Población y Muestra.

POBLACIÓN.

La población en estudio son todos los Profesores, Profesoras, Directores y Directoras de educación parvularia de las escuelas Públicas Nacionales; y para recopilar la información utilizamos los instrumentos como la guía de entrevista (dirección) y la encuesta (docentes) .

MUESTRA.

La muestra es la parte de la población que se selecciona, y se tomó como muestra del universo únicamente las escuelas públicas que tienen parvularia de la zona metropolitana de San Salvador; ya que ahí se encontró la gran mayoría de estudiantes y existió mayor acceso para el desarrollo de la investigación. Los datos que fueron tomados para la muestra escogida los proporcionó la Lic. Rebeca Ramos del Ministerio de Educación, basada en el folleto estadístico de Directores de Centros Educativos, Censo 2001, totalizando 147 Centros Educativos, 150 Directores y Directoras, 316 Profesores y Profesoras.

2.2.4 Tamaño y Selección de la Muestra.

Se tomó como mapa muestral la zona metropolitana de San Salvador, la selección de la muestra se obtuvo por el método probabilístico de muestreo estratificado, porque la población se dividió en 2 categorías: Directores(as), Profesores(as); los cuales fueron los más indicados en proporcionar información necesaria debido a que poseen alta experiencia en el nivel de parvularia, de los que se obtuvieron datos más confiables, y para conocer el tamaño de la muestra se utilizó la siguiente formula porque no se tiene desviaciones estándares de estudios realizados anteriormente.

$$n = \frac{Z^2 \cdot P \cdot Q \cdot N}{(N-1) E^2 + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Donde:

n = Muestra
 Z^2 = Nivel de confianza
 Q = Fracaso
 N = Universo
 E = Error

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (0.5) (466)}{(466-1) (0.05)^2 + (1.96)^2 (0.5) (0.5)}$$

$$n = \frac{466 \times 0.05 \times 0.05 \times 1.9^2}{(465) (0.05)^2 + (1.96)^2 (0.5) (0.5)}$$

$$n = \frac{466 \times 0.05 \times 0.05 \times 1.96^2}{1.1625 + 0.9604}$$

$$n = \frac{447.5464}{22129} = 202.24 = \mathbf{202.}$$

CUADRO PORCENTUAL DE LA POBLACIÓN:

POBLACIÓN	N	PORCENTAJE	n
Directores(as)	150	32%	65
Profesores(a)	316	68%	137
Total	466	100%	202

$$150 / 466 \times 202 = \mathbf{65 \text{ Directores(as).}}$$

$$316 / 466 \times 202 = \mathbf{137 \text{ Profesores(as).}}$$

2.2.5 Recolección de la Información.

2.2.5.1 Técnicas e Instrumentos Para La Recolección de los datos

TÉCNICAS.

La técnica basada en la recolección de información denominada encuesta, sirvió para la elaboración de dicho estudio. Lo fundamental de esta técnica consiste en la obtención de datos provenientes de las mismas Instituciones Públicas que atiende a nuestro sector

en estudio. La encuesta está formulada con preguntas abiertas como preguntas cerradas, donde se le da opción al encuestado de analizar y expresar sus opiniones.

INSTRUMENTOS.

Para la recopilación de datos se diseñaron dos tipos de instrumentos; la guía de entrevista, dirigida a los(as) directores(as) y la encuesta orientada a los(as) maestros(as) del Sector Público a nivel de parvularia (Ver Anexo 3), con el objetivo de obtener información de los datos, que permitieron medir y presentar un análisis explicativo para conocer las necesidades que presenta el Sector Público de las escuelas parvularias, con respecto a la incorporación en la curricula de un Programa Educativo Informático.

2.2.6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La recopilación de los datos obtenidos se analizaron y se interpretaron de la siguiente manera; se tabuló cada pregunta utilizando cuadros porcentuales y se presentaron los resultados en gráficas circulares a las que se adaptaron las preguntas y respuestas.

La información se recopiló de cada pregunta que forma parte del cuestionario y guía de entrevista .

2.2.6.1 DESARROLLO DE LA GUÍA DE ENTREVISTA.

PREGUNTA No. 1

¿ Cuánto tiempo tiene usted de trabajar en el nivel de parvularia ?

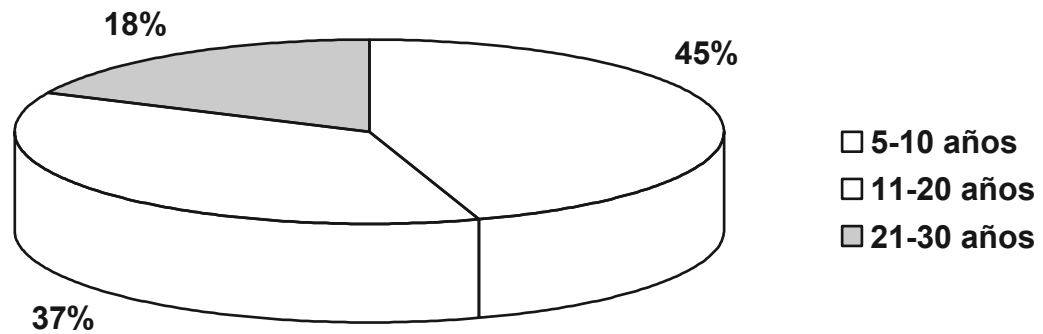
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar el tiempo de experiencia de trabajo que tiene el docente dentro del Centro Escolar Educativo.

CUADRO No.1

ALTERNATIVAS (años)	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
5-10.	29	45%
11-20.	24	37%
21-30.	12	18%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 1



ANÁLISIS:

Según la gráfica No.1 relacionada con el tiempo de servicio de los(as) directores(as) se observó que la mayor frecuencia se concentra en el intervalo de 5 a 10 años con un porcentaje del 45%, esto demuestra que la mayoría de ellos sí bien es cierto no comienzan en la función de dirección la mayoría son jóvenes; en el segundo lugar con el 37% son maestros(as), que según el escalafón magisterial están clasificados en 2° y 3° categoría y el último intervalo que tienen de 21 a 30 años de trabajo que fueron el 18% clasificada en 2° y 1° categoría; esto da una idea que sí existe un perfil para incorporar la informática, porque la mayoría de directores(as) son jóvenes con la idea de innovar.

PREGUNTA No.1.1

¿Y de ser director?

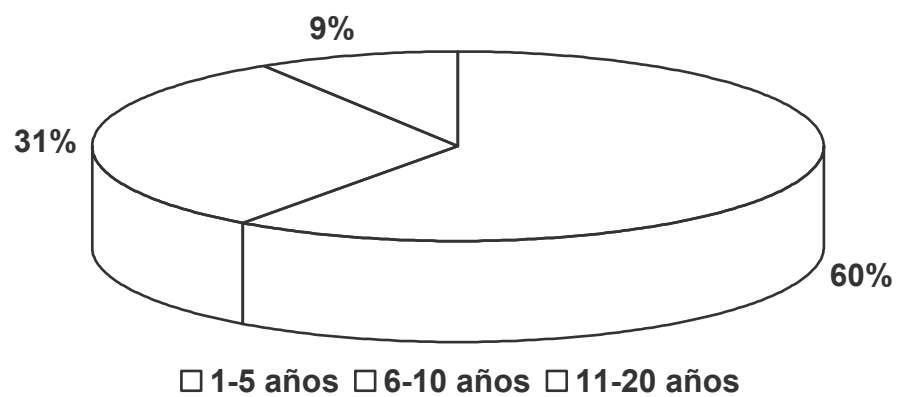
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Determinar el tiempo de experiencia de trabajo que tiene el docente de ser director en el Centro Escolar Educativo.

CUADRO No .1.1

ALTERNATIVAS (años)	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1-5.	39	60%
6-10.	20	31%
11-20.	6	9%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 1.1



ANÁLISIS:

Analizando el cuadro No.1.1 se puede afirmar que la mayor parte de directores(as) están concentradas entre los intervalos de los 1 a 5 años constituyendo un 60%, en 2° lugar el 31% lo constituye el intervalo de 6 a 10 años y un 9% el intervalo de 1 a 2 años de ser directores (as). Se puede visualizar que la mayor población encuestada son jóvenes que todavía están adquiriendo experiencia y con deseos de mejorar la administración del centro educativo mostrando receptividad a los cambios o mejoras administrativas.

PREGUNTA No. 2

¿Cuál es su nivel académico y especialidad?

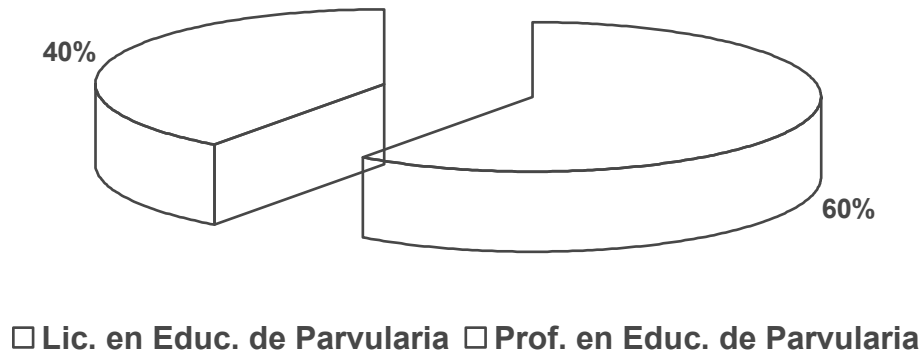
OBJETIVO DE LAPREGUNTA:

Identificar el nivel académico que ejercen cargos de dirección para parvularia en las zonas metropolitanas del gran San Salvador.

CUADRO No. 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Licenciatura en Educación de Parvularia.	39	60%
➤ Profesorado en Educación de Parvularia.	26	40%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 2



ANÁLISIS:

Según datos observados mediante el cuadro No.2 se determina que el 60% de directores (as) poseen un título de Licenciatura en Educación de Parvularia y el 40% son Profesorados en Educación de Parvularia. El 60% de directores(as) con Licenciatura en Educación de Parvularia muestra un alto índice de profesionales académicamente preparados, para el desarrollo en el aprendizaje del(la) niño(a).

PREGUNTA No.3

¿Tiene organizada la Institución el Consejo Directivo Escolar?

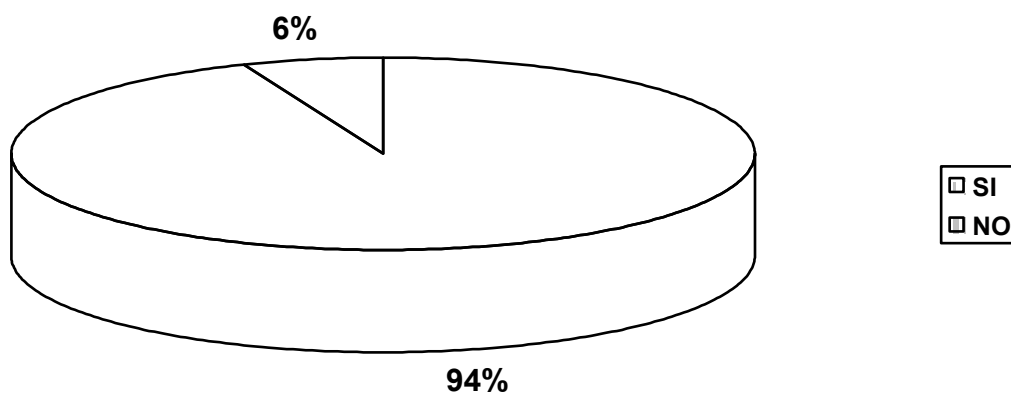
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Definir si la Institución pública cuenta con la modalidad que administra el Centro Educativo.

CUADRO No. 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	61	94%
NO	4	6%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 3



ANÁLISIS:

Las Instituciones Públicas Educativas manifiestan mediante las respuestas obtenidas que el 94% si cuentan con el Consejo Directivo Escolar (C.D.E.), y el 6% no cuenta con el Consejo Directivo; desconociéndose los motivos porque no lo han organizado.

Esto da la pauta para pensar que al querer incorporar un proyecto educativo en las Instituciones se contaría con el apoyo; debido ya que el C.D.E., es el ente que administra y organiza la escuela.

PREGUNTA No. 4

¿Conoce la Curricula de la Educación Parvularia?

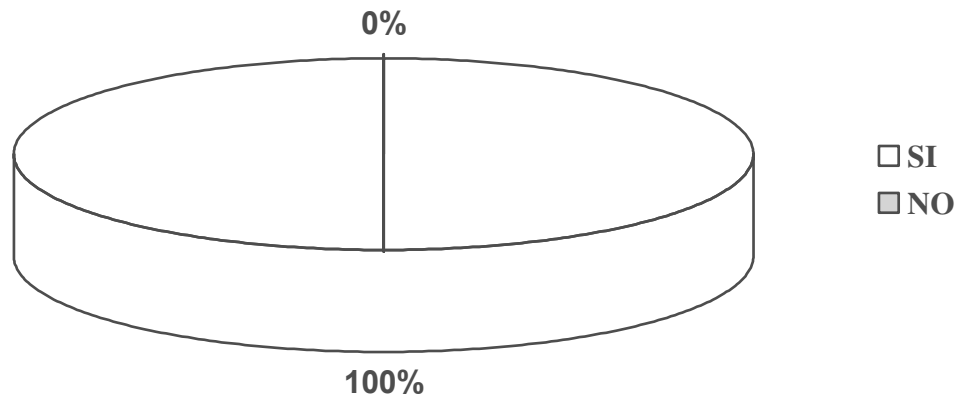
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Detectar si los(las) directores (as) de las escuelas de Educación Parvularia del área metropolitana del gran San Salvador conocen sobre los programas de la Educación Parvularia.

CUADRO No. 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	65	100%
NO	0	0%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 4



ANÁLISIS:

De los(las) 65 directores(as) entrevistados se pudo medir que el 100% si conoce la Curricula de Educación Parvularia. Quiere decir que al incorporar mejoras en este nivel se encontraría buena disposición ya que cada director(a) está familiarizado con el que hacer de esta área.

PREGUNTA No. 5

¿Considera si la Curricula de Educación Parvularia está actualizada?

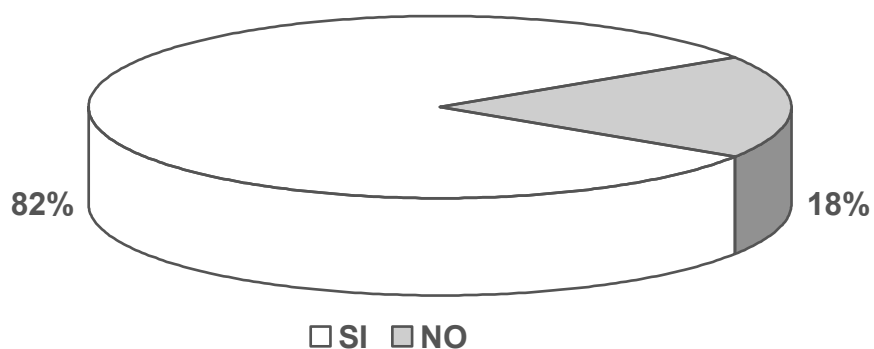
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Analizar las diferentes opiniones que tiene cada director(a), con respecto a la actualización de la Curricula de Educación Parvularia, ya que este convive día a día durante el desarrollo del aprendizaje del(la) niño(a).

CUADRO No. 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	53	82%
NO	12	18%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 5



ANÁLISIS:

El grafico No.5 establece que el 82% de los(las) directores(as) opinan que la Curricula de Educación sí esta actualizada y un 18% indica que no está actualizada, lo que muestra que existen necesidades básicas que se están dejando fuera de la Curricula, dentro de las cuales se mencionan: lecto-escritura, nociones de informática a través del juego; identificando por lo tanto que los(las) niños(as) de dicho centros educativos aún les falta mucho por aprender.

PREGUNTA No. 6

¿Conoce usted del Programa Educativo Informático para parvularia?

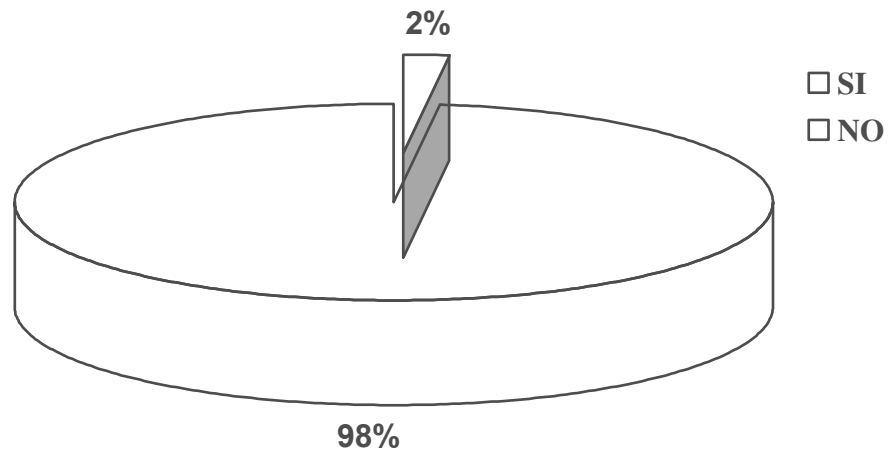
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar si los(las) directores(as) de las escuelas parvularias tienen Programas Educativos de Informática para ponerlos en práctica.

CUADRO No. 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	1	2%
NO	64	98%
TOTALES	65	100%

GRÁFICA No. 6



ANÁLISIS:

El 2% que se representa en la gráfica anterior respondió que sí conoce el Programa Educativo Informático pero en forma elemental, manifestando el deseo de conocer más esta área a través de capacitaciones impartidas por el MINED.

El 98% de los(las) encuestados(as) respondió negativamente el cual indica que la mayoría no conoce ningún Programa Educativo Informático para parvularia, sirviendo así de referencia para detectar la necesidad de poder incorporarlo.

PREGUNTA No. 7

¿La parte informática está comprendida en el área curricular?

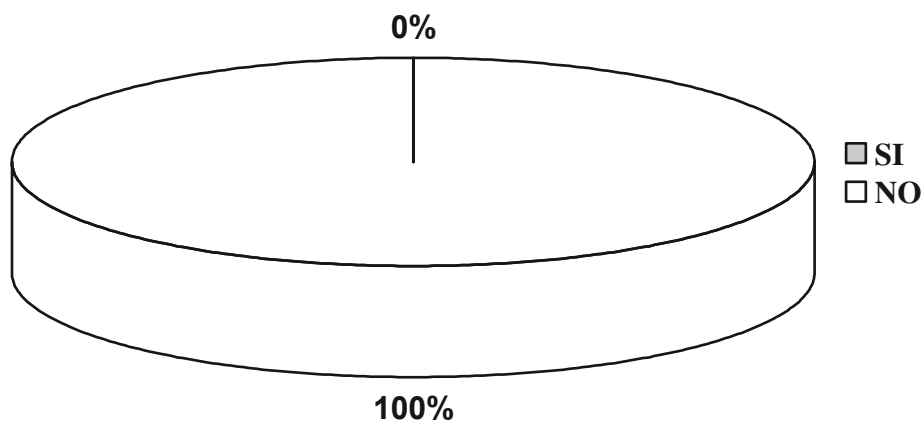
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar si en los Programas de Educación Parvularia (4, 5 y 6 años); existen contenidos relacionados con el área de informática.

CUADRO No. 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE (%)
SI	0	0%
NO	65	100%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 7



ANÁLISIS:

De los(las) 65 directores(as) encuestados el 100% manifiestan que no hay dentro del programa de Educación Parvularia contenidos del área de informática; de lo cual se deduce que es necesario incorporar el Programa Educativo Informático en la Curricula para una mayor actualización.

PREGUNTA No. 8

¿ Qué considera usted que se le debe incorporar del tema informática en el área curricular?

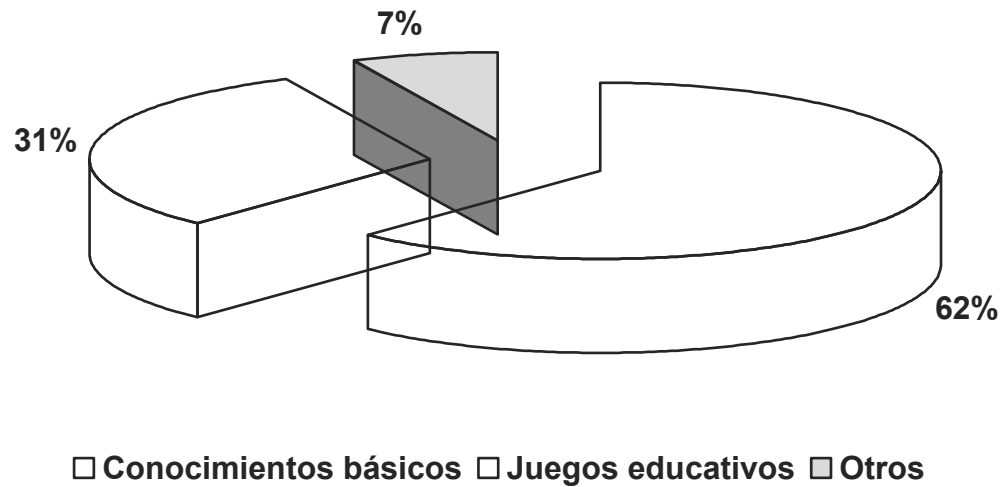
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Aprovechar los conocimientos elementales que tienen los(las) directores(as) de Educación Parvularia para elaborar un Programa Educativo Informático.

CUADRO No.8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Conocimiento básico.	40	62%
➤ Juegos educativos.	20	31%
➤ Otros.	5	7%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 8



ANÁLISIS:

Las respuestas representadas en el gráfico anterior demuestran que un 62% se inclinan por los conocimientos básicos de informática; el 31% sobre juego educativo para iniciar a los(las) niños(as) en esta área y un 7% manifiestan otras formas de incorporación como ejemplo: metodologías actualizadas para el aprendizaje, enseñanza teórico-práctica, temas de acuerdo a la tecnología entre otros. Por lo cual se deduce que la mayoría de directores(as) se inclinan por los conocimientos básicos porque no están muy familiarizados con la informática.

PREGUNTA No. 9

¿Ha recibido alguna capacitación sobre informática computacional?

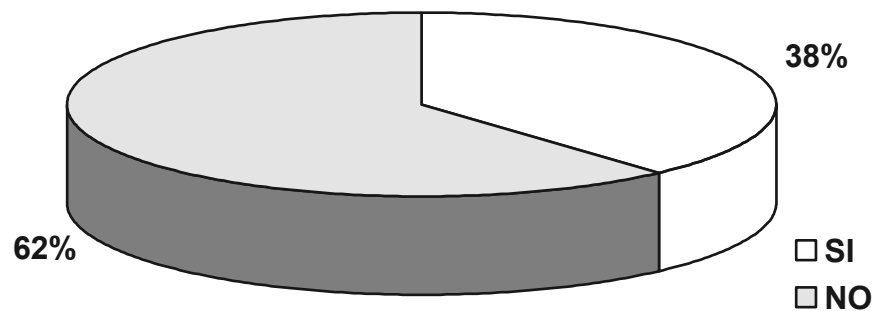
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar el grado de conocimiento que tienen los(las) directores(as) de educación parvularia sobre el área de informática computacional.

CUADRO No.9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	25	38%
NO	40	62%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No.9



ANÁLISIS:

Los resultados que se obtuvieron de esta pregunta son los siguientes: el 62% equivalente a 40 directores(as) no han recibido ninguna capacitación y solamente 25 de ellos que equivalen al 38% sí la han recibido pero en forma elemental; esto indica la necesidad urgente de actualización en esta área para los(las) directores(as) y así mejorar su nivel académico.

PREGUNTA No. 10

¿ Cree usted que la incorporación de un Programa Educativo Informático desarrollaría de mejor forma la destreza y habilidades de los estudiantes?

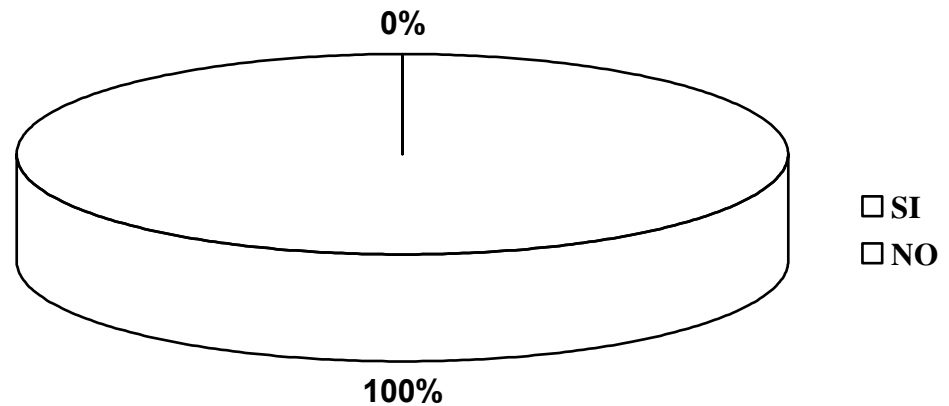
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Obtener las diferentes opiniones de los(las) directores(as) sobre alternativas para mejorar la calidad educativa.

CUADRO No. 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
SI	65	100%
NO	0	0%
TOTAL	65	100 %

GRÁFICA No. 10



ANÁLISIS:

De los(as) 65 directores(as) encuestadas el 100% manifestaron que sí, esto significa la necesidad urgente de incorporar este tipo de programas desde el nivel de parvularia porque despierta la parte cognitiva, socioefectiva y biosicomotora del(la) niño (a).

PREGUNTA No. 11

¿Considera que los maestros y maestras apoyarían la incorporación de un Programa Educativo Informático?

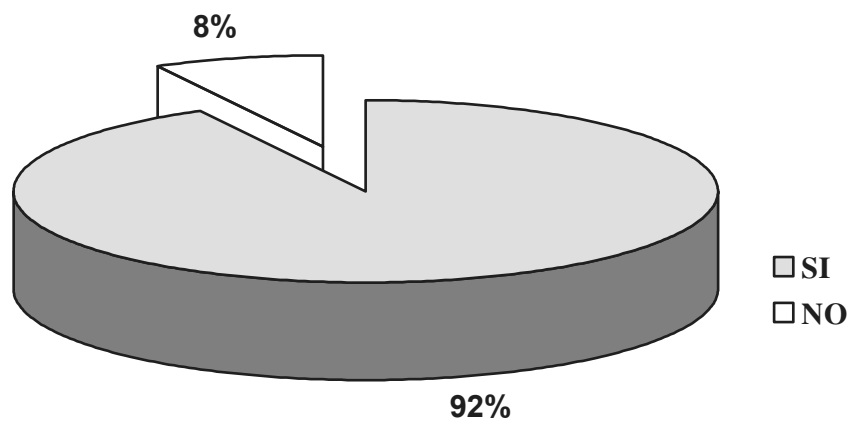
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Definir la opinión de los(las) directores (as) acerca del apoyo que recibiría del personal docente al incorporar este tipo de programa.

CUADRO No. 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	60	92%
NO	5	8%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No.11



ANÁLISIS:

Los resultados que se presentan anteriormente muestran que el 92% de los(las) directores(as) manifiestan que sí se recibía el apoyo y un 8% manifiesta que no; según estos resultados se demuestra que las relaciones maestros(as)-director(a) son óptimas y que la minoría no apoya por motivos diversos como ejemplo: resistencia al cambio, aumento de trabajo, entre otros.

PREGUNTA No. 12

¿ Cuenta la Institución con espacio disponible para un aula de informática?

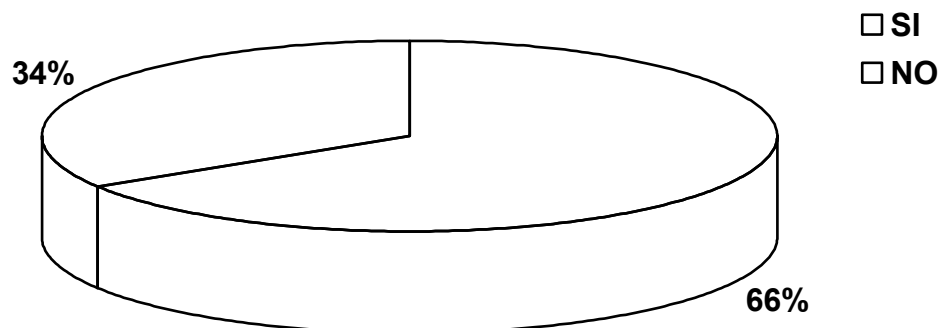
OBJETIVO DE LAPREGUNTA:

Saber si la infraestructura escolar dispone de un lugar seguro para ubicar un centro informático.

CUADRO No.12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	43	66%
NO	22	34%
TOTAL	65	100 %

GRÁFICA No. 12



ANALISIS:

Con relación a esta pregunta un 66% manifiestan que sí tienen un lugar seguro y espacio disponible y el 34% manifestaron que no; esto quiere decir que es factible incorporar un Programa Educativo de Informática ya que la mayoría cuenta con el espacio adecuado o terreno necesario para construir otra aula. Las que afirman que no, opinan que los locales son muy pequeños, inseguros o no son propiedad del MINED.

PREGUNTA No. 13

¿ Cree usted que los padres de familia ayudarían a la incorporación de un Programa Educativo Informático?

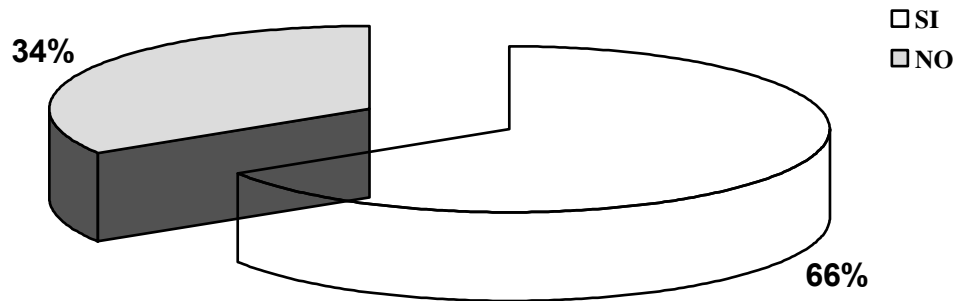
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber si los padres de familia le brindarían apoyo a las escuelas si se incorporara un Programa Educativo Informático a los(las) niños(as) de parvularia.

CUADRO No. 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	43	66%
NO	22	34%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 13



ANÁLISIS:

Se puede visualizar que el 66% de los padres están interesados en que sus hijos(as) reciban computación por el hecho de que los(las) niños(as) tendrán oportunidad de conocer el manejo de la computadora y estarán mejor preparados para enfrentar el futuro si se les enseña desde parvularia, pero el 34% no darían su apoyo porque son de menores recursos económicos y con baja escolaridad.

PREGUNTA No. 14

¿ Cuenta la institución con apoyo de las Instituciones Gubernamentales y no Gubernamentales en la realización de proyectos educativos?

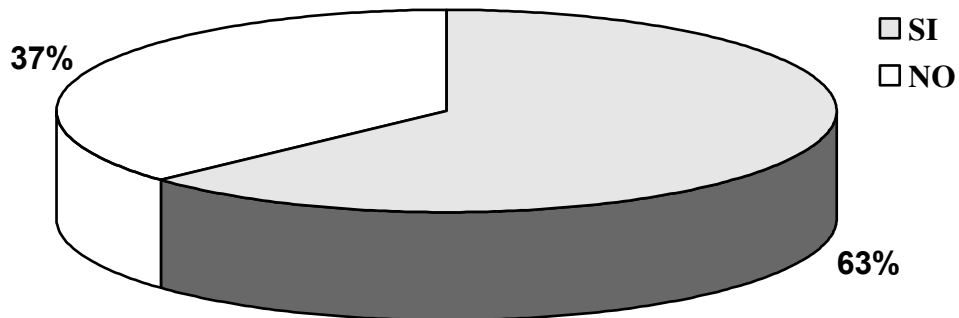
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Definir si las Instituciones Gubernamentales y No Gubernamentales coordinan con Instituciones para apoyar programas y planes educativos en beneficio de la Institución.

CUADRO No. 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	41	63%
NO	24	37%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 14



ANÁLISIS:

Del 100% de las Instituciones encuestadas, el 63% coordina con organizaciones Gubernamentales y no Gubernamentales, el apoyo para programas educativos y el 37% todavía no lo hacen; esto significa que en la mayoría puede incorporarse un Programa Educativo Informático contando con el apoyo de estas Instituciones.

PREGUNTA No. 15

¿ Qué secciones atiende la Institución?

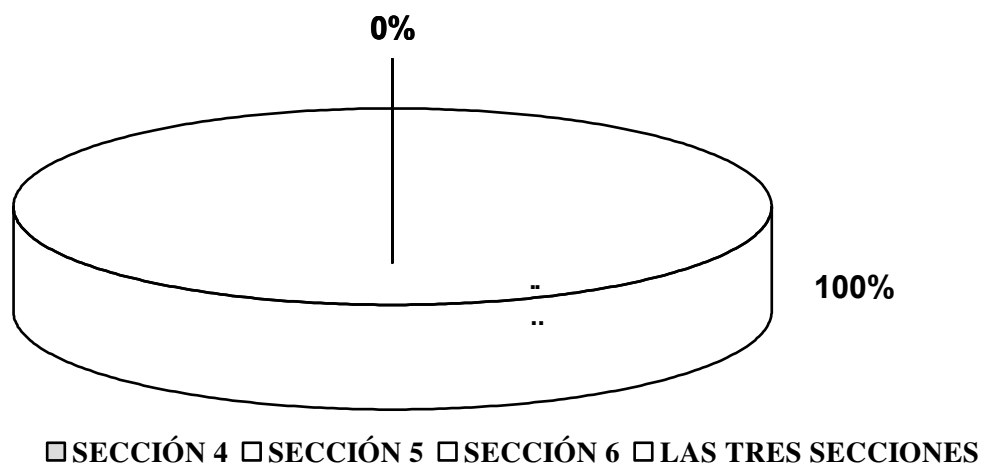
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber si las escuelas imparten las tres secciones establecidas de 4, 5 y 6 años de acuerdo al programa educativo de MINED.

CUADRO No.15

ALTERNATIVA (sección)	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Sección 4.	0	0%
➤ Sección 5.	0	0%
➤ Sección 6.	0	0%
➤ Las tres.	65	100%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 15



ANÁLISIS:

De los(las) 65 directores(as) encuestados opinaron el 100% que la Institución imparte las secciones de 4, 5, y 6 años, lo cual refleja que son Instituciones que abarcan en su totalidad la educación del niño(a), iniciando desde su primer ciclo de estudio (4 años) hasta cubrir su formación completa de parvularia con la sección de 6 años.

PREGUNTA No. 16

¿ Cuenta con bibliografía especializada del nivel de parvularia?

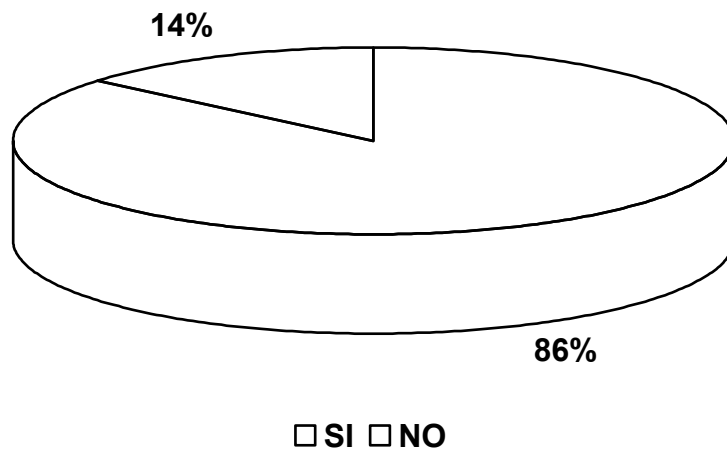
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar si las escuelas de educación parvularia poseen la bibliografía necesaria que corresponde a este nivel.

CUADRO No. 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	56	86%
NO	9	14%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 16



ANÁLISIS:

Al analizar el cuadro No. 16 se observa que el 86% manifiestan afirmativamente y el 14% respondieron negativamente, esto es comprensible porque en los últimos años el MINED ha brindado bibliografía especializada a las diferentes Instituciones para que el maestro pueda actualizarse, y en las escuelas que no la tienen es porque los libros se han perdido por robo a la Institución o simplemente se pierden por negligencia de los(las) maestros(as).

PREGUNTA No. 17

¿ Qué limitantes considera que puedan surgir para incorporar el Programa Educativo Informático?

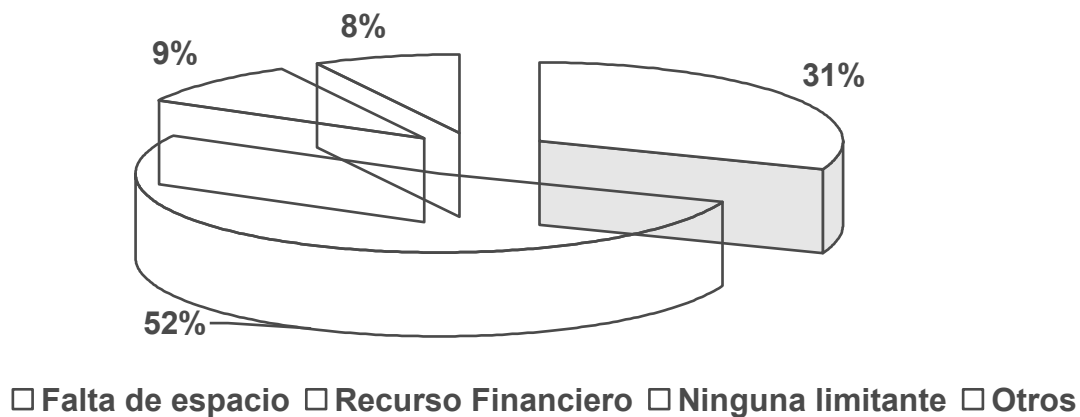
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Descubrir las limitantes que tienen las Escuelas Públicas, para no poder incorporar el Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Falta de espacio.	20	31%
➤ Recurso Financiero.	34	52%
➤ Ninguna limitante.	6	9%
➤ Otros.	5	8%
TOTAL	65	100%

GRÁFICA No. 17



ANÁLISIS:

Se observa que en esta pregunta la limitante más grande son los Recursos Financieros con un 52%, en segundo lugar falta de espacio con un 31%, el 9% que no tienen ninguna limitante y el 8% respondieron otros de los cuales mencionaron: personal capacitado, recursos materiales, entre otros. Se puede interpretar que el aspecto económico es una limitante muy fuerte para incorporar este tipo de programa; pero se podría superar con ayuda específica del MINED (bonos educativos).

PREGUNTA No.18

¿En qué área de desarrollo de la Currícula según su experiencia se podrá integrar la informática?

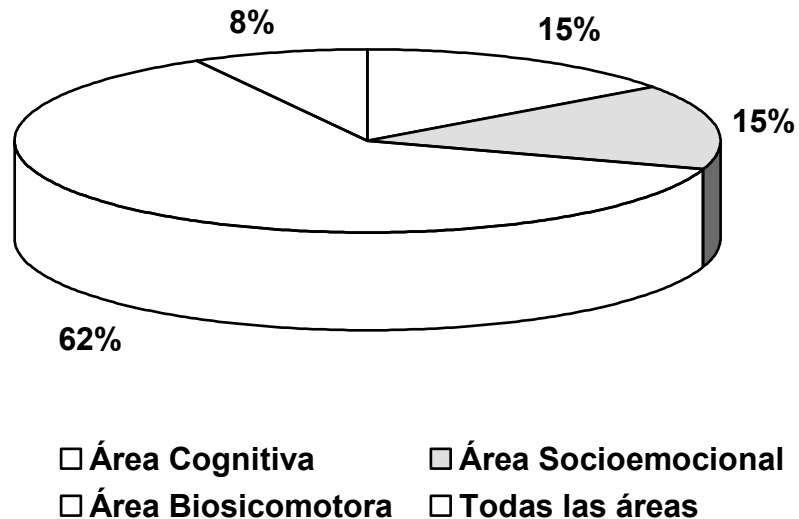
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber por medio de la experiencia de los(las) directores(as) el área más adecuada para incorporar en la currícula un Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 18

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Área Cognitiva.	10	15%
➤ Área Socio-emocional.	10	15%
➤ Área Bio-sicomotora.	40	62%
➤ Todas las áreas.	5	8%
TOTAL	65	100 %

GRÁFICA No. 18



ANÁLISIS:

Se puede observar en la gráfica No. 18, que el 62% de los(las) directores(as) manifiestan que el área Bio-sicomotora, un 15% manifiesta el área Cognitiva, el otro 15% el área Socio-emocional y solamente un 8% respondieron que todas las áreas de desarrollo; se deduce que la mayoría se inclinó por el área Bio-sicomotora porque al incorporar este tipo de programas se tendrían que manipular máquinas para que el(la) niño(a) aprenda.

2.2.6.2 DESARROLLO DE LA ENCUESTA.

PREGUNTA No. 1

¿Qué sección de parvularia atiende usted?

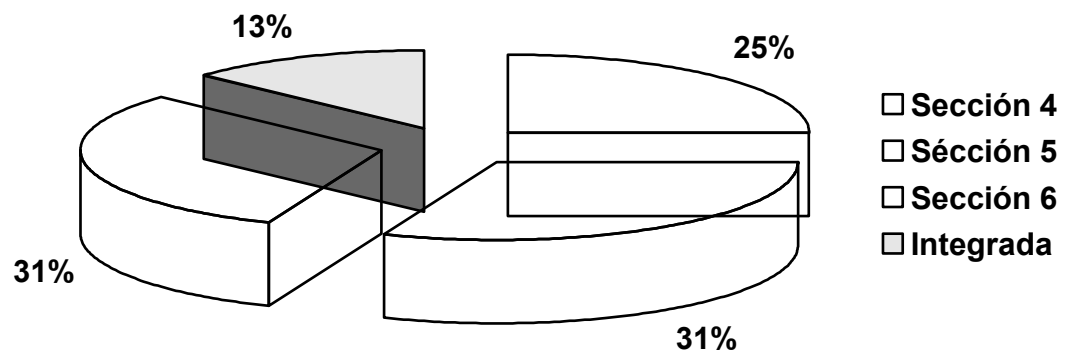
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar que sección de parvularia atiende el docente en la Institución.

CUADRO No. 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
Sección 4.	34	25%
Sección 5.	43	31%
Sección 6.	42	31%
Integrada.	18	13%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 1



ANÁLISIS:

En la gráfica No. 1 se observa que el 25% de maestros(as) encuestados atienden la sección de 4 años, el 31% la sección de 5 años, el otro 31% imparte en la sección de 6 años y el 13% de maestros(as) encuestados atienden sección integrada que corresponde las secciones de 4, 5 y 6 años. Por lo que se llega a la conclusión que en la mayoría de Instituciones Públicas Parvularias un maestro(a) es responsable por cada sección con el fin de poder brindar una mejor atención educativa para cada alumno(a).

PREGUNTA No. 2

¿Qué cantidad de niños(as) tiene matriculados en su aula?

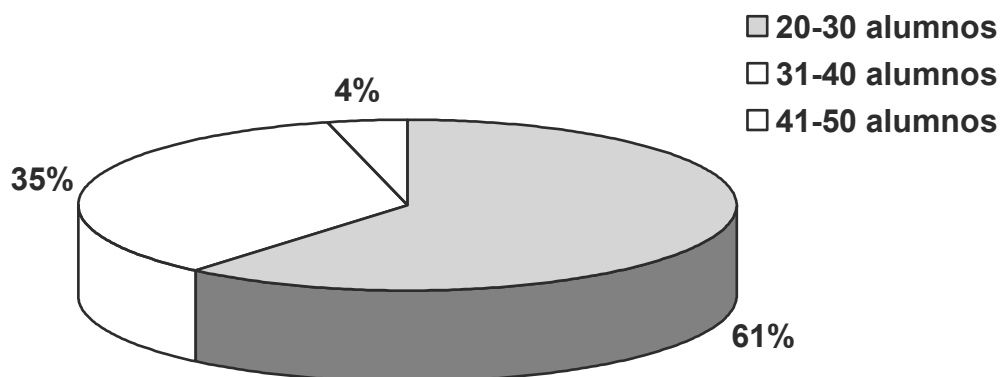
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Conocer el número de niños(as) matriculados en cada sección y la atención que reciben.

CUADRO No. 2

ALTERNATIVAS(alumnos)	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
20-30.	84	61%
31-40.	48	35%
41-50.	5	4%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 2



ANÁLISIS:

De los(las) 137 maestros(as) encuestados(as) se observó que el 61% tiene de 20 a 30 alumnos(as) matriculados, el 35% de maestros poseen de 31 a 40 alumnos(as) y del 4% cuentan con un promedio de 41 a 50 alumnos(as) en cada sección. Por lo que se puede observar es que la población mejor atendida es la que se encuentra en los intervalos de 20-30 años porque entre menos alumnos(as) tienen, la atención por alumno(a) mejora.

PREGUNTA No. 3

¿Qué clase de figura prefiere jugar la mayoría de los(las) niños(as) de su sección?.

Señale una.

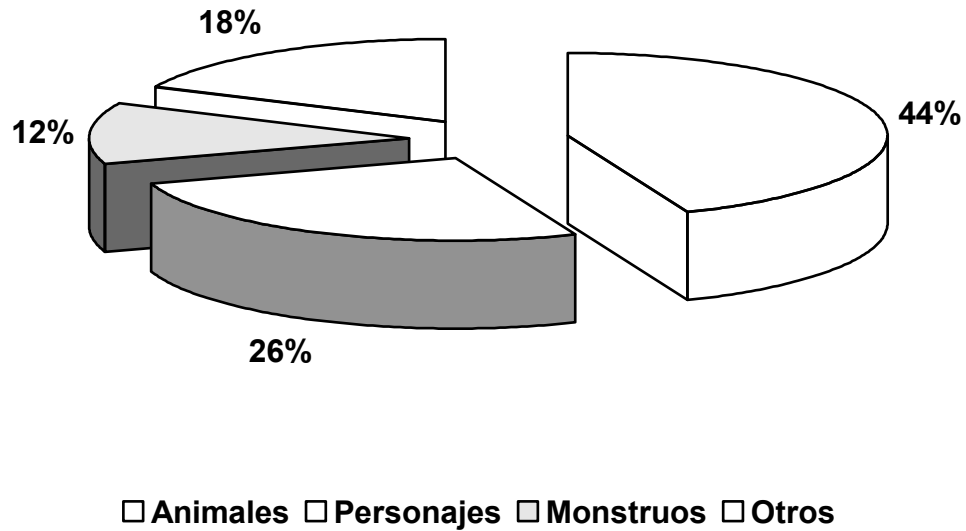
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

¿Identificar cuales son las figuras más comunes con la que los(las) niños(as) prefieren jugar dentro de su salón de clase?

CUADRO No. 3

ALTERNATIVAS (figuras)	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
1. Animales.	59	44%
2. Personajes.	36	26%
3. Monstruos.	17	12%
4. Otros.	25	18%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 3



ANÁLISIS:

Se logra identificar que un 44% de los(las) niños(as) prefieren jugar con figuras de animales, esto demuestra la preferencia del niño(a) por la naturaleza, un 26% juega con figuras de personajes, el 12% con figuras de monstruos y el 18% informaron otros, dentro de los cuales detallaron: trozos de madera, corcholata y juegos de construcción.

PREGUNTA No. 4

¿Conoce la Curricula de la Educación Parvularia?

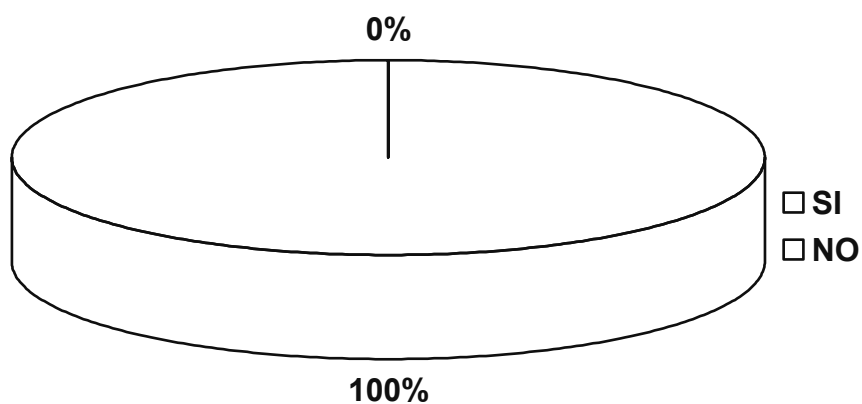
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Indagar en cada maestro(a) de las diferentes Instituciones Públicas el conocimiento que poseen de la curricula de la Educación Parvularia.

CUADRO No. 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	137	100%
NO	0	0%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 4



ANÁLISIS:

De las 137 encuestas que se les entregaron a los(las) maestros(as) resultó la siguiente información: un 100% sí conoce la currícula de la Educación Parvularia, por lo que ayuda a que cada maestro(a) detecte si existen vacíos dentro de la currícula para que se le puedan ir incorporando mejoras a medida que surjan necesidades, para el buen desarrollo de los(las) niños(as) y así poder brindarles una educación más completa.

PREGUNTA No. 5

¿Considera si la currícula de Educación Parvularia está actualizada?

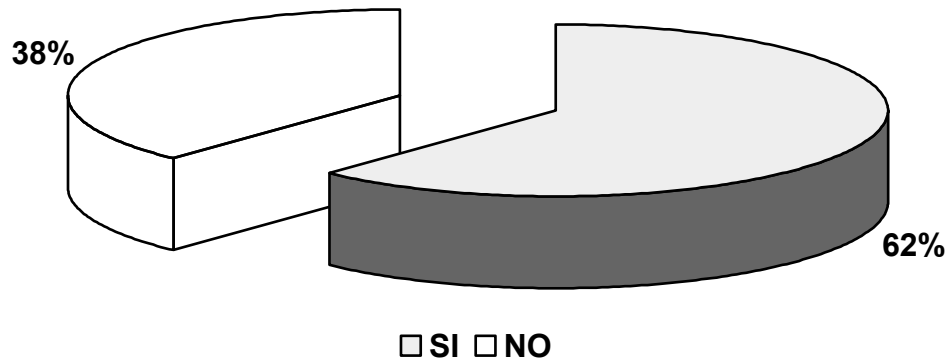
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Analizar la opinión de los(las) maestros(as) acerca de la actualización o desactualización que pueda tener la currícula de Educación Parvularia, para que se incorporen nuevos Programas Educativos.

CUADRO No. 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	85	62%
NO	15	38%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 5



ANÁLISIS:

De los(las) 137 maestros(as) encuestados un 62% contestó que la curricula de Educación Parvularia sí está actualizada, por lo que representa en gran parte las expectativas de un mejor aprendizaje; pero un 38% indica que no está actualizada, por lo que se detectan necesidades básicas que se deben cubrir para brindar una educación más completa a cada niño(a) de las Instituciones.

PREGUNTA No. 6

¿La parte informática está comprendida en el área curricular?

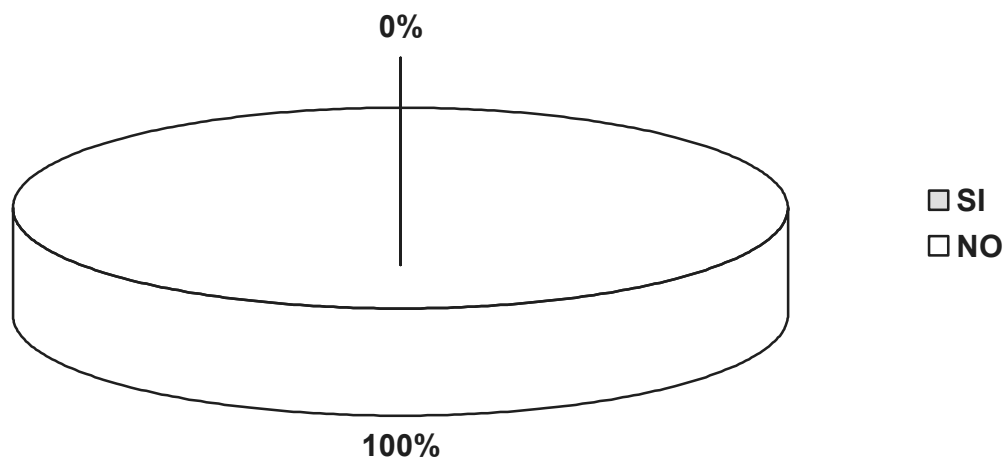
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar sí en los programas de educación Parvularia (4, 5 y 6 años); existen contenidos relacionados con la informática.

CUADRO No. 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	0	0%
NO	137	100%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 6



ANÁLISIS:

La gráfica No. 6 refleja que el 100% de maestros(as) encuestados, no han encontrado en los programas de Educación Parvularia, contenidos relacionados al área de informática; esto demuestra la necesidad urgente de incorporar estos programas para brindarles una educación más completa al niño(a) de los centros educativos.

PREGUNTA No. 7

¿Cree usted que la incorporación de un Programa Educativo Informático desde parvularia, desarrolla en mejor forma las habilidades y destrezas de los estudiantes?

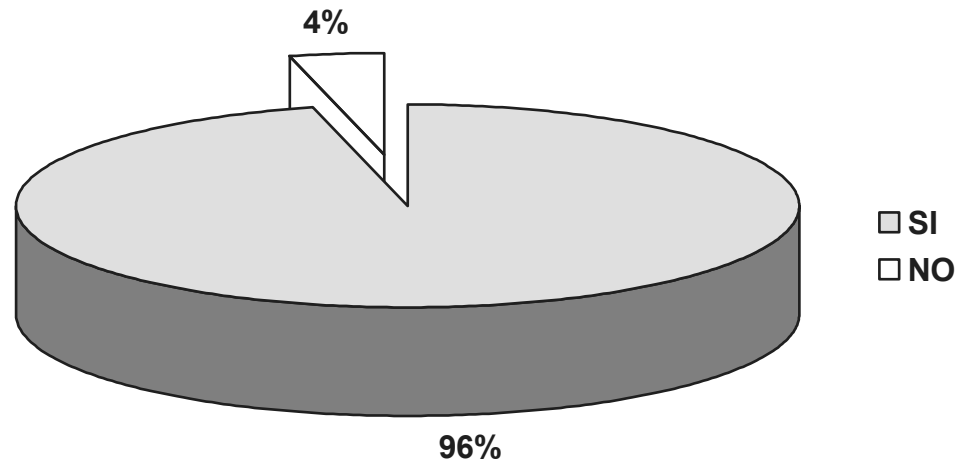
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Detectar el nivel de confianza que tiene los(las) maestros(as) al incorporar un Programa Educativo Informático que desarrolle en mejor forma las habilidades y destrezas de los(las) niños(as).

CUADRO No. 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	132	96%
NO	5	4%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 7



ANÁLISIS:

El 96% de los(las) profesores(as) encuestados respondieron que sí se desarrollarían las habilidades y destrezas de los(las) niños(as); ya que se ha podido comprobar que entre más pequeño se le enseñe al(la) niño(a) aprende mejor, y un 4% respondió que no porque es una edad muy temprana para su desarrollo.

PREGUNTA No. 8

¿Qué considera usted que se le debe incorporar del tema informática en la curricula?

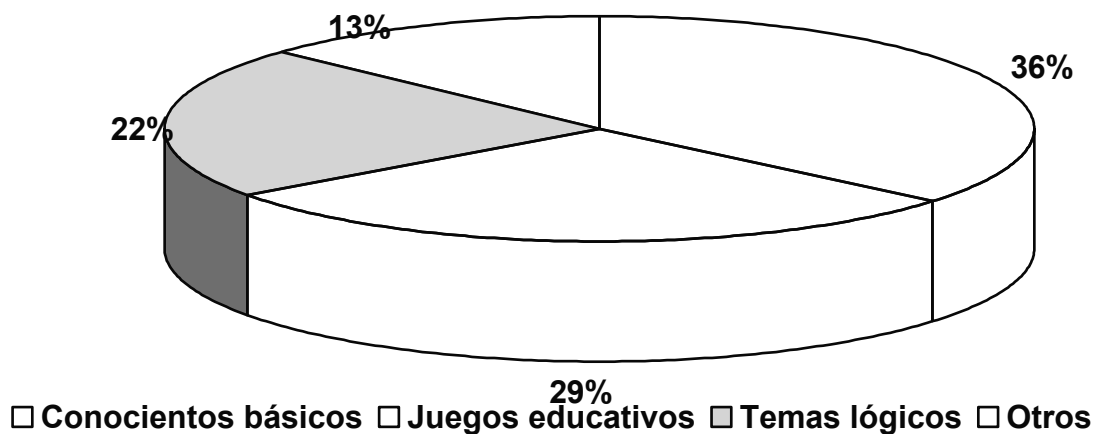
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Analizar la opinión del maestro(a) sobre contenidos importantes y elementales que se pueden incorporar en los programas de Educación Parvularia para mejorar el perfil del niño(a).

CUADRO No. 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Conocimientos básicos.	50	36%
➤ Juegos educativos.	40	29%
➤ Temas lógicos.	30	22%
➤ Otros.	17	13%
TOTAL	137	100 %

GRÁFICA No. 8



ANÁLISIS:

Al analizar las respuestas observamos que el 36% de los(las) maestros(as) prefieren los conocimientos básicos, un 29% contestó que se deben incluir los juegos educativos, el 22% opina que se deben incorporar temas lógicos y un 31% respondió la incorporación de otros contenidos como ejemplo: números, figuras, lecto-escritura, Internet, entre otros. Esto demuestra que las opiniones de los(as) maestros(as) en su mayoría es utilizar que vayan de lo fácil a lo difícil; ya que gradualmente se aumenta el conocimiento.

PREGUNTA No. 9

¿Estaría de acuerdo en recibir capacitación en informática para enseñarles a los(las) niños(as) de parvularia?. Si su respuesta es afirmativa especifique días y horas para recibir capacitación.

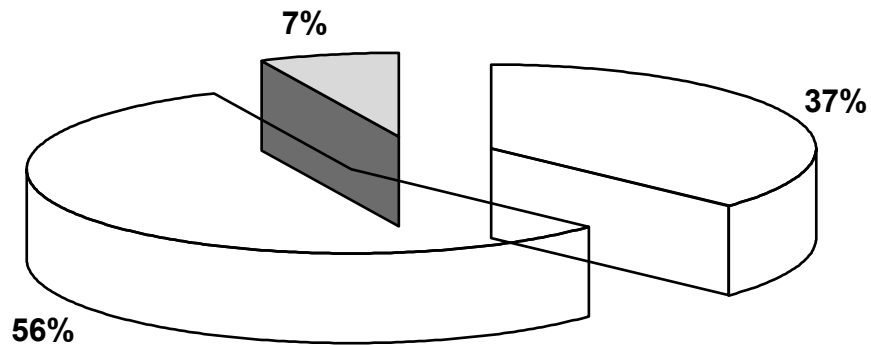
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber la disponibilidad que tiene los(las) maestros(as) para actualizarse en esta área.

CUADRO No. 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Sábado por la mañana.	51	37%
➤ Días de semana por la tarde.	76	56%
➤ Otros.	10	7%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 9



☐ **Sábado por la mañana** ☐ **Días de semana por la tarde** ☐ **Otros**

ANÁLISIS:

Analizando la gráfica No. 9 se observa que los(las) 137 maestros(as) encuestados, si están de acuerdo en recibir la capacitación en horarios convenientes a su interés, el 56% están dispuestos en recibir capacitación los días de semana por la tarde, el 37% prefiere sábados por la mañana y el 7% de maestros(as) opinaron otros días por ejemplo en horarios laborales o en períodos de vacaciones .

PREGUNTA No. 10

¿En su opinión qué metodología será la adecuada para enseñarle informática a los(as) niños(as) de parvularia?.

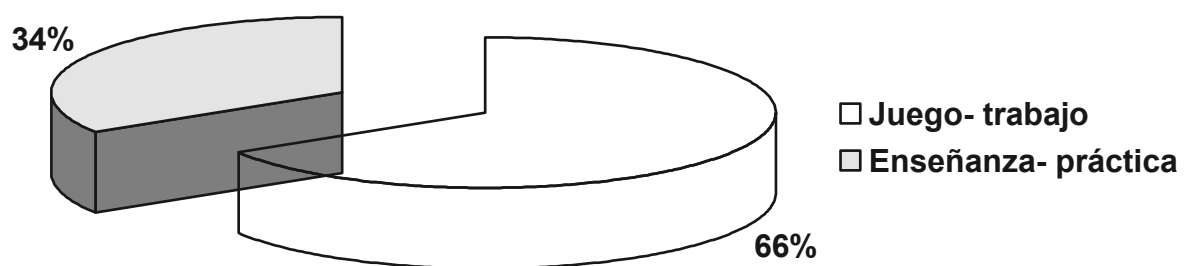
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Utilizar la experiencia de los docentes para saber en qué períodos didácticos se pueden incorporar la informática.

CUADRO No. 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Juego- trabajo.	90	66%
➤ Enseñanza práctica.	47	34%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 10



ANÁLISIS:

Las respuestas obtenidas por la mayoría de maestros(as) fueron en un 66% se inclinan por la metodología juego- trabajo; y un 34% opina que sea una enseñanza práctica; es comprensible tal situación porque en la metodología juego- trabajo se pone en práctica los principios básicos de la Educación Parvularia.

PREGUNTA No. 11

¿Qué tipo de dificultades considera usted que tendría al incorporar un Programa Educativo Informático?

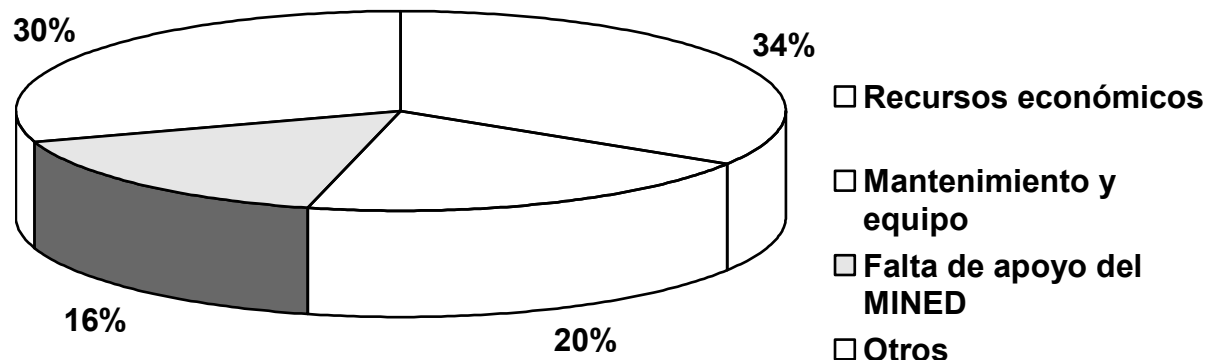
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Conocer por parte del maestro(a) las limitantes que tendría la Institución al incorporar un Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Recursos Económicos.	47	34%
➤ Mantenimiento y equipo.	27	20%
➤ Falta de apoyo del MINED.	22	16%
➤ Otros.	41	30%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 11



ANÁLISIS:

Se puede observar que un 34% de la población encuestada manifiesta que una limitante significativa es la falta de Recurso económico, un 20% manifiesta que es el Mantenimiento de equipo, el 16% duda del apoyo por parte del MINED para incorporar este Programa Educativo Informático y un 30% brindaron diversas opiniones entre las cuales mencionaron: recursos materiales, personal capacitado, entre otros.

PREGUNTA No.12

¿ Según su criterio, qué beneficios obtendrían los(las) niños(as) de las secciones 4, 5, 6 años, al incorporar un Programa Educativo Informático?

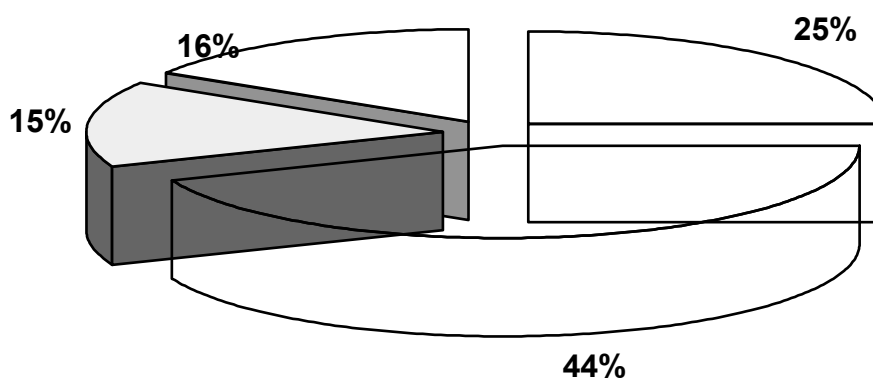
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Obtener del maestro(a) su apreciación acerca de los beneficios que obtendrían los(las) niños(as) de su Institución al incorporar un Programa Educativo Informático.

CUADRO No.12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Desarrollan destrezas y habilidades.	34	25%
➤ Mejor Educación.	60	44%
➤ Incrementar sus conocimientos.	20	15%
➤ Otros.	23	16%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 12



☐ Desarrollan destrezas y habilidades. ☐ Mejor educación.
☐ Incrementar sus conocimientos. ☐ Otros.

ANÁLISIS:

Las respuestas obtenidas por los(las) maestros(as) fueron, en un 44% que con el Programa Educativo Informático se logrará una mejor educación, para enriquecer el perfil del niño(a) que egrese del nivel de parvularia, un 25% señaló que desarrollarían destrezas y habilidades, el 16% manifestó otros de los cuales se tienen: progreso en desarrollo intelectual, conocimientos básicos de computación, entre otros, y un 15% afirma que se incrementarían sus conocimientos educativos.

PREGUNTA No. 13

¿Qué clase de apoyo se recibiría de los padres de familia al incorporar un Programa Educativo Informático?

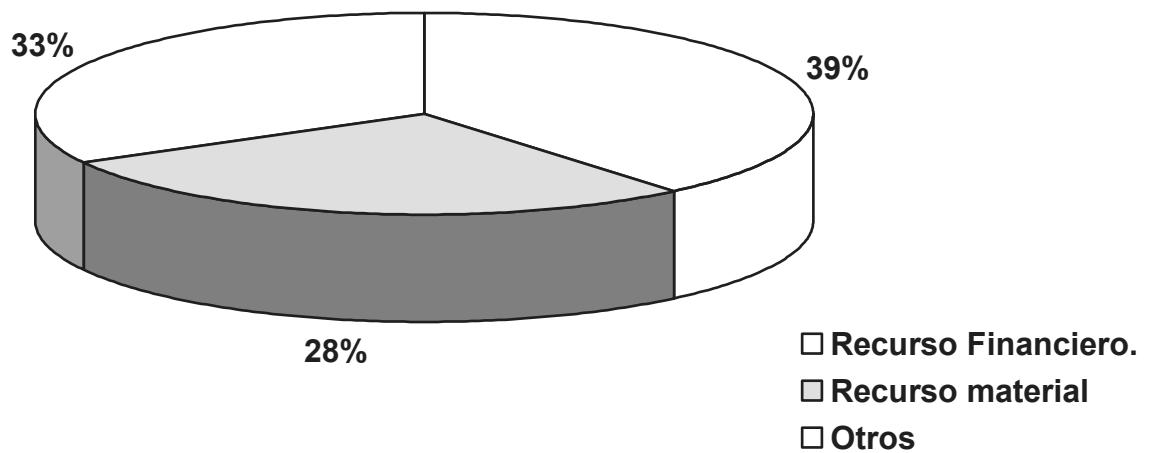
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar si los padres de familia estuviesen dispuestos en brindar apoyo al incorporar un Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Recurso Financiero.	53	39%
➤ Recurso material.	39	28%
➤ Otros.	45	33%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 13



ANÁLISIS:

El 39% de los(las) maestros(as) respondieron que los padres de familia apoyarían con recursos financieros porque, aportarían mensualmente una cuota básica para el desarrollo del programa, el 28% apoyaría con recursos materiales y el 33% respondieron otras alternativas por ejemplo, que los padres de familia son de pocos recursos y no podrían apoyar; esto nos indica que la mayoría de padres de familia tienen la disponibilidad de colaborar con la escuela para mejorar la calidad educativa de sus hijos(as).

PREGUNTA No. 14

¿ En qué nivel de parvularia recomendaría empezar con el Programa Educativo Informático?

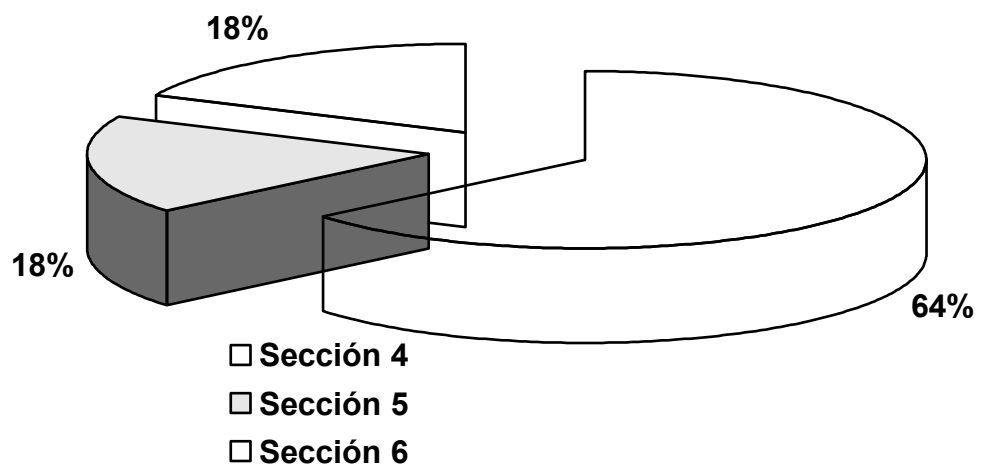
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Determinar según la experiencia de los(las) maestros(as) la edad que sería la adecuada para que los(as) niños(as) inicien con la informática.

CUADRO No. 14

ALTERNATIVAS(años)	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Sección 4.	86	64%
➤ Sección 5.	27	18%
➤ Sección 6.	24	18%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 14



ANÁLISIS:

El 64% de los(as) maestros(as) opinaron que desde 4 años se les puede enseñar a los(las) niños(as) la informática, porque es la edad en que los(as) niños(as) están más receptivos, el 18% opinaron que desde los 5 años, porque ya traen una orientación de la sección de 4 años el cual les permite, captar con mayor rapidez los conocimientos impartidos y el otro 18% opinaron, que desde la edad de 6 años, porque al llegar a esta etapa tienen más desarrollado sus destrezas y habilidades, permitiendo así desenvolverse con mayor rapidez en su aprendizaje.

PREGUNTA No. 15

¿Ha recibido alguna capacitación sobre informática computacional?

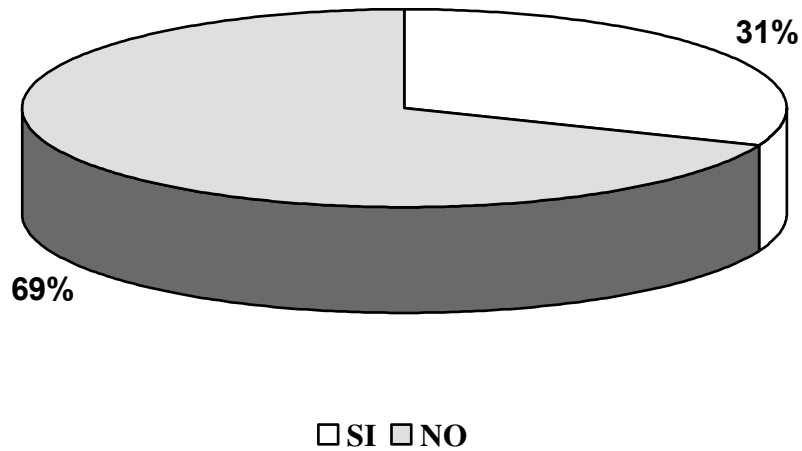
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber qué porcentaje de maestros(as) han recibido capacitación sobre informática para mejorar la educación en la Institución.

CUADRO No. 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	43	31%
NO	94	69%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 15



ANÁLISIS:

La gráfica anterior muestra que un 69% de los(as) maestros(as) no han recibido capacitación sobre informática y el 31% contestó que sí han recibido capacitación, lo cual indica que es necesario mejorar la calidad educativa del docente para que esté apto al impartir un Programa Educativo Informático.

PREGUNTA No.16

¿Considera que la dirección de este centro educativo, estaría de acuerdo en apoyar la incorporación de la informática en el área de parvularia?

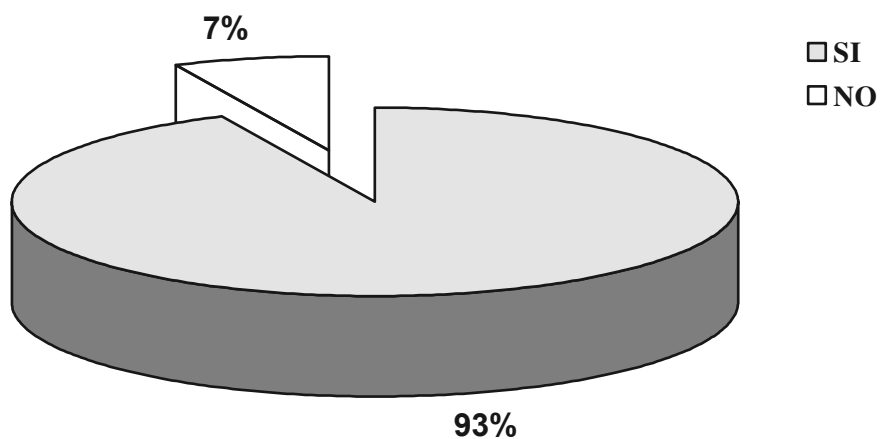
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Saber la opinión de los(as) maestros(as) sobre el apoyo que recibirían por parte de la dirección al incorporar un Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
SI	128	93%
NO	9	7%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 16



ANÁLISIS:

Al analizar la pregunta No. 16 se puede visualizar que el 93% opinan que sí estarían apoyados por el director(a), y solamente un 7% manifestó que no, esto indica que en la mayoría de las Instituciones encuestadas existen buenas relaciones entre la dirección y los(as) maestros(as).

PREGUNTA No. 17

¿Cuál es su nivel académico y especialidad?

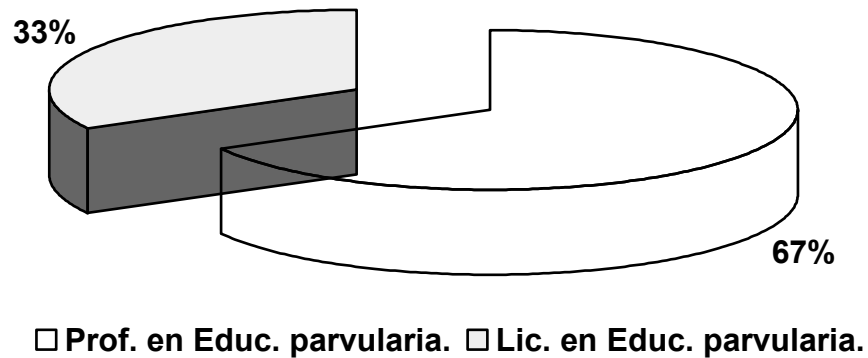
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar que nivel académico y especialidad tiene el maestro(a) que atiende el nivel de parvularia, de acuerdo al escalafón establecido por el MINED.

CUADRO No. 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ Profesorado en educación de parvularia.	92	67%
➤ Licenciatura en educación de parvularia.	45	33%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 17



ANÁLISIS:

El nivel académico que se representa en un 67% muestra que es Profesorado en Educación Parvularia con el deseo y experiencia necesaria para atender de mejor forma este nivel y el 33% identifica que tienen título de Licenciatura en Educación Parvularia, se puede interpretar que el área de parvularia se ha confiado a maestros(as) responsables y con el nivel necesario para atender bien a los(as) niños(as).

PREGUNTA No. 18

¿Cuántas veces por semana considera necesario para que el(la) niño(a) reciba computación?

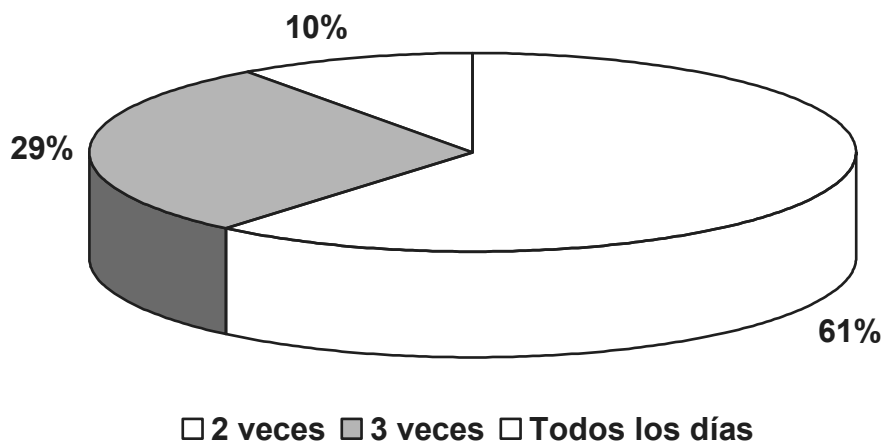
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Determinar por medio de la experiencia de los(las) maestros(as) las veces que serían las adecuadas para impartir la clase de computación a los(as) niños(as) de parvularia.

CUADRO No. 18

ALTERNATIVAS (por semana)	FRECUENCIA	PORCENTAJE(%)
➤ 2 veces.	83	61%
➤ 3 veces.	40	29%
➤ Todos los días.	14	10%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 18



ANÁLISIS:

De acuerdo a la experiencia de cada maestro(a) el 61% opinó que 2 veces por semana sería lo adecuado para que el(la) niño(a) reciba la clase de informática, el 29% de los encuestados opinó que 3 veces por semana sería lo adecuado y el 10% manifestó que todos los días. Esto indica que se tendría que flexibilizar los horarios de trabajo de cada sección para incorporar la informática.

PREGUNTA No. 19

¿En qué área de desarrollo de la currícula según su experiencia se podrá incorporar la informática?

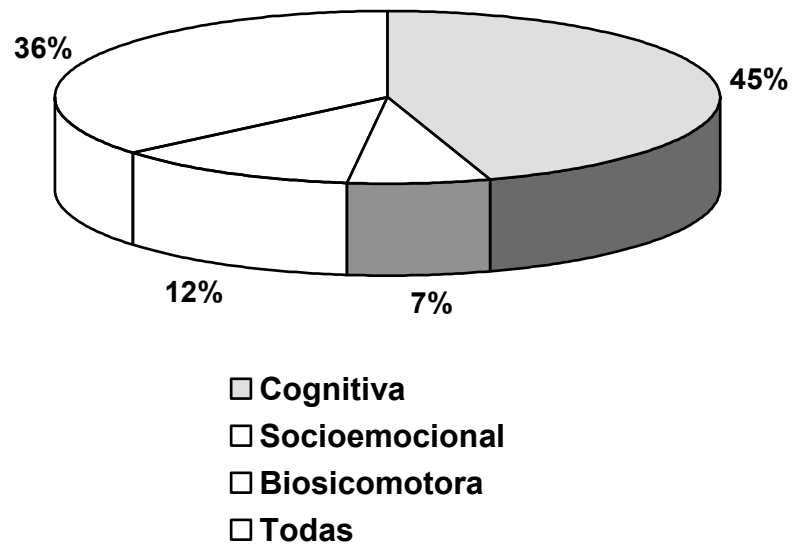
OBJETIVO DE LA PREGUNTA:

Identificar a través de la experiencia de los(as) maestros(as) en qué área de desarrollo de la currícula se podría incorporar el Programa Educativo Informático.

CUADRO No. 19

ALTERNATIVAS (áreas)	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
➤ Cognitiva.	61	45%
➤ Socio-emocional.	10	7%
➤ Bio-sicomotora.	17	12%
➤ Todas.	49	36%
TOTAL	137	100%

GRÁFICA No. 19



ANÁLISIS:

Según datos proporcionados por los(as) maestros(as) encuestados el 45% contestó en el área Cognitiva, esto significa que al incorporar el Programa Educativo Informático se incrementa el conocimiento del alumno(a), el 36% opinó que en todas las áreas porque estos programas fomentan el desarrollo, el 12% manifestó en el área Bio-sicomotora, porque se trata de manipular aparatos el cual permite desarrollar habilidades; y solamente el 7% opinó el área Socio-emocional.

Análisis e Interpretación de Resultados de la Guía de entrevista y Encuesta.

Después de analizar los resultados obtenidos, de la guía de entrevista y encuesta dirigidos a directores(as) y maestros(as) de la zona metropolitana de San Salvador, con el objeto de recopilar información para saber si existe la factibilidad de incorporar un Programa Educativo Informático, que permita el mejoramiento en la calidad educativa salvadoreña, se determinó lo siguiente: la guía de entrevista se administró a una población de 65 Directores(as) y la encuesta a 137 Maestros(as) de los cuales se analizaron todas las respuestas; coincidiendo la mayoría de ellas en sus diferentes opiniones: Tanto Directores(as) como Maestros(as) manifiestan estar de acuerdo con la incorporación del programa educativo informático para parvularia ya que donde laboran no existe dicho programa para beneficiar a la población escolar atendida a este nivel, mejorando así la calidad educativa y el perfil del(la) niño(a) en edad escolar; manifestaron al mismo tiempo que poseen infraestructura y espacio adecuado para implementar un centro de cómputo y a la vez los padres de familia apoyarían este tipo de programa porque ayudarían a sus hijos para una formación integral; obteniendo al mismo tiempo la factibilidad de coordinar con Instituciones Gubernamentales y no Gubernamentales para lograr la ayuda si se implementara el Programa Educativo Informático. Posteriormente indicaron que están de acuerdo ambas poblaciones en participar en jornadas de capacitación de informática, para mejorar su conocimiento y ponerlo al servicio de los párvulos y a la vez indicaron la disponibilidad de superar las limitantes que surgieren en el desarrollo del programa educativo informático.



PROGRAMA EDUCATIVO



INFORMÁTICO PARA PARVULARIA DEL SECTOR PÚBLICO.



INDICE DEL PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO.

Introducción.....	i
Justificación.....	88
Objetivos del Programa de Educación Informática.....	89
Perfil del maestro(a) para informática.....	90
Programa Educativo Informático Sección Uno.....	92
Unidad Uno, “LA ESCUELA”.....	94
Unidad Dos, “LA FAMILIA”.....	101
Unidad Tres, “LA COMUNIDAD”.....	107
Programa Educativo Informático Sección Dos.....	115
Unidad Uno, “LA ESCUELA”.....	117
Unidad Dos, “LA FAMILIA”.....	125
Unidad Tres, “LA COMUNIDAD”.....	134
Programa Educativo Informático Sección Tres.....	142
Unidad Uno, “LA ESCUELA”.....	144
Unidad Dos, “LA FAMILIA”.....	154
Unidad Tres, “LA COMUNIDAD”.....	162



CAPÍTULO III

3. PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO.

3.1 INTRODUCCIÓN.

Se debe tener la convicción de que la escuela debe ser un espacio movilizador de la capacidad intelectual, de la creatividad y del sentido innovador de los conocimientos, así también, la aceptación de las herramientas informáticas como una necesidad para adecuar a los estudiantes al ritmo que marca la sociedad,

La escuela deberá promover la utilización de la computadora como una herramienta tecnológica fundamental para el cambio y la transformación social con una finalidad esencialmente pedagógica orientadora del “Saber, Saber” y del “Saber, Hacer”, con el objeto de contribuir al mejoramiento de la calidad en la educación.

La informática no puede ser una asignatura mas, si no la herramienta que pueda ser útil a todas las áreas, a todos los docentes y la escuela misma; a consecuencia de la gama de beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como es la informática,



por tal motivo se ha elaborado un Programa Educativo Informático a nivel de parvularia para incorporarlo dentro de la curricula como un eje transversal en las tres Unidades de Aprendizaje, con el propósito de superar los instrumentos vigentes orientados a las secciones uno (4 años de edad), dos (5 años de edad) y tres (6 años de edad), iniciando con la Unidad Uno que es “La Escuela”; cuya finalidad es lograr la integración progresiva de los(as) niños(as) al medio ambiente escolar y social, la cual contiene ocho objetivos con sus respectivas actividades a desarrollar; continuando con la Unidad Dos “La Familia” que esta dirigida a fortalecer los vínculos familiares, la comprensión de roles, la práctica de normas y hábitos, basada en siete objetivos y actividades, finalizando con la Unidad Tres “La Comunidad” que pretende la formación de valores, actitudes y habilidades tendientes a favorecer la integración de los(as) niños(as) a su grupo social; esta contiene ocho objetivos y sus actividades.

El Programa Educativo Informático se inicia en forma paralela al programa curricular que el Ministerio de Educación ha elaborado para parvularia, donde se equilibran las tres áreas de desarrollo infantil, que son la Cognitiva, Socioemocional y Biosicomotora. Como todo proceso de enseñanza se realizarán actividades de evaluación las cuales deben ser permanentes dirigidas a niños(as) y a cada elemento del programa, que sirvan de fundamento para decidir, orientar y hacer ajustes necesarios en el período educativo la cual se realizará al final de cada Unidad.



3.2 JUSTIFICACIÓN.

Se ofrece a la comunidad de educación parvularia el siguiente Programa Educativo de Informática, para contribuir a mejorar el perfil y la calidad educativa de los párvulos. En investigaciones realizadas en las escuelas parvularias de la zona metropolitana de San Salvador, se logró comprobar que ninguna de las instituciones visitadas poseen programa de esta índole; por lo que se justifica la necesidad de incorporar el área de informática para parvularia, aprovechando que por su edad se propicia el aprendizaje y la adquisición de conocimientos. Se determinó como parámetro la estructura del programa curricular de las secciones uno, dos y tres que están compuestas por las unidades siguientes:

- Unidad UNO: “La Escuela”
- Unidad DOS: “La Familia”
- Unidad TRES: “La Comunidad”

Tomando en cuenta sus NIPS (Necesidades, Intereses y Problemas) para que dicho programa sea agradable a los(as) niños (as) y puedan aprender con facilidad.



3.3 OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFORMÁTICA.

3.3.1 Objetivo General.

Incorporar la informática como herramienta de apoyo y complemento, de uso permanente en el proceso educativo.

3.3.2 Objetivos Curriculares.

- Desarrollar la coordinación motora fina y oculo-manual.
- Aprender a manejar ratón y teclado.
- Desarrollar capacidad de análisis.
- Reforzar aspectos tales como ubicación espacial, temporal, lateralidad, seriación, sonido inicial y final, entre otros.
- Determinar relaciones de acuerdo a propiedades cuantitativas de los objetos.
- Introducir a los(as) niños (as) en la terminología básica asociada al computador.

3.3.3 Objetivos Transversales.

- Fortalecer valores como compartir, respetar turnos, ser cooperativos.
- Fortalecer relaciones interpersonales entre educador-estudiante.
- Utilizar el recurso computacional como refuerzo positivo a las actividades diarias en el salón de clases.
- Fortalecer relaciones de grupo y de la sección.
- Fortalecer los lazos afectivos del niño (a) con su entorno escolar.
- Familiarizarse con los programas computacionales.



3.4 ESQUEMA PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO.

Unidades	Sección 1, 2, 3.	Tiempo por clase	Veces por semana
Escuela	8 Objetivos	15 min.	2 veces
Familia	7 Objetivos	15 min.	2 veces
Comunidad	8 Objetivos	15 min.	2 veces

El ciclo lectivo de parvularia comprende 200 días (año escolar), dividido en 40 semanas.

El Programa Educativo Informático consta de 80 días clases incluyendo los días de evaluación.

3.5 ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA.

Para favorecer este proceso de aprendizaje, el docente deberá ser, ante todo una persona flexible, humana, capaz de acompañar a sus estudiantes en este camino de crecimiento y aprendizaje que ellos realizan, también deberá colaborar con ellos como parte del proceso de aprendizaje que está llevando a cabo.

Las(os) educadoras(os) deben de alguna manera seleccionar los materiales que han de ser empleados para enseñar sus respectivas clases y tomar en cuenta los siguientes criterios para estos:



- Deben ser pertinentes respecto a los objetivos que se pretenden lograr.
- Deben estar disponibles en el momento que se les necesite.
- Deben ser adecuados a las características de los estudiantes.
- Deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados al más bajo costo que impliquen la mínima pérdida de tiempo y puedan ser utilizados en distintas unidades.
- La educadora(or) debe prever, seleccionar y organizar los recursos didácticos pedagógicos que integrarán cada situación de aprendizaje, con la finalidad de crear las mejores condiciones para lograr los objetivos previstos.

La educadora o educador deberá adecuar o crear procedimientos metodológicos, que respondan a los criterios expuestos en este programa y a modalidades curriculares propias de la educación parvularia.

Para desarrollar el siguiente programa el educando se guiará por las indicaciones, que se darán después de cada objetivo, en donde se les mencionarán las actividades a desarrollar.



3.6 PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO SECCIÓN UNO.

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA USO DEL PROGRAMA.

Queridas(os) Educadoras(es), el presente Programa Educativo Informático tiene como propósito principal ayudar a usted a realizar un trabajo agradable, para mejorar la calidad educativa de los(as) niños(as), y al mismo tiempo facilitarle la labor pedagógica presentando un documento bien comprensible de tal manera, que cuando lo tenga en sus manos lo pueda desarrollar con mucha facilidad, sin necesidad de que posea conocimientos avanzados de informática, para que los(as) niños(as) tengan con la implementación de este programa un mejor perfil educativo.

A continuación, se le brindarán algunas indicaciones para el desarrollo de las tres unidades de la sección uno.

- El contenido del Programa Educativo Informático, se organiza en tres unidades de aprendizaje el cual se inicia con la unidad “LA ESCUELA”, la segunda unidad “LA FAMILIA”, y la tercera unidad “LA COMUNIDAD”; la estructura de cada unidad comprende: Objetivos de unidad, y cada uno de ellos con sus respectivas actividades, las cuales se presentan a manera de ejemplo para que sirva de referencia a él(la) Educador(a).
- En La unidad Uno, que es LA ESCUELA, los(as) niños(as) no irán al centro de cómputo, las clases se desarrollaran en el aula; presentando materiales



- visuales como láminas, carteles, ilustraciones entre otros.
- Los contenidos de la unidad uno, se recomienda que los desarrolle en el período de la conversación.
- Será hasta que se desarrollen las unidades dos y tres, que los(as) niños(as) irán al centro de cómputo a recibir las clases.
- El horario sugerido es dos veces por semana, con una duración de 15 minutos cada sesión de trabajo y queda a su consideración seleccionar los días en que se impartirá este programa.
- Se recomienda que al terminar los contenidos del programa se realice una clausura, para que los padres de familia se den cuenta del rendimiento logrado por sus hijos.

Se espera tome en cuenta esta información para lograr el éxito esperado del “PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO”.

Atentamente.

LAS AUTORAS.



SECCIÓN UNO

UNIDAD UNO, “LA ESCUELA”

OBJETIVO No 1.1

Dar a Comprender el significado de la palabra computadora a través de presentaciones gráficas.

ACTIVIDADES:

La(él) educadora(or) ambientará el aula con dibujos de computadoras en cartulina o pliegos de papel bond con colores vistosos que sean agradables para los(as) niños(as).

- A través de láminas con dibujos, enseñar conceptos prácticos y fáciles de la computadora, como por ejemplo: es una máquina donde se puede escribir, colorear, hacer trazos y oír.
- Al finalizar el objetivo la(él) educadora(or) procurará que el(la) niño(a) comprenda y pronuncie bien la palabra computadora.



OBJETIVO No 1.2

Identificar una computadora a través de presentaciones gráficas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará a los(as) niños(as), varias láminas con dibujos y entre ellos una computadora, para que la puedan identificar cada vez que se les muestre ejemplo, puede dibujar un radio, un televisor, una refrigeradora, entre otros.
- Enviar a los(as) niños(as) en parejas a señalar con el dedo el dibujo de la computadora.

OBJETIVO No 1.3

Identificar las partes básicas de la computadora Mouse, Teclado y Monitor a través de presentaciones gráficas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en láminas las partes básicas de la computadora que son mouse, teclado y monitor mencionando el nombre de cada una de ellas.



- Asociará el nombre de cada una de las partes con situaciones conocidas por los(as) niños(as) por ejemplo: .

Mouse ↔ Ratón

Monitor ↔ pantalla del televisor que tiene en su casa o del vecino.

Teclado ↔ máquina de escribir.

- La(él) educadora(or) preguntará individualmente a los(as) niños(as) el nombre de cada una de las partes enseñadas para asegurar el aprendizaje.

OBJETIVO No 1.4

Definir la utilidad y partes del mouse de la computadora a través de ilustraciones gráficas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará un dibujo de la computadora con las tres partes básicas; haciendo énfasis en el mouse.
- En conversación con los(as) niños(as) explicará con palabras sencillas. Las utilidades del mouse por ejemplo: sirve para mover dibujos, para señalar un dibujito y hacer trazos entre otros.
- La(él) educadora(or) hará preguntas a los(as) niños(as) sobre algunas



funciones del mouse utilizando palabras de fácil comprensión.

OBJETIVO No 1.5

Definir las utilidades del teclado y monitor de la computadora a través de presentaciones gráficas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) ilustrará el dibujo de una computadora con sus partes básicas haciendo énfasis en el teclado y monitor.
- La(él) educadora(or) conversará con los(as) niños(as) y les explicará en forma sencilla la utilización del teclado y monitor de la computadora ejemplo: el teclado sirve para escribir, la pantalla para ver lo que se ha escrito.
- La(él) educadora(or) mencionará una función de cualquiera de las partes básicas de la computadora y el(la) niño(a) identificará donde corresponde dicha función o viceversa.



OBJETIVO No 1.6

Fortalecer el conocimiento de la computadora por medio del canto.

ACTIVIDADES:

- Entonar canciones que hagan referencia a las diferentes partes de la computadora ejemplo:

Yo soy una máquina, te puedo enseñar

Tengo muchas teclas, que puedes tocar

Tengo una pantalla, para estudiar

Tengo un ratoncito, que tienes que apretar

El te guiará y aprenderás.

- La(él) educadora(or) enviará a un(a) niño(a) a señalar las partes de la computadora que se van mencionando en la canción.

OBJETIVO No 1.7

Reforzar el conocimiento de las partes básicas de una computadora y sus funciones a través de presentaciones gráficas.



ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará ilustraciones en carteles de una computadora con sus partes básicas que son: mouse, monitor y teclado, seguidamente se los mostrará a los(as) niños(as).
- Los(as) niños(as) identificarán cada una de esas partes y mencionarán la función ejemplo:

El mouse: sirve para dibujar, colorear, trazar líneas.

El teclado: sirve para escribir

La pantalla: sirve para ver lo que está haciendo

- La(él) educadora(or) reforzará el conocimiento a través de preguntas y respuestas.

OBJETIVO No 1.8

Desarrollar el conocimiento de la computadora a través del coloreo.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) repartirá a los(as) niños(as) hojas de papel bond con los dibujos de las partes básicas de la computadora.



- Los(as) niños(as) identificarán dichas partes dando a cada una un color diferente que la(él) educadora(or) indicará.
- Los(as) niños(as) entregarán el trabajo a la(él) educadora(or) y ella(el) hará una exposición de ellos.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD UNO.

- Comprende y Pronuncia correctamente la palabra computadora.
- Identifica correctamente las partes básicas de la computadora.
- Identifica las funciones de cada una de las partes básicas de la computadora.
- Menciona correctamente el nombre de cada una de las partes básicas de la computadora.



UNIDAD DOS, “LA FAMILIA”

OBJETIVO No 2.1

Observar el centro de computo con los(las) niños(as) para que lo conozcan.

ACTIVIDADES:

- Llevar a los(las) niños(as) a conocer el centro de cómputo e informarles que la próxima clase se recibirá ahí, para que se familiarice con el área donde se va a trabajar.
- Preguntar a los(as) niños(as) algunas diferencias que hay entre el centro de cómputo y el aula de clases y que es lo que observan.
- Recordar a los(as) niños(as) el comportamiento que deben tener al usar el centro de computo.



OBJETIVO No 2.2

Aprender a encender y apagar la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) llevará a los(as) niños(as) al centro de cómputo y les explicará como se enciende y se apaga una computadora.
- Bajo la supervisión de la(él) educadora(or) los(as) niños(as) ejercitarán como encender y apagar una computadora.
- La(él) educadora(or) mandará a los(as) niños(as) en pareja para demostrar como se enciende y se apaga la computadora. (Ver Anexo 5 lámina 1. para el desarrollo de la clase).

OBJETIVO No 2.3

Enseñar el uso elemental del mouse al educando en el centro de cómputo.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) colocará a los(as) niños(as) al frente de la computadora y les dirá que con la mano derecha harán uso del mouse.



- Los(as) niños(as) ejercitarán los movimientos que se necesitarán para manejar el mouse y el apuntador explicando a estos el uso. Ejemplo.

El mouse sirve para mover una flechita que se ve en la pantalla.

- Él(la) educador(ra) mostrará objetivamente el mouse y les recordará las funciones de este.

OBJETIVO No 2.4

Identificar otras funciones del mouse en la computadora.

ACTIVIDADES:

- Él(la) educador(ra) enseñará a los(as) niños(as) nuevas funciones que pueden hacer con el mouse por ejemplo:
 - Cambiar de posición los dibujos.
 - El uso del lápiz para dibujar.
 - El uso de el lápiz para trazar.
 - El uso de el lápiz para colorear.
- Los(as) niños(as) ejercitarán las nuevas funciones dirigidos por la(el) educadora(or).



- La(él) educadora(or) dará indicaciones a los(as) niños para que ejerciten con las nuevas funciones del mouse.

OBJETIVO No 2.5

Identificar medidas de prevención para la conservación de la salud, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la computadora una serie de dibujos conteniendo aspectos positivos y negativos en la conservación de la salud.
- La(él) educadora(or) indicará que señalen aquellos dibujos que muestren hábitos higiénicos que se deben practicar.
- La(él) educadora(or) solicitará a cada niño(a) que haga una demostración de lo aprendido.

OBJETIVO No 2.6

Identificar tareas que realizan los miembros de la familia en el hogar, por medio de la computadora.



ACTIVIDADES:

- Presentar a los(as) niños(as) en la computadora una serie de dibujos ilustrando las diferentes tareas del hogar.
- Hacer ejercicios de agrupación de las diferentes tareas que desempeñan cada miembro de la familia.
- La(él) educadora(or) supervisará a cada niño(a) para que le muestre lo que ha realizado en esta clase.

OBJETIVO No. 2.7

Identificar celebraciones familiares, utilizando la computadora

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or), mostrará en la pantalla del computador una serie de dibujos relacionados con las diferentes celebraciones familiares, como ejemplo: cumpleaños, fiesta Rosa, Bautizos. Piñatas, entre otros. Para que los(as) niños(as) los observen.



- Seguidamente les mostraré a los(as) niños(as) los mismos dibujos , para que los coloreen , utilizando los colores que los(las) niños(as) quieran , para que utilicen la creatividad.
- Al finalizar la actividad la(él) educadora(or) revisará, para asegurarse que ha sido completada.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DOS

- Sabe encender y apagar la computadora.
- Utiliza correctamente el mouse.
- Reconoce las funciones del apuntador del mouse de la computadora.
- Se esfuerza en agrupar correctamente cuando se le indica.



UNIDAD TRES,

“LA COMUNIDAD”

OBJETIVO No 3.1

Identificar personas y lugares significativos de la comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la computadora una serie de ilustraciones conteniendo personajes importantes de la comunidad, ejemplo: Profesores(as), médicos, carteros, sacerdotes, obreros entre otros, para que sean identificados por los(as) niños(as).
- La(él) educadora(or) dará las orientaciones necesarias para la identificación de los personajes y los(las) niños(as) los buscarán y señalará con el mouse.
- A continuación presentará otra serie de dibujos que representen lugares relacionados con los personajes para que el(a) niño(a) los asocie por ejemplo: Escuela, Iglesia, Hospital, Oficina de correos y Talleres.



OBJETIVO No 3.2

Identificar las principales formas de trabajo de las personas de su comunidad, a través de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) mostrará en la pantalla de la computadora dos grupos de ilustraciones, una que represente las diferentes formas de trabajo y otra las personas que trabajan en ello, por ejemplo: Albañilería, Agricultura, Zapatería, Panadería, Policía entre otros, para que sean observados por los(as) niños(as).
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que realicen ejercicios de relacion entre el oficio presentado y las personas que lo hacen, explicando en que consiste cada ocupación, por ejemplo:

-Panadería	Panadero
-Zapatería	Zapatero
-Albañilería	Albañil.
- La(él) educador(a) orientará a los(as) niños(as) que no hayan comprendido el ejercicio a que lo completen.



OBJETIVO No 3.3

Identificar los medios de transporte y señales de tránsito, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) mostrará en la pantalla dibujos que representen los diferentes medios de transporte como por ejemplo. Autobús. Motocicleta, Bicicleta, Carro, Tren, Carreta, entre otros e indicará a los(as) niños(as) que haciendo uso del mouse los identifique utilizando figuras geométricas por cada uno.
- Igualmente presentará en la pantalla una serie de dibujos de señales de tránsito, por ejemplo: El semáforo. Alto, Cruce de calle, Escuela, Puente, entre otros. Para que sean identificados por los(as) niños(as) utilizando figuras geométricas.
- Atendiendo indicaciones los(as) niños(as) identificarán dichas señales siendo orientados por la(él) educadora(or).

OBJETIVO No 3.4

Identificar los medios de comunicación social en su comunidad, por medio de la computadora.



ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la computadora una serie de dibujos que representen los medios de comunicación, ejemplo: Carta, Telegrama, Radio, Televisor, Periódico y Teléfono para que sean observados por los(as) niños(as).
- Seguidamente la(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que por medio de colores identifiquen un medio de comunicación, ejemplo.

-Carta Verde.

-Teléfono Morado.

-Telegrama Celeste.

-Radio Azul.

-Periódico Amarillo.

-Televisor Rojo.

- La(él) educadora(or) orientará a los(as) niños(as) para que completen el ejercicio.

(Ver Anexo 6 lámina 1 para el desarrollo de clase).

OBJETIVO No 3.5

Presentar costumbres y tradiciones cívico-culturales de su comunidad, por medio de la computadora.



ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la pantalla de la computadora una serie de ilustraciones que representen las costumbres y tradiciones por ejemplo.
 - Las fiestas patrias.
 - Semana Santa.
 - Fiestas Patronales.
 - Rondas y juegos infantiles.
 - Cumpleaños.
- La(él) educadora(or) orientará a los(as) niños(as) para que por medio del mouse identifiquen cada ilustración señalándola con un símbolo.
- La(él) educadora(or) solicitará individualmente a los(as) niños(as) que muestren como realizaron el ejercicio a sus compañeros(as).

OBJETIVO No 3.6

Identificar características y utilidades de los animales domésticos de su comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la pantalla de la computadora dos grupos de dibujos; uno con animales domésticos, y otro con características y utilidades que



estos poseen, por ejemplo:

- Cerdos Jamón.
 - Vaca Leche y sus derivados
 - Gallina Huevos.
 - Perro Cuidar la casa.
- La(él) educadora(or) pedirá a los(as) niños(as) que relacionen cada animal, por medio del mouse con una característica o utilidad que tengan.
- La(él) educadora(or) ayudará a los(as) niños(as) a completar el ejercicio.

OBJETIVO No 3.7

Identificar las plantas de su comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) mostrará en la pantalla una serie de dibujos que representen plantas, por ejemplo:
- Árboles Ornamentales.
 - Árboles Frutales.



-Árboles Medicinales.

-Árboles Industriales.

- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que les den colores diferentes a cada planta y les explicará las utilidades que tienen.
- La(él) educadora(or) orientará a los(as) niños(as) a completar el ejercicio.

OBJETIVO No 3.8

Fortalecer el conocimiento de la computadora por medio del canto.

ACTIVIDADES:

- Entonar canciones que hagan referencias a la computadora, ejemplo:

Yo soy una máquina, te puedo enseñar.

Tengo muchas teclas, que puedes tocar

Tengo una pantalla, para estudiar.

Tengo un ratoncito, que vas apretar

El te guiara y aprenderás.

Soy inteligente, yo te informaré.

Sobre tus deberes, yo te hablaré.



Yo quiero que sepas, que podrás jugar.

Muchos juegos lindos, te divertirán.

“Mucho gusto”, la computadora esta aquí.

“Mucho gusto”, que te hará feliz.

“Mucho gusto”, yo te enseñaré.

Y tus tareas, te resolveré.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD TRES.

- Hace uso correcto de los símbolos indicados para identificar.
- Utiliza correctamente el lápiz de la computadora para colorear y trazar.
- Direcciona bien el cursor del mouse.
- Atiende indicaciones de la(el) educadora(or) para completar los ejercicios



3.7 PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO SECCIÓN DOS.

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA USO DEL PROGRAMA.

Queridas(os) Educadoras(es), el presente Programa Educativo Informático tiene como propósito principal ayudar a usted a realizar un trabajo agradable, para mejorar la calidad educativa de los(as) niños(as), y al mismo tiempo facilitarle la labor pedagógica presentando un documento bien comprensible, que cuando lo tenga en sus manos lo pueda desarrollar con mucha facilidad, sin necesidad que posea conocimientos avanzados de informática, para que los(as) niños(a) tengan con la implementación de este programa un mejor perfil educativo. A continuación, se le brindarán algunas indicaciones para el desarrollo de las tres unidades de la sección dos.

- El contenido del programa Educativo Informático, se organiza en tres unidades de aprendizaje el cual se inicia con la unidad “LA ESCUELA” la segunda unidad “LA FAMILIA” y la tercera unidad “LA COMUNIDAD”; la estructura de cada unidad comprende: Objetivos de unidad, y cada uno de ellos con sus respectivas actividades, las cuales se presentan a manera de ejemplo para que sirva de referencia a la(él) educadora(or)
- En La Unidad uno, que es la ESCUELA, el desarrollo del objetivo 1.1 se



impartirá en el salón de clases, presentando materiales visuales en láminas y carteles; será a partir del objetivo 1.2 que se iniciarán las clases en el centro de Computo.

- El horario sugerido es dos veces por semana, con una duración de 15 minutos cada sesión de trabajo y queda a su consideración seleccionar los días en que se impartirá este programa.
- Se recomienda, que al terminar los contenidos del programa se realice una clausura para que los padres de familia se den cuenta del rendimiento logrado por sus hijos.

Se espera tome en cuenta esta información para lograr el éxito esperado del “PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO”.

ATENTAMENTE

LAS AUTORAS.



SECCIÓN DOS

UNIDAD UNO,

“LA ESCUELA”

OBJETIVO No 1.1

Reforzar los conocimientos de las partes básicas de la computadora, a través de presentaciones gráficas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or), presentará por medio de ilustraciones cada una de las partes básicas del computador. Ejemplo: el CPU., el teclado, mouse y monitor.
- La(él) educadora(or) hará las siguientes preguntas a los(as) niños(as):
 - ¿Recuerdas que es una computadora?. Es una máquina en la cual se puede escribir, colorear, hacer trazos y oír.
 - ¿Para qué sirve el mouse?. Sirve para mover dibujos, para señalar un dibujito y hacer trazos, entre otros.
 - ¿Para qué se utiliza el teclado?. Se utiliza para escribir.
 - ¿Para qué sirve el CPU.? Para guardar toda la información que se ingresa en la computadora.



Esto permitirá reforzar los conocimientos adquiridos en la sección anterior.

- Al finalizar la actividad, la(él) educadora(or) procurará que los(as) niños(as) puedan reconocer la función de cada parte de la computadora.

OBJETIVO No 1.2

Reconocer las funciones de las partes básicas de la computadora, a través de la práctica.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) le mostrará y explicará a los(as) niños(as) el funcionamiento de cada una de las partes de la computadora, ejemplo: el CPU. sirve para guardar información, el teclado sirve para escribir, el mouse sirve para seleccionar y mover dibujos, hacer trazos entre otros y el monitor para observar lo que se escribe.
- Con orientación de la(él) educadora(or) los(as) niños(as) realizarán los siguientes ejercicios:

Con el teclado escriba las vocales o se dibujan con el Mouse.

Utilizando el mouse realizar movimientos circulares hasta poder dominarlo, a través del mouse dando un clic seleccionará una figura, posteriormente para mover un dibujo dará doble clic con el dedo izquierdo sobre el mouse y



arrastrará con el mouse la figura sin levantar el dedo izquierdo.

Identificar en la pantalla lo que se escribe a través del teclado ejemplo:

escribir las vocales, que el (la) niño(a) observe y comente en que parte de la computadora aparecen.

- Reforzar el objetivo realizando diferentes ejercicios con cada una de las partes de la computadora: el CPU, el mouse, el teclado, el monitor.

(Ver anexo 4 lámina 1 para el desarrollo de la clase).

OBJETIVO No 1.3

Identificar las partes del cuerpo humano en sí mismo y los demás, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en pantalla, dibujos relacionados al cuerpo humano en diferentes posiciones como ejemplo: los brazos hacia arriba, las piernas hacia el lado izquierdo, la cabeza inclinada, los hombros levantados; entre otros.
- Luego el orientador indicará a los(as) niños(as) que marque con una X el dibujo del brazo izquierdo, colorear el brazo derecho, ubicar las piernas al lado derecho.
- Y para reforzar el objetivo, indicarles a los(as) niños(as) que dibujen y pinten el cuerpo humano a través de la computadora.



OBJETIVO No 1.4

Reconocer las funciones básicas de los órganos de los sentidos, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Presentar en pantalla dibujos de cada órgano de los sentidos. Ejemplo: el oído, la vista, el tacto, el olfato y el gusto.
- La(él) educadora(or) les dará instrucciones a los(as) niños(as) que por medio del mouse encierre en círculo el órgano del sentido del olfato (nariz), marque con una X el órgano del sentido de la vista (ojo), marque con una + el órgano del sentido del gusto(boca), y encerrar en un cuadro el órgano del sentido del tacto (las manos) y colorear cada órgano de los sentidos.
- Para cerciorarse de que el(la) niño(a) reconoce las funciones de los órganos de los sentidos, realizar el siguiente ejercicio:
 - Presentar a través de dibujos en la computadora dos columnas que muestren lo siguiente:

El tacto.	Un niño oliendo una flor.
El oído.	Un niño comiendo una fruta
El gusto	Un niño escuchando una canción
El olfato.	Un niño tocando una pelota.



Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el mouse trace una raya relacionando el órgano del sentido del lado izquierdo con el dibujo del lado derecho de acuerdo a su función.

OBJETIVO No 1.5

Desarrollar habilidades para clasificar objetos, de acuerdo a forma, tamaño y color, a través de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Al iniciar la clase la(él) educadora(or) presentará en pantalla figuras geométricas iguales, de diferentes formas y tamaños; como ejemplo: grande-pequeño, alto-bajo, redondo-cuadrado.
- Se deberán brindar las siguientes indicaciones a los(as) niños(as) para que realicen los siguientes ejercicios:
 - Utilizando el mouse coloree las figuras iguales.
 - Mueva las figuras de un lado a otro, haciendo uso del mouse.
- Para conocer si los(as) niños(as) pueden identificar objetos de diferentes tamaños, indicarles que dibujen utilizando el puntero del mouse, círculos y cuadros, iniciando del pequeño, mediano hasta el grande.



OBJETIVO No 1.6

Practicar relaciones espaciales con desplazamientos del cuerpo de personas y objetos, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en la pantalla figuras de las partes del cuerpo humano, ejemplo:
los brazos, cabeza, cuerpo, piernas, pies.
- La(él) educadora(or) instruirá a los(as) niños(as) que seleccionen con el puntero del mouse, los brazos para posteriormente subir y bajarlos; luego que haga girar la cabeza.
- La(él) educadora(or) reforzará la clase haciendo dibujos en la pantalla y luego los arrastrará de un lugar a otro utilizando el puntero del mouse.

OBJETIVO No 1.7

Identificar relaciones temporales en la jornada diaria y el calendario escolar, a través de la computadora.



ACTIVIDADES:

- Guiar a los(as) niños (as) por medio del mouse a que dibuje el elemento que hace referencia al día (sol); y los elementos de la noche (luna y estrella).
- Por medio de letras entrecortadas en pantalla muestre el nombre de cada día de la semana; e indicar a los(as) niños(as) que una las líneas de cada letra para completar los nombres de los días de la semana por medio del mouse.
- Reforzar el objetivo haciendo uso del coloreo en pantalla en cada uno de los cuadros donde se reflejan los estados del tiempo.

OBJETIVO No 1.8

Practicar por medio de la computadora, la habilidad motora fina.

ACTIVIDAD:

- La(él) educadora(or) dará instrucciones a los(as) niños(as) para que practiquen planas en la computadora. Ejemplo: rayas largas-cortas, rayas formadas de puntos, círculos, rayas inclinadas, espiral, entre otros.
- La(él) educadora(or) presentará a los(as) niños(as) un laberinto relacionando al gato con el ratón, el cual deberán recorrer el camino más corto para llegar al fin



del juego; permitiendo así el desarrollo de su habilidad motora fina.

- Para reforzar este objetivo el(la) educador(a) deberá revisar el trabajo que cada niño(a) realiza en la computadora, para cerciorarse de que practica el ejercicio en forma correcta

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD UNO.

- Identifica las partes básicas de la computadora.
- Identifica las funciones de las partes básicas de la computadora.
- Desarrolla los conceptos arriba-abajo, izquierda-derecha, delante-detrás.
- Reconoce las partes del Cuerpo Humano.
- Identifica colores, distingue forma y tamaños de objetos.
- Reconoce las funciones básicas de los órganos de los sentidos.
- Termina la actividad que se le indica.
- Aplica la coordinación ojo-manual.
- Coordina movimientos motores finos.



UNIDAD DOS, “LA FAMILIA”

OBJETIVO No 2.1

Identificar la función que desarrolla cada miembro del grupo familiar, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora (or) presentará en pantalla dos series de dibujos relacionados, uno a las funciones que realizan el grupo familiar y el otro cada miembro del grupo familiar, ejemplo:

el papá, cortando leña.

la mamá, cocinando.

hermano, estudiando.

- A los(as) niños(as) se les indica que haciendo uso del mouse, trace unas líneas relacionando el miembro de la familia con cada función o actividad que corresponda en el hogar.
- La(él) educadora(or) indicará que dibuje con el puntero del mouse su grupo familiar y sus funciones, seguidamente supervisará la actividad indicada a los(as) niños(as).



OBJETIVO No 2.2

Identificar la vivienda y sus dependencias, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en la pantalla dibujos de las dependencias y objetos de una vivienda de forma desordenada, ejemplo:

Sala

sillones

mesa de centro

florero

Cocina

juego de comedor

chinero

cocina

Dormitorio

camas

almohadas

closet

- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que por medio del mouse los ordene y seguidamente los coloree.
- Orientar a los(as) niños(as) hasta completar la actividad.

(Ver anexo 5 lámina 2 y 3 para el desarrollo de clase).

OBJETIVO No 2.3

Identificar los procesos de crecimiento y desarrollo humano, a través de la computadora.



ACTIVIDADES:

- Por medio de la computadora se presenta en pantalla dibujos relacionados al proceso de crecimiento desde el nacimiento hasta el desarrollo humano, para que los observen ejemplo:

Un bebé

Una niña(o) de cinco años,

Un joven,

Un adulto y un anciano.

- Presentar en la pantalla el proceso de crecimiento en forma desordenada e indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el mouse seleccione y ordene cada etapa de desarrollo y seguidamente coloree cada una de ellas.
- Luego reforzar el objetivo indicando cada etapa de crecimiento con el mouse.

OBJETIVO No 2.4

Identificar hábitos de alimentación sana y nutritiva para la buena salud, por medio de la computadora.



ACTIVIDADES:

- Presentar en dibujos los tres grupos de alimentación con sus respectivos nombres en la pantalla, los cuales son: formadores, reguladores y energéticos para que el(la) niño(a) los observe, ejemplo:

<u>Formadores</u>	<u>Reguladores</u>	<u>Energéticos</u>
leche	frutas	tortillas
queso	sandía	carne
crema	zanahoria	arroz
requesón	mangos	azúcar.

- La(él) educadora(or) presentará dibujos de cada grupo de alimentos por separados en forma desordenada e indicarles a los(as) niños(as) que con el mouse tracen una línea del lado izquierdo al derecho para relacionar los tres grupos de alimentos y sus derivados.

- Ejemplo:

	papas,
	zanahorias
Vaca	sandias
	mangos
	piña



Una canasta de	leche
Frutas y verduras	frijoles
	tortillas
	queso
Saco de harinas	crema
y cereales	pan
	requesón.

- La(él) educadora(or) revisará la actividad para que se realice de forma correcta.

OBJETIVO No 2.5

Reforzar las medidas de prevención y seguridad en la salud personal y familiar, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en pantalla objetos útiles y peligrosos para la conservación de la salud personal y familiar, para que los(as) niños(as) puedan observarlos,



Ejemplo:

Objetos útiles

Televisor

Refrigerador

Trapeador

Sillón

Mesa

Botiquín

Objetos peligrosos

pistola

cuchillo

tambo de gas

fósforos

insecticida

gillette

- Mostrarlos de forma desordenadas y los(as) niños(as) deberán agrupar los objetos peligrosos, los moverán y pegarán con el puntero del mouse al lado derecho y los objetos útiles al lado izquierdo.
- La(él) educadora(or) orientará a los(as) niño(as) que no hayan terminado a completar el ejercicio.

OBJETIVO No 2.6

Reconocer tareas que se realizan en el hogar, por medio de la computadora.



ACTIVIDADES:

- Mostrar a través de la pantalla las diferentes tareas del hogar, ejemplo:

barrer

trapear

sacudir muebles

lavar platos

regar las plantas

estudiar.

Para que los(as) niños(as) puedan observarlas.

- Seguidamente presentar cada una de las tareas con sus respectivos nombres al lado derecho en forma punteada, indicarles a los(as) niños(as) que repinten el nombre hasta descubrir lo que dice y dibujar el utensilio que se ocupa para realizar cada actividad, ejemplo:

Actividad

Utensilios

Barrer

escoba

Trapear

trapeador

Sacudir

plumero

Lavar platos

jabón y detergente



Regar plantas

regadera

Estudiar

cuadernos.

- La(él) educadora(or) orientará a cada niño(a) a completar la actividad sugerida.

OBJETIVO No 2.7

Reconocer celebraciones familiares para el desarrollo de la convivencia social, utilizando la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en pantalla diferentes dibujos relacionados a celebraciones familiares como ejemplo: bodas, cumpleaños, fiesta rosa, bautizos, piñatas.
- Debajo de cada dibujo mostrar los nombres de forma punteada para que los niños(as) repinten cada uno de ellos.
- Mostrar en pantalla de forma vertical los dibujos relacionados a celebraciones antes mencionados y al lado derecho los accesorios que se utilizan en cada una de las celebraciones en forma punteada para que los(as) niños(as) puedan



repintarlos hasta formar la figura y luego colorearlos.

- La(él) educadora(or) revisará la actividad de cada niño(a) para asegurarse que ha sido completado.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DOS

- Identifica los miembros de la familia.
- Reconoce las dependencias, tipos y características de la vivienda.
- Distingue propiedades de alimentos: color, tamaño, y forma.
- Describe tareas que realizan los miembros del hogar.
- Reconoce las etapas del desarrollo humano.
- Identifica medidas de seguridad en la conservación de su salud.
- Identifica su vivienda como centro de vida familiar.
- Identifica en el mantenimiento de orden y aseo del hogar
- Identifica medidas de prevención y seguridad.
- Coordina habilidades visomotoras.



UNIDAD TRES, “LA COMUNIDAD”

OBJETIVO No 3.1

Relacionar personas, lugares e instituciones de la comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en pantalla una serie de dibujos en forma desordenada, para que los(as) niños(as) por medio del mouse realice líneas de apareamiento relacionando la profesión con la institución a que pertenece.

Ejemplo:

<u>Profesión</u>	<u>Institución</u>
Médico	iglesia
Maestro	hospital
Sacerdote	carpintería
Carpintero	fábrica
Obrero	escuela

- Mostrar en la pantalla una serie de dibujos con lugares turísticos e instituciones de la comunidad para que los(as) niños(as) los clasifiquen marcando con una X los lugares turísticos, y encerrando con un círculo las instituciones, ejemplo:



Hospital, zoológico, escuela, balnearios, iglesias, playa, mercados, parques entre otros.

- La(él) educadora(or) dirá a los(as) niños(as) que repiten la actividad anterior para adquirir un refuerzo de la misma.

OBJETIVO No 3.2

Identificar funciones de las diferentes formas de trabajo que realizan las personas en su comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Presentar en la pantalla en forma desordenada personas ejerciendo actividades acorde al trabajo que cada una de ellas tiene. Ejemplo: el pan, una mesa de madera, un vestido, un zapato, entre otros.
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que muevan el dibujo de la persona y lo lleven a la par de cada actividad que realiza ejemplo:

Pan - panadero.

Mesa - carpintero.

Vestido - costurera.

Zapato - zapatero.



- La(él) educadora(or) revisará la actividad indicada a cada niño(a) hasta que la haya completado.

OBJETIVO No 3.3

Reconocer los medios de transporte, señales de tránsito y zonas de seguridad dentro de la comunidad, haciendo uso de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Presentarle a los(as) niños(as) los diferentes medios de transporte y señales de tránsito a través de la pantalla. Ejemplo: como medio de transporte un autobús, un tren, un avión, una carreta, un caballo y como señales de tránsito: el semáforo, un símbolo de alto, rayas blancas y amarillas pintadas en las calles entre otros.
- El(la) niño (a) tendrá que marcar con una (X) las señales de tránsito y que marque con una (+) los medios de transportes; y finalmente dibujar algunas zonas de seguridad como la zona peatonal..
- La(él) educadora(or) reforzará dicha actividad.



OBJETIVO No 3.4

Reconocer los medios de comunicación social dentro de la comunidad y el país, usando la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará a través de dibujos, los diferentes medios de comunicación como son: el telegrama, el teléfono, el radio, el televisor, una maceta, una casa, una pelota entre otros, para que los(as) niños(as) puedan reconocerlos.
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que coloreen solo los medios de comunicación y posteriormente encerrar en círculo los que no son medios de comunicación.
- Después de reconocer estos medios de comunicación la(él) educadora(or) reforzará dicha actividad.

(Ver Anexo 6 lámina 2 para desarrollar la clase)

OBJETIVO No 3.5

Identificar costumbres y tradiciones cívico-culturales de su comunidad, con imágenes en la computadora.



ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará en pantalla en forma desordenada las diferentes costumbres y tradiciones a través de la computadora, Ejemplo de Costumbres: las pupusas, las torrijas, el shuco, entre otros.
Ejemplo de tradiciones: las fiestas patronales, la semana santa, semana cívica entre otros.
- La(él) educadora(or) indicará a cada niño(a) utilizando el puntero del mouse arrastre las figuras que representan las costumbres al lado derecho y que arrastre las figuras que representan las tradiciones.
- Indicarles a los(as) niños(as) que dibujen y coloreen la bandera nacional.
- La(él) educadora(or) revisará la actividad realizada por cada niño(a).

OBJETIVO No 3.6

Reconocer características de los animales domésticos, acuáticos, y selváticos, utilizando la computadora.

ACTIVIDADES:

- Presentarle en pantalla dibujos que representen los animales domésticos , acuáticos y selváticos en forma desordenadas, ejemplo:
Un gato, un ratón, un elefante, un pez, un perico, una serpiente, un pato, un



caballo, una ballena, un águila, una palomita entre otros.

- Los(as) niños(as) seleccionarán y arrastrarán hasta agrupar los animales domésticos y posteriormente los animales acuáticos y selváticos y con orientación de la(él) educadora(or) colocar sus respectivos nombres.
- Para reforzar el objetivo que los(as) niños(as) realicen dibujos de asociación del lugar de hábitat de cada animal; como ejemplo:

El perro – casa;

León – selva;

Pez – agua.

OBJETIVO No 3.7

Describir características, crecimiento y utilidad de las plantas, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en pantalla diferentes tipos y tamaños de plantas como la milpa, la mata de fríjol, un árbol de mango, un mata de rosas, una palma de coco para que los(as) niños(as) identifiquen su forma y tamaño.
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que a través del puntero del mouse arrastre hasta agrupar las plantas pequeñas, luego las plantas medianas y



finalmente las plantas grandes.

- Para reforzar el objetivo indicar a los(as) niños(as) que dibujen con el puntero del mouse, los diferentes tipos de plantas que observan en su hogar.

OBJETIVO No 3.8

Identificar los fenómenos naturales y astros, a través de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) muestra en pantalla de la computadora los dibujos relacionados a fenómenos naturales como tormenta, huracán, terremotos, inundaciones entre otros; y como ejemplo de los astros:
El sol, la luna, las estrellas, el rayo y un lucero.
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que realicen lo siguiente:
 - Marque con una (+) los dibujos que representan los astros.
 - Marque con un (*) los dibujos que representan los fenómenos naturales.
 - y luego colorearlos.
- La(él) educadora(or) reforzará el objetivo revisando que cada niño(a) realice la actividad indicada, de lo contrario orientará hasta terminarla.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD TRES

- Reconoce diferentes lugares de la comunidad.
- Identifica y relaciona oficios y profesiones de personas de la comunidad.
- Identifica instituciones que prestan servicios a la comunidad.
- Reconoce tareas que prestan las personas de la comunidad.
- Describe características de plantas.
- Identifica animales acuáticos, domésticos y selváticos
- Clasifica figuras y objetos.
- Diferencia fenómenos naturales y astros.
- Identifica medios de comunicación social.
- Distingue las señales de tránsito.
- Identifica los medios de transporte.
- Reconoce los símbolos patrios.
- Reconoce los medios de comunicación.
- Manifiesta creatividad en la elaboración de figuras.
- Coordina movimientos ojo – manual.



3.8 PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO, SECCIÓN TRES.

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA USO DEL PROGRAMA.

Queridas(os) educadoras(es), el presente Programa Educativo Informático, tiene como propósito principal ayudar a usted a realizar un trabajo agradable, para que pueda lograr una mejor calidad educativa en los(as) niños(as) salvadoreños y al mismo tiempo, facilitarle la labor pedagógica presentando un documento bien comprensible, de tal manera, que cuando lo tenga en sus manos lo pueda desarrollar con mucha facilidad sin necesidad de que posea conocimientos avanzados de informática, para que los(as) niños(as) tengan, con la Implementación de este programa, un mejor perfil educativo.

A continuación, se les brindarán algunas indicaciones para el desarrollo de las tres unidades de la sección tres:

- El contenido del Programa Educativo Informático, se organiza en tres unidades de aprendizaje; el cual se inicia con la unidad “LA ESCUELA”, la segunda unidad “LA FAMILIA”, y la tercera unidad “LA COMUNIDAD”; la estructura de cada unidad comprende: Objetivos de unidad, y cada uno de ellos con sus respectivas actividades las cuales se presentan a manera de ejemplo, para que sirvan de referencia a la(él) Educadora(or).



- La Unidad Uno, comprendida por LA ESCUELA, en su objetivo 1.1 no se impartirá dentro del Centro de Cómputo, se impartirá dentro del salón de clases a través de material visual como láminas, carteles, dibujos en la pizarra entre otros.
- Para el desarrollo del objetivo 1.2 en adelante incluyendo las demás Unidades LA FAMILIA Y LA COMUNIDAD, iniciando estas desde su primer objetivo se desarrollarán en el Centro de Cómputo.
- El horario sugerido es dos veces por semana, con una duración de 15 minutos cada sesión de trabajo y queda a su consideración los días en que se desarrollará este programa
- Se recomienda, que al terminar los contenidos del Programa Educativo Informático, se realice una clausura para que los padres de familia puedan apreciar los logros obtenidos por sus hijos en el manejo y uso de la computadora.

Se espera tomen en cuenta esta información, para lograr el éxito esperado del **“PROGRAMA EDUCATIVO INFORMÁTICO”**.

ATENTAMENTE.

LAS AUTORAS.



SECCIÓN TRES

UNIDAD UNO, “LA ESCUELA”

OBJETIVO No 1.1

Ampliar los conocimientos de la computadora y funciones básicas.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) mostrará materiales gráficos en el salón de clase donde presenta la computadora y sus funciones básicas: Teclado , Monitor o pantalla, Mouse o Ratón y CPU. Para que los(as) niños(as) refuercen lo que anteriormente habían aprendido.
- Recordar a los(as) niños(as) cuales son las partes básicas del computador, describiéndole para qué sirve cada una de ellas. Ejemplo:

El teclado sirve para escribir, el monitor nos ayuda a visualizar lo que se escribe, el mouse ayuda a seleccionar, mover dibujos, dibujar y colorear, el C.P.U. es donde se guarda toda la información que se introduce en la computadora.

- La(él) educadora(or) preguntará a los(as) niños(as) :
 - ¿ Para qué sirve el C.P.U.?
 - ¿ Para qué utilizo el teclado?



¿ Qué función tiene el monitor o pantalla?

¿ Para qué sirve el mouse?

OBJETIVO No. 1.2

Reconocer elementos de la escuela por medio de la computadora, a través de gráficos.

ACTIVIDADES:

- Presentar dibujos en la computadora, donde se muestren las diferentes partes que forman la escuela. Ejemplo:
El salón de clases, los baños, la tienda, área de recreo entre otros.
- Utilizando el puntero del mouse cada niño (a) deberá colorear las diferentes partes que forman la escuela, seguidamente la(él) educadora(or) deberá indicarle por ejemplo:
 - Encierre en un círculo el área de baños,
 - Marque con una equis (x) el salón de clase,
 - Dibuje una cruz (+) en el área de recreo, entre otros.
- La(él) educadora(or) orientará a los(as) niños(as) que no hayan realizado bien su tarea, a completar la actividad. (Ver Anexo 4 lámina 2 y 3 para desarrollar la clase).



OBJETIVO No. 1.3

Reconocer las partes del cuerpo humano a través de presentaciones gráficas en el computador.

ACTIVIDADES:.

- La(él) educadora(or) deberá presentar gráficamente por medio de la computadora el cuerpo humano de un niño y de una niña. Ejemplo:
El cuerpo, ojos, boca, nariz, extremidades inferiores y superiores.
- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) actividades por realizar, como por ejemplo:
 - Coloree de amarillo el pelo de los dos niños.
 - Coloree de rosado el cuerpo.
 - Coloree de rojo la boca.
 - Dibuje un círculo (O), en las extremidades inferiores.
 - Dibuje un cuadro (□), en las extremidades superiores.
- Posteriormente presentar cada una de las partes del cuerpo humano en forma desintegrada, e indicarle a los niños(as) que de clic con el uso del mouse a cada una de las partes para arrastrarlas hasta formar el cuerpo humano.
- La(él) educadora(or) formará 4 grupos de niños(as) y les indicará, que utilizando el mouse de la computadora realicen el siguiente ejercicio:
 - Grupo 1, dibuje y coloree la cabeza.
 - Grupo 2, dibuje y coloree el cuerpo.



- Grupo 3, dibuje y coloree los brazos.
 - Grupo 4, dibuje y coloree ojos, nariz y boca.
- Posteriormente revisar cada grupo para observar si los(as) niños(as) completaron los ejercicios indicados.

OBJETIVO No. 1.4

Clasificar hábitos higiénicos y medidas de protección en los órganos de los sentidos, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) mostrará a través de gráficos por medio de la computadora, una escena de hábitos de higiene, como ejemplo: un niño dramatizando lo que hace, desde que se levanta hasta que termina de desayunar y mostrarlo en dibujo en la pantalla de la computadora en el siguiente orden:
1. Niño cambiándose.
 2. Niño bañándose.
 3. Niño cepillándose.
 4. Niño comiendo.
- Indicarle a los(as) niños(as) que realicen el siguiente ejercicio:
- Con un clic utilizando el mouse seleccione cada una de la imágenes para arrastrarlo hasta ordenar en forma correcta el hábito de higiene.



- Mostrar en la pantalla los siguientes dibujos:
 - Un niño introduciéndose objetos extraños en los ojos.
 - Un niño enjabonándose las manos.
 - Un niño metiendo las manos al fuego.
- Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el mouse, marquen con una cruz lo que no se debe de hacer para poder proteger los órganos de los sentidos.
- La(él) educadora(or), deberá revisar que los(as) niños(as) cumplan con lo indicado en cada una de las actividades, de lo contrario debe reforzar la actividad hasta cumplirla.

OBJETIVO No. 1.5

Identificar objetos en forma ascendente y descendente, de acuerdo al color y tamaño; por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá presentarles a los(as) niños(as) a través del computador varias figuras geométricas. Ejemplo: Círculos, cuadros, y triángulos; los dibujos deben ser pequeños, medianos y grandes.
- Indicarle a los(as) niños(as) que realicen los siguientes ejercicios como ejemplo:
 - Pintar de color rojo todos los objetos pequeños.
 - Pintar de color amarillo los objetos medianos..
 - Pintar de color azul los objetos grandes.



Posteriormente agrupar los objetos de acuerdo a su tamaño, para lo cual utilizando el mouse deberá dar clic a cada objeto y arrastrarlo hasta unirlos para formar los grupos.

- Indicarle a los(as) niños(as), que dibujen en el computador utilizando el puntero del mouse cuadros y círculos desde el más grande hasta el más pequeño o viceversa, para que la(él) educadora(or) pueda verificar si los(as) niños(as) pueden identificar los objetos por su tamaño, de lo contrario deberá de reforzar la actividad hasta lograr el objetivo propuesto.

OBJETIVO No. 1.6

Identificar relaciones de posición y proximidad , a través de gráficos en el computador.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá realizar ejercicios de posición. Ejemplo:

Ejercicio: Arriba-Abajo.

Presentar un dibujo por medio de la computadora donde este una mesa , arriba de ella puede estar dibujada una pelota y una taza, en la parte de abajo de la mesa puede estar dibujada una maceta.

- La(él) educadora(or) deberá indicarle a los(as) niños(as):
 - Coloree los objetos que están arriba de la mesa.
 - Coloree el objeto que se encuentra abajo.



-Utilizando el mouse, darle clic a la pelota y arrastrarla abajo de la mesa.

-Utilizando el mouse, darle clic a la maceta y colocarla arriba de la mesa.

- Luego realizar un ejercicio de proximidad. Ejemplo:

Ejercicio: Lejos-Cerca.

A través de la pantalla del computador, presentar una niña que se observe venir lejos con un gato y presentar un dibujo que se observe cerca, donde este un niño a la par de un árbol.

- La(él) educadora(or) indicará a los(as) niños(as) que realicen lo siguiente por ejemplo:

-Coloree la figura que observe lejos

-Coloree la figura que este cerca.

-Marque con una equis (x) el animal que se observe venir lejos a la par de la niña.

- Después de cada ejercicio realizado la(él) educadora(or) deberá cerciorarse que los(as) niños(as) hayan elaborado en forma correcta cada ejercicio indicado, de lo contrario deberá orientarlos hasta que todos lo hayan terminado correctamente.

OBJETIVO No. 1.7

Reconocer por medio de la computadora, las relaciones del tiempo.



ACTIVIDADES:

- Mostrar en pantalla por medio de la computadora un dibujo que represente el ayer, hoy y el mañana . Ejemplo: Un huevo representando el ayer, un pollo saliendo del cascarón representando el hoy y una gallina representado el mañana.
- Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el puntero del mouse dibujen cada una de las figuras y con ayuda de la(él) educadora(or) escriban en la parte inferior de cada figura ayer, hoy y mañana.
- Para identificar que los(as) niños(as) reconocen las nociones del tiempo mostrarles en la computadora dibujos en forma desordenada . Ejemplo: Un anciano, un niño, un bebé.

Posteriormente, utilizando el puntero del mouse darle clic a cada una de las dibujos y arrastrarlos hasta ordenarlos en forma correcta y en la parte de abajo de cada una enumerarlas, en forma ordenada.

OBJETIVO 1.8

Ejercitar la coordinación motora fina con presentaciones gráficas, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) por ejemplo presentará por medio de la computadora, el



dibujo del pie izquierdo y el pie derecho.

- La(él) educadora(or) deberá dar las siguientes indicaciones a los(as) niños(as) utilizando el puntero del mouse:

- Pinte el pie izquierdo de color rosado.

- Dibuje las uñas del pie izquierdo.

- Pinte el pié derecho de color rosado.

- Dibuje las uñas del pie derecho.

- Posteriormente presentar en pantalla dos columnas; las cuales podrán comprender:

- Zapato Silla

- Cuaderno Plato

- Mesa Lápiz

- Tasa Calceta

- Para este ejercicio la(él) educadora(or) deberá dar las siguientes indicaciones:

- Utilizando el puntero del mouse trace una flecha relacionando el objeto de la columna izquierda con el objeto de la columna derecha.

- Para reforzar la coordinación motora fina utilizando el mouse repinte de color las siguientes líneas:





ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD UNO.

- Descubre propiedades, relaciones, semejanzas y diferencias de los objetos, personas y otros elementos por medio de la computadora.
- Identifica la utilidad de la independencia de la escuela.
- Reconoce las extremidades – superiores e inferiores de su cuerpo.
- Identifica las partes del cuerpo y sus funciones básicas.
- Reconoce la utilidad de los sentidos,.
- Identifica objetos en forma ascendente y descendente.
- Identifica relaciones de posición y proximidad.
- Identifica órdenes de higiene y aseo personal.
- Identifica hábitos higiénicos y medidas de protección en los órganos de los sentidos.
- Aplica la coordinación viso-manual al manipular objetos.



UNIDAD DOS, “LA FAMILIA”

OBJETIVO No. 2.1

Reconocer los diferentes tipos de familia a través de dibujos, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará grupos de familias a través de la computadora con diferentes cantidades de miembros. Ejemplo: 1 familia de 4 personas, 1 familia de 10 personas y 1 familia de 6 personas.
- Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el puntero del mouse :
 - Encierre con un círculo la familia más numerosa.
 - Coloree la familia más pequeña.
- Posteriormente indicarles a los(as) niños(as) que dibujen y pinten su propia familia.
- La(él) educadora(or) deberá verificar que los(as) niños(as) realicen correctamente las actividades que se les indica de lo contrario la educadora(or) orientará hasta que estos puedan realizarlo.



OBJETIVO No. 2.2

Valorar la vivienda como centro de convivencia y sus necesidades básicas, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or), deberá presentar a través de gráficos por medio de la computadora una casa donde se pueda observar la parte interna. Ejemplo:
Cocina, sala, dormitorios y comedor, entre otros.
- La(él) educadora(or), indicará a los(as) niños(as) los siguientes ejercicios por ejemplo:
 - Pinte el área de la cocina.
 - Encierre en un círculo (O) los dormitorios.
 - Marque con una cruz (+) el comedor.
- La(él) educadora(or), deberá indicarle a los(as) niños(as) que realicen el siguiente ejercicio para comprobar si reconocen lo que está dentro de su hogar.
 - Dibuje y coloree los objetos que se encuentran en la cocina.
 - Dibuje y coloree los objetos que están dentro de la sala.
- Posteriormente cerciorarse que los(as) niños(as) realicen en forma correcta la actividad. (Ver anexo 5 lámina 4,5 para el desarrollo de la clase).



OBJETIVO No. 2.3

Reconocer a través de dibujos el proceso de crecimiento del ser humano, por medio de gráficos presentados en la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or), por medio de la computadora, deberá presentar las etapas del desarrollo humano en forma desordenada. Ejemplo:
 - Un niño de 5 años jugando.
 - Una madre en estado de gestación.
 - Un niño gateando.
 - Un niño en brazos de mamá.
- Indicarle a los(as) niños(as) que utilice el mouse con cada una de las escenas y las arrastre hasta formar en orden correcta las etapas del desarrollo humano.
- Para reforzar en los(as) niños(as) el proceso de crecimiento, indicarles que dibuje un bebé, un niño de 5 años, un adulto y un anciano y que enumere en forma secuencial cada una de las etapas de desarrollo.
- Posteriormente cerciorarse que los(as) niños(as) pueden presentar el proceso de desarrollo, de lo contrario deberán de orientarlos.



OBJETIVO No. 2.4

Reconocer los alimentos sanos y nutritivos para la salud, a través de gráficos en el computador.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá realizar ejercicios de reconocimiento de alimentos sanos a través de la computadora. Ejemplo: Presentar un huevo, un pan, plátanos, naranjas, sandía, y mangos.

Todos estos alimentos deben estar dibujados en forma de guiones y de igual forma el nombre de cada uno de ellos.

- Indicarle a los(as) niños(as) que realice el siguiente ejercicio por ejemplo:
 - Repintar las puntas de las figuras hasta lograr reconocer el alimento que se presenta.
 - Colorear el pan de color café.
 - Colorear la yema de color amarillo y la clara de color blanco.
 - Coloree el plátano y naranja de color amarillo.
 - La sandía y el mango de color verde.
 - Repintar el nombre del alimento presentado.
- Para cerciorarse que los(as) niños(as) pueden clasificar los alimentos sanos, indicarles que dibujen los alimentos que adquieren en su hogar y revisar cada uno de sus trabajos para asegurarse que lo realizan en la forma correcta.



OBJETIVO No. 2.5

Reconocer medidas de prevención y conservación de la salud, por medio de dibujos en la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar por medio de la computadora cuatro escenas de prevención de accidentes. Ejemplo:
 - Lavar las manos antes de comer.
 - Un señor talando árboles.
 - Un niño botando basura al suelo.
 - No desperdiciemos el agua; representándolo con un chorro abierto.
- Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el puntero del mouse realice los siguientes ejercicios:
 - Encierre en un círculo (O) las escenas que previenen accidentes o daños en la salud.
 - Marque con una cruz (+) las escenas que ocasionan accidentes.
- Para lograr identificar si los(as) niños(as) practican medidas de prevención indicarles que dibujen tareas realizadas en el hogar como medidas de prevención de accidentes y cerciorarse que los realicen en forma correcta de lo contrario retro alimentar las actividades hasta lograr el objetivo.



OBJETIVO No. 2.6

Practicar a través de dibujos por medio de la computadora, las tareas que se realizan en el hogar.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá mostrar por medio de la computadora dibujos con diferentes tareas que se realizan en el hogar. Ejemplo. Barrer, lavar, sacudir, estudiar, arreglar el jardín, lavar el carro, entre otros.

Posteriormente, presentarles un dibujo de las personas que realizan las tareas que anteriormente se mencionan en forma desordenada, Ejemplo: Papá, mamá, hermano, hermana, tío, abuelita.

- Indicarle a los(as) niños(as) que utilizando el puntero del mouse relacionar con una línea el oficio que desempeña cada miembro de la familia y posteriormente colorearlos.
- Para reforzar las tareas que se realizan en el hogar, la(él) educadora(or) puede realizar la siguiente actividad.

Presentar dos columnas que contengan dibujos, como ejemplo:

-Basura	-Cocina
-Cacerola	-Ropa
-Mantel	-Basurero
-Agua	-Mesa

- Indicarle a los niños(as) que tracen una raya utilizando el puntero del mouse para



relacionar el objeto de la derecha con el objeto de la izquierda.

Esto servirá para comprobar si los(as) niños(as) pueden identificar los objetos que ayudan a mantener la limpieza.

OBJETIVO No. 2.7

Diferenciar las celebraciones familiares a través de dibujos, por medio del computador.

ACTIVIDADES:

- Mostrar a través de la computadora dos columnas con figuras que pertenezcan a diferentes celebraciones familiares. Ejemplo:

-Novio	-Pastel rosado
-Quinceañera.	-Niños
-Payaso.	-Sacerdote
-Bautizo	-Novia.

- Indicarle a los(as) niños(as) que trace con una flecha utilizando el puntero del mouse relacionando los objetos del lado izquierdo con los objetos del lado derecho.
- Para reforzar el objetivo, indicarle a los(as) niños(as) que dibujen y coloreen las diferentes celebraciones familiares :
 - 3 objetos que se encuentran en un cumpleaños.
 - 2 objetos que pertenezcan a la celebración de una boda.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DOS.

- Reconoce tipos de familia por su estructura y extensión.
- Reconoce las dependencias del hogar.
- Identifica las celebraciones familiares.
- Identifica relaciones temporales: mañana, tarde, noche, antes, después, ayer y hoy.
- Identifica las etapas de crecimiento humano.
- Distingue los alimentos sanos.
- Identifica su vivienda como centro de vida familiar.
- Practica hábitos y actitudes de alimentación sana y nutritiva.
- Identifica actitudes de seguridad personal e higiene.
- Aplica nociones de izquierda a derecha.
- Se expresa gráficamente.
- Coordina habilidades audio-bisomotora.
- Atiende indicaciones.



UNIDAD TRES, “LA COMUNIDAD”

OBJETIVO No. 3.1

Reconocer gráficamente personas y lugares significativos de la Comunidad, por medio de la computadora

ACTIVIDADES:

- Mostrar a los(as) niños(as) dentro de un círculo: un doctor, un bombero, un policía y un maestro. Dentro de un cuadro: una caja de yeso, un arma, una jeringa y una manguera. dibujar el círculo y el cuadro a la par.
- La(él) educadora(or) dará la siguientes indicaciones:
 - Coloree todas las figuras que están dentro del cuadro.
 - Coloree los objetos que se encuentren dentro del círculo.
 - Utilizando el puntero del mouse trace una raya relacionando el objeto que pertenece a cada profesión.
- Posteriormente para reforzar el objetivo presentar en forma de figuras por medio de la computadora: Una Iglesia, La Cruz Roja, La Biblioteca Nacional.
- Indicarle a los(as) niños(as) que debajo de cada dibujo realicen otros dibujos representando objetos que se encuentran dentro de ellos. Ejemplo:

Debajo de la iglesia dibujar una cruz entre otros.



- La(él) educadora(or) deberá de revisar a cada niño(a) que cumpla en forma correcta las actividades por realizar.

OBJETIVO No. 3.2

Reconocer el trabajo como medio para satisfacer necesidades propias de la familia y la comunidad, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- Presentar a través de dibujos en la pantalla del computador, varias figuras que identifiquen el trabajo de diferentes profesiones y los diferentes objetos que utilizan para realizar su trabajo. Ejemplo:

Una silla, un carpintero, un cartero, un sacerdote, un zapatero, una carta, zapatos y un bautizo.

- Indicarle a los(as) niños(as) el siguiente ejercicio:
 - Trace una raya utilizando el puntero del mouse para unir la profesión con el trabajo u oficio que realiza.
 - Con orientación de la(él) educadora(or) ubicar debajo de la figura el nombre de cada profesión.
- La(él) educadora(or) deberá verificar que se realice la actividad en forma correcta, de lo contrario, orientar a los(as) niños(as) para que logren el desarrollo de la actividad.



OBJETIVO No. 3.3

Clasificar la utilidad de los medios de transporte y las normas de seguridad vial al conducir por la vía pública, a través de dibujos presentados en la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá presentar diferentes dibujos en la pantalla de la computadora representando los medios de transporte. Ejemplo:

Un medio de transporte marítimo como un barco, un medio de transporte terrestre como un tren y el medio de transporte aéreo un avión

Posteriormente presentarle el dibujo de un semáforo a través de la computadora.

- Deberá indicársele a los(as) niños(as) que realicen el siguiente ejercicio:
 - Marque con una equis (x) el medio de transporte marítimo.
 - Encierre en un círculo (O) el medio de transporte aéreo.
 - Coloree el medio de transporte terrestre.
 - Cuando finalice esta actividad realizará lo siguiente:
 - Pintará el semáforo dándole las indicaciones de la siguiente manera:
 - Colorear de verde el círculo que indique pase.
 - Colorear de rojo el círculo que indique alto.



- Colorear de amarillo el círculo que indique precaución.
- Para que la(él) educadora(or) compruebe que los(as) niños(as) reconocen los medios de transporte, indicarles que dibujen utilizando el puntero del mouse un ejemplo de cada uno de los tres medios de transporte. Ejemplo: Un carro, un helicóptero, una canoa entre otros.

OBJETIVO No. 3.4

Reforzar el conocimiento, de la utilidad de los medios de comunicación social dentro de la comunidad y el país, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá presentar por medio de dibujos en la pantalla de la computadora, los diferentes medios de comunicación que existen. Ejemplo:

Una carta, una radio, un teléfono, un televisor y un periódico.

De estos dibujos pueden presentarse tres o cuatro dibujos repetidos.
- Cada niño(a) deberá de realizar el siguiente ejercicio:
 - Unir a través de líneas utilizando el puntero del mouse los medios de comunicación que se repiten.



-Con ayuda de la educadora(or) los(as) niños(as) deberán escribir el nombre del medio de comunicación en la parte inferior del dibujo.

- Para reforzar el aprendizaje del objetivo, realizar la siguiente actividad: presentar figuras en la pantalla del computador como ejemplo:

Un tren, una carta, una escoba, un radio, un avión, un teléfono, una campana , un televisor , un martillo y un periódico.

- Los(as) niños(as) deberán marcar con una equis (x) los objetos que no son medio de comunicación.

(Ver Anexo 6 lámina 3 y 4 para el desarrollo de la clase).

OBJETIVO No. 3.5

Reconocer los acontecimientos cívico-cultural de su comunidad utilizando gráficos por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá presentar en la pantalla de la computadora la figura de la bandera de El Salvador y el Escudo de El Salvador.
- Posteriormente presentar a través de dibujos una fiesta patronal donde se observen ruedas, juegos mecánicos, una iglesia, personas celebrando y toritos de madera.



- Indicarle a los(as) niños(as) lo siguiente:
 - Pinte la bandera: de color azul la franja de arriba, color blanco la franja de en medio y de color azul la franja de abajo.
 - El escudo de El Salvador pintarlo con los colores correspondientes.
 - Coloree la figura de las fiestas patronales.
- La(él) educadora(or) deberá verificar que cada niño(a) realice bien las actividades, de lo contrario deberá orientarlos hasta terminar la actividad por completo.

OBJETIVO No. 3.6

Reforzar los conocimientos de las características de animales domésticos, acuáticos y selváticos, por medio de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) deberá presentar en la pantalla de la computadora: un animal acuático, un selvático, y un animal doméstico. Cada dibujo debe estar elaborado por líneas cortas. Ejemplo: Animal acuático-un pez, Animal selvático- un león, Animal doméstico-un loro.
- Cada niño(a) debe unir las líneas hasta completar el animal presentado.
Escoger un nombre para cada animal y con la ayuda de la(él) educadora(or)



escribir el nombre. Indicarle a los(as) niños(as) que pinten de diferentes colores los animales.

- Cada niño(a) deberá dibujar un animal diferente a los mostrados anteriormente, indicándole que sea un selvático, un acuático y otro doméstico, para verificar que pueden clasificarlos.

OBJETIVO No. 3.7

Reconocer las partes de las plantas por medio de dibujos presentados en la computadora.

ACTIVIDADES:

- Mostrar en dibujo, a través de la computadora, las partes que conforman la planta, en forma separada. Ejemplo: Hojas, tallo, raíz y Flor.
- Indicarles a los(as) niños(as) que realicen los siguientes ejercicios:
 - Pinte las hojas y tallos de color verde.
 - Pinte de color café la raíz.
 - Pinte de color rojo la flor.

Posteriormente seleccionar con un clic a través del mouse a cada una de las partes de la planta y arrastrarlas hasta unir las y formar la planta completa.

- Para verificación si los(as) niños(as) han comprendido las partes que forman la planta, indicarle que dibuje una de ellas y con orientación de la(él) educadora(or) colocarle el nombre de la planta en la parte inferior.



OBJETIVO No. 3.8

Reconocer causa-efecto de los fenómenos naturales y astros en situaciones cotidianas relacionándola con gráficos, a través de la computadora.

ACTIVIDADES:

- La(él) educadora(or) presentará a través de la pantalla de la computadora, varias figuras que identifiquen causa-efecto de los fenómenos naturales. Ejemplo:

Un huracán, una fogata, una lluvia, casas destruidas, un edificio en llamas, un río crecido.

- El(la) niño(a), utilizando el mouse debe realizar los siguientes ejercicios:

-Trace una raya relacionando los dibujos. Ejemplo:

-El fuego-con el edificio en llamas.

-El huracán-casas destruidas entre otros.

- Realizar un segundo ejercicio.

Indicarle a los(as) niños(as) que dibujen en la computadora utilizando el puntero del mouse los siguientes astros:

El rayo, la luna, el sol, estrellas y nubes.

La(él) educadora(or) deberá cerciorarse que los(as) niños(as) realicen en forma correcta cada actividad, de lo contrario reforzar las actividades hasta lograr el objetivo.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD TRES.

- Identifica nociones de proximidad y dirección.
- Reconoce los estados del tiempo.
- Distingue astros y fenómenos naturales.
- Identifica medios de transporte.
- Identifica medios de comunicación social.
- Identifica animales acuáticos, domésticos y selváticos.
- Identifica los símbolos patrios.
- Reconoce el ciclo biológico de los seres vivos.
- Identifica las partes de las plantas.
- Identifica hábitos de higiene y orden.
- Identifica alimentos sanos.
- Reconoce medidas de seguridad.
- Coordina movimientos motores finos, al trazar gráficas, números y figuras.
- Ejercita el control visomotor siguiendo la dirección izquierda-derecha.

CONCLUSIONES:

- No existe en las Escuelas de Educación Parvularia un programa educativo informático, que se esté desarrollando en dichas instituciones por no estar comprendido en la Currícula de Educación Parvularia.
- Las Directoras y Maestras tienen un promedio de 6 y 10 años de experiencia en este nivel, con grado académico, la mayoría de Licenciatura en Educación Parvularia; se puede concluir que son personas relativamente jóvenes y que demostrarían poca resistencia al cambio.
- Casi todas las escuelas investigadas cuentan con un Consejo Directivo Escolar (C.D.E.) y la mayoría reciben el bono de la calidad educativa.
- La mayoría de las encuestadas no conocen un Programa de Educación Informático, pero existe la buena voluntad de colaborar para que en las instituciones se desarrolle dicho programa, si se llegara a implementar.
- La mayoría de las Instituciones Públicas cuentan con espacio disponible en su infraestructura, para instalar un centro de cómputo.
- Según lo manifestado por las directoras y maestras, contarían con el apoyo de los padres de familia al implementar el Programa Educativo Informático.
- Una limitante manifestada por las encuestadas, para la implementación del Programa Educativo Informático, son los recursos financieros.
- Las maestras tienen confianza en que el Programa Educativo Informático, ayudaría al desarrollo de habilidades y destrezas en los(as) niños(as), si se implementara desde la sección uno (4 años de edad) de parvularia.

RECOMENDACIONES:

- Solicitar al Ministerio de Educación, la incorporación de un Programa Educativo Informático, en la Currícula de Educación Parvularia.
- Que el Ministerio de Educación facilite el acceso, a las universidades para que el 100% de maestras se especialicen en educación parvularia y así obtener su licenciatura. (Becas. Maestrías, entre otras.).
- Apoyar a las Instituciones de Educación Parvularia, para que el 100% de ellas organice su Concejo Directivo Escolar(C.D.E.), y así lograr la colaboración, de los padres de familia al momento de implementar, el Programa Educativo Informático.
- Se le recomienda al MINED que antes de implementar el Programa Educativo Informático, se realicen jornadas de promoción (entregas técnicas), para que las directoras y las maestras de educación parvularia lo conozcan.
- Solicitar al MINED que organice jornadas de capacitaciones en informática, a las maestras de parvularia para que puedan mejorar su desarrollo profesional.
- Se recomienda que los C.D.E., maestras, padres y madres de familia gestionen ante organismos gubernamentales y no gubernamentales(ONG), la ayuda necesaria para mejorar las infraestructuras disponibles en las instituciones públicas, para instalar el Centro de Cómputo.

- Se recomienda a las escuelas públicas organizar a los padres de familia para que al implementar el Programa Educativo Informático, cuenten con el apoyo que estos ofrecen.
- Se recomienda al MINED que en el bono de la calidad educativa, se incluya un rubro para la adquisición y mantenimiento de equipo de informático, para que las Instituciones puedan organizar e implementar un Centro de Cómputo.
- Que el Ministerio de Educación tome en cuenta el esfuerzo realizado, en la elaboración del Programa Educativo Informático, y lo implemente lo mas pronto posible, en las Instituciones Públicas de Educación Parvularia.

Alternativas de ayuda para la implementación del Programa Educativo Informático en las escuelas parvularias del sector público de San Salvador.

La Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Tecnológica de El Salvador, a través de su Decano Licenciado Ricardo Navarrete, pone a disposición en forma gratuita, a todos los estudiantes que tengan relación con la carrera de Informática, la oportunidad de que realicen sus horas sociales participando en la implementación del Programa Educativo Informático (PEI) que desarrollará el Ministerio de Educación en las Escuelas del nivel de Parvularia del sector público de san salvador.

Dicha participación consistirá en:

- 1) La Facultad de Ingeniería de esta Universidad con la especialidad de Ingeniería en Sistemas elaborará el Software para el PEI, y lo pondrá a disposición de forma gratuita al Ministerio de Educación.
- 2) La Escuela de Ciencias Sociales con la especialidad de Licenciatura en Informática, enviará a sus estudiantes a colaborar con las escuelas parvularias en desarrollar los contenidos del PEI.

El Decanato gestionará ante la Dirección de Educación Superior, la certificación que avale las horas sociales realizadas por los estudiantes que participen en el PEI.

COSTO BENEFICIO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN CENTRO DE COMPUTO.

Para la implementación de un centro de computo escolar se requiere del hardware y software con las siguientes características:

REQUERIMIENTO DEL HARDWARE.

NUMERO DE EQUIPO	CARACTERISTICAS	COSTO
25 COMPUTADORAS	PENTIUM III 1.160 GB. MEMORIA RAM 122. MB. DISCO DURO 20 GB. TARJETA DE VIDEO PANTALLA DE 14" MOUSE, TECLADO, PARLANTES.	\$ 13,125.00
12 REGULADOR CON BATERIA	110 V. MARGENES DE ENERGIA 120 HASTA 95 VOL. BATERIA HASTA 1 HORA DE DURACION	\$ 1,140.00
5 IMPRESORAS	HP 3000	\$ 750..00
25 MESAS PARA COMPUTADORA CON SUS SILLAS		\$ 1,250.00
TOTAL		\$ 16,265.00

BENEFICIOS DE HARDWARE.

- TECNOLOGIA DE PUNTA.
- MAYOR COMODIDAD EN EL EQUIPO.
- SOPORTE TECNICO A LA MANO.
- SEGURIDAD CONTRA ACCIDENTES.
- MAYOR INNOVACION.
- CUBRE LA NECESIDAD DE ENSEÑANZA.

REQUERIMIENTO PARA EL SOFTWARE.

El software para el programa educativo informático será elaborado por Ingenieros en sistemas y con especialidad en programación, tomando como base los contenidos que se encuentran en el presente documento y tomando en cuenta las siguientes sugerencias:

- Adecuado para las características de los(as) niños(as) en la edad de 4,5 y 6 años.
- Versión en español.
- Compatibles con cualquier Hardware.
- Con accesorios útiles y necesarios.
- Que puedan ser utilizados en distintas unidades.
- Ser elaborado en un ambiente familiarizado y muy dinámico, apegado a los programas de parvularia.

RESUMEN.

COSTO

El costo total de la inversión en la implementación del Centro de Computo por institución, en lo que a hardware se refiere será de \$16,265.00.

BENEFICIO.

- Obtendrán un moderno centro de computo en cada institución educativa.
- La enseñanza de computación que se impartirá a los estudiantes está orientada hacia un mejor futuro.
- El software que se les enseñará a los educandos esta de acuerdo a los contenidos que exige el programa oficial.

BIBLIOGRAFIA:

- Azúcar Ángel de Bustamante, María Elizabeth; Herdoiza, Magdalena (Consultora USAID/AED). Fundamentos Curriculares de la Educación Parvularia , Ministerio de Educación. El Salvador, San Salvador, 1999. Pág.10-21.

- Bracamontes, Ricardo; Briones, Carlos; Campos, Adalberto. Desafíos de la educación en el Nuevo Milenium, Ministerio de Educación. El Salvador, San Salvador, 2000. Pág.10-21.

- Briones, Carlos; Jacir de Lovo, Ana Evelyn; Marín, Rolando. Características Básicas de la Educación Parvularia en El Salvador, Ministerio de Educación. El Salvador, San Salvador, 2000. Tomo I. Pág.10-11.

- Fernández Collado, Carlos; Hernández Sampieri, Roberto; Baptista Lucio, Pilar. Metodología de la Investigación. 2ª. ed. Mc Graw.Hill. México, D.F., 2001. Pág. 57-72.

- Ministerio de Educación Colección Cipotes. Libreta de Aprestamiento para niños y niñas de Educación Parvularia. Sección Uno (4 años). El Salvador, San salvador, 2002.

- Ministerio de Educación Colección Cipotes. Libreta de Aprestamiento para niños y niñas de Educación Parvularia. Sección Uno (5 años). El Salvador, San salvador, 2002.

- Ministerio de Educación Colección Cipotes. Libreta de Aprestamiento para niños y niñas de Educación Parvularia. Sección Uno (6 años). El Salvador, San salvador, 2002.

- Ministerio de Educación. Folleto. Ley General de Educación, Decreto No. 917. El Salvador, San Salvador, 2000.Pág. 10,11,24.

- Ministerio de Educación. Folleto. Día a Día en la Escuela Parvularia. El Salvador ,San Salvador, 1997.

- Ministerio de Educación. Folleto. Programa de Estudio Educación Parvularia Sección Uno. El Salvador, San Salvador ,1999-2004.

- Ministerio de Educación. Folleto. Programa de Estudio Educación Parvularia Sección Dos. El Salvador, San Salvador ,1999-2004.

- Ministerio de Educación. Folleto. Programa de Estudio Educación Parvularia Sección Tres. El Salvador, San Salvador, 1999-2004.
- Alvarado, Carlos Augusto. Entrevista, Metodología de la Investigación. 26 Febrero; 09 abril, El Salvador, San Salvador, 2002.
- Estrada, Clara Luz. Entrevista. Programa Educativo Curricular para Parvulia. 22 Marzo , El Salvador, San Salvador, 2002.
- Muñoz, Balmore Arturo. Entrevista. Metodología de la investigación. 26 marzo, El Salvador, San Salvador, 2002.
- Quintanilla, Amilcar. Entrevista. Programas Educativos Informáticos. 19 marzo, El Salvador, San Salvador, 2002.
- Rodríguez, Fidel. Entrevista. Metodología de la Investigación. 10 abril, El Salvador, San Salvador, 2002.
- Rosa Margarita Hernández. Entrevista. Programa Educativo de Inglés para parvularia. 10 abril, El Salvador, San Salvador, 2002.

GLOSARIO

A continuación se detallan las definiciones de algunos términos utilizados dentro de la investigación.

- ◇ **Apresto:** Es preparar al(él) niño (a) en todas las áreas, para que el aprendizaje sea más efectivo.
- ◇ **Áreas de Desarrollo:** Se reconocen con mayor énfasis las dimensiones de atención integral de los(as) niños(as) y son el fundamento del contenido curricular y los procesos educativos. Estas áreas se reconocen como cognitivas, socioemocional y biosicomotora.
- ◇ **Articulaciones:** Pronunciación clara y distinta de las palabras, enlace, unión.
- ◇ **Biopsicomotora:** Se refiere a la combinación de los factores neurofisiológicos y psicológicos que contribuyen y posibilitan la maduración. Reflejo del desarrollo psicomotor.
- ◇ **Bono de la calidad educativa:** Es dinero que el Ministerio de Educación, da a las Instituciones Educativas para ayudarles a adquirir bienes y servicios para mejorar la calidad educativa.
- ◇ **Ciclos Lectivos:** Estructura del Sistema Educativo Nacional de la Educación Básica. Período que comprende tres años de estudio. Tiempo en que el(la) maestro(a) está con los(las) niños(as).
- ◇ **Computación:** Rama de la filosofía que estudia el cálculo simbólico y numérico

mediante funciones de transformación algorítmicas entre las entradas y las salidas.

- ◇ **Computadora:** Máquina electrónica capaz de seguir instrucciones y realizar cálculos muy rápidos para alterar información de una manera deseable y para realizar por lo menos alguna de estas operaciones sin intervención humana.
- ◇ **Comunidad:** Asociación de personas o estados que tienen un interés común.
- ◇ **Consejo Directivo Escolar:** (C.D.E.) Lo forman ocho miembros organizados así: presidente debe ser el director, suplente es el subdirector, dos representantes de los maestros un maestro debe ser el secretario y el otro el concejal, tres representantes de los padres de familia con sus respectivos suplentes; uno el tesorero y los otros dos son concejales, y dos representantes de los estudiantes que sean mayor de 12 años y sus suplentes. En el caso de la Educación Parvularia no tienen representación en el C.D.E. por parte de los alumnos.
- ◇ **C.P.U.:** Unidad Central de Procesos del Ordenador formado por una memoria principal, una unidad aritmética y lógica y una unidad de control.
- ◇ **Cursor:** Forma luminosa que se desplaza sobre el monitor y que señala el lugar del carácter siguiente. Se trata frecuentemente, de una señal centellante o una flecha.
- ◇ **Currículo de Educación Parvularia:** Son objetivos de estudio que tiene el propósito de generar aprendizaje en el educando y desarrollar hábitos, habilidades y destrezas.
- ◇ **Docente:** Persona que enseña, conjunto de profesores y maestros.

- ◇ **Dominio Afectivo:** Es el área interior de la vida del niño y niña, que contiene sus emociones, sentimientos e intereses, los cuales son desarrollados por medio de las relaciones intergrupales.
- ◇ **Dominio Cognoscitivo:** Es el área donde el(la) niño(a) percibe, compara, analiza y memoriza conceptos para la solución de problemas.
- ◇ **Dominio Psicomotor:** Es el área donde el(la) niño(a) aprende a desarrollar su esquema corporal, equilibrio y espacio temporal.
- ◇ **Educación Media:** Ofrece la información en dos modalidades educativas: una general y otra técnica vocacional, ambas permitirán continuar con estudios superiores o incorporarse a la actividad laboral, culmina con el grado de bachiller con una duración de dos años y el técnico vocacional de tres años.
- ◇ **Educación Parvularia:** Es el primer nivel de educación formal y está comprendido entre las edades de cuatro a seis años.
- ◇ **Escuela:** Promueve la integración progresiva del(la) niño(a) al ambiente social y escolar, en términos de hábitos, habilidades y actitudes que le permiten actuar en forma orientada y autónoma en el medio escolar.
- ◇ **Estrategias Metodológicas:** Consiste en diversos recursos organizacionales y situacionales que se derivan de uno o más métodos para viabilizar una experiencia de aprendizaje significativo y relevante para los alumnos y alumnas.
- ◇ **Fundamentos Curriculares:** Dimensiones del desarrollo integral del ser humano

que significan o se traducen en el conjunto de contenidos y procesos educativos afines a la naturaleza de tal desarrollo.

- ◇ **Globalización Pre-escolar:** Es el posible encuentro de una forma cultural con otra, apoyada por el desarrollo de los medios de comunicación. Desde el punto de vista de la psicología infantil la globalidad es entendida como una característica de los(as) preescolares, que les permite percibir el todo y no sus partes y que por ello el uso de una metodología integral.
- ◇ **Gráfica:** Modo de representación geométrica de los resultados estadísticos.
- ◇ **Habilidad Psicomotriz:** Son las diferentes destrezas de movimiento en la que interviene la mente y el cuerpo lo cual permite el desarrollo de diferentes destrezas.
- ◇ **Informática:** Se entiende por informática, la palabra formada por la asociación de los términos, información y automática ; es el conjunto de técnicas destinadas al tratamiento automático de la información, agrupa principalmente todas las actividades relacionadas con el tratamiento lógico y automático de la información.
- ◇ **Implementación:** Proceso de diseñar, preparar, probar e instalar un sistema.
- ◇ **Integración Social:** Facilidad para integrarse a los grupos que los rodea.
- ◇ **Intereses Lúdicos:** Sinónimo de atención; discriminación de lo que le gusta y lo que no.
- ◇ **Kindergarden:**Jardín de niños(as).Educación impartida desde los cuatro a seis

años.

- ◇ **Mouse (Raton)**: Pequeño dispositivo de entrada que se utiliza con la mano, sobre una superficie plana para controlar la posición del cursor en la pantalla.
- ◇ **Método Didáctico**: Formas de organizar y conducir el trabajo educativo que se derivan del método y de los principios metodológicos más generales.
- ◇ **Metodologías**: Conjunto de técnicas y procedimientos lógicamente coordinados, cuya finalidad es el logro de objetivos y aprendizaje.
- ◇ **Ministerio de Educación**: El ente gubernamental de normas y administración del Sistema Educativo y Cultural de El Salvador.
- ◇ **Monitor**: Elemento del equipo que contiene la pantalla del ordenador.
- ◇ **Oculo Motor – Manual**: Coordinación o sincronización de movimientos de la vista con relación a los movimientos corporales, (específicamente con relación a la mano).
- ◇ **Pedagogía**: Arte de enseñar o educar a los(as) niños(as).
- ◇ **Perfil del Niño (a)**: Características del(la) niño(a) de cuatro a seis años en los dominios cognoscitivo afectivo y psicomotor.
- ◇ **Períodos didácticos**: Cuando la maestra(o), desarrolla con los(as) niños(as) un objetivo, mediante actividades lúdicas, está empleando la metodología Juego – Trabajo.
- ◇ **Pre-escolar**: Se refiere a los(as) niños(as) de cuatro años a seis años que asisten al

nivel de parvularia.

- ◇ **Programa Informático de Parvularia:** Es un instrumento curricular diseñado para ser implementado en un año lectivo con el propósito de orientar los procesos formativos de niños y niñas de 4, 5 y 6 años en el área informática.
- ◇ **Programación:** Proceso que suministra instrucciones a la computadora, para que el microprocesador sepa que debe hacer.
- ◇ **Promotor:** Que promueve, da impulso a una cosa.
- ◇ **Psicopedagógico:** Persona que estudia el desarrollo científico de los(las) niños(as).
- ◇ **Reforma Educativa:** Son cambios en el sistema educativo que involucran a los docentes, padres de familia, alumnos (as) y demás elementos que conforman el Currículo nacional.
- ◇ **Representación:** Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad.
- ◇ **Sensoperceptivo:** Conocer por parte del(la) maestro(a) el número de estudiantes que se adaptan a la metodología.
- ◇ **Sincretismo Mental Infantil:** Percepción global del(la) niño(a) de abstraer los procesos cognitivos de una forma general, distribuido en sus partes.
- ◇ **Sintético:** Método sintético, que resume, que sintetiza. Razonamiento que va de lo simple a lo complejo.
- ◇ **Socialización Metódica:** Compartir métodos con niños y niñas experiencias pedagógicas relevantes.

- ◇ **Sociocultural:** Depende a la vez de un grupo social específico y de la cultura que le es propia.
- ◇ **Socioemocional:** Comprende la forma única de sentir y relacionarnos con el mundo, la manera cómo llevamos las relaciones con los demás, cómo expresamos las emociones y sentimientos, la forma cómo toleramos las frustraciones, cómo compartimos, escuchamos, etc.
- ◇ **Software:** Conjunto de programa de distinto tipo, que hacen posible el funcionamiento de una computadora.
- ◇ **Teclado “Extendido”:** Es el que tiene 101 ó 102 teclas, que contiene letras, números y signos.
- ◇ **Tecnología:** Se define como el conjunto de habilidades, conocimientos, procedimientos, herramientas e instrumentos aplicados en la manipulación de cosas materiales y físicas.
- ◇ **Unidades de Aprendizaje Integrados:** Se rigen por los principios y objetivos generales del nivel; contemplan las áreas del desarrollo; operativizan las metas y procesos de los ejes de desarrollo e incluyen los objetivos formativos de los ejes transversales. Globalmente, apuntan al cumplimiento del perfil ideal del(la) niño(a) en la etapa evolutiva correspondiente a la Educación Parvularia.

ANEXOS

ANEXO #1. Listado de Escuelas Parvularias Públicas.

No.	DISTRITO	DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN.
1	Esc. de Educ. Parv. “Colonia Monserrat”	Colonia Monserrat Pasaje Navarra #13. S.S.
2	Esc. de Educ. Parv. “Centro Urbano Monserrat”	Centro Urbano Monserrat #2 I.V.U. S.S.
3	Esc. de Educ. Parv. “Rosaura Zapata”	Final calle “A” Colonia la Loma. S.S.
4	Esc. de Educ. Parv. “Profa. “Luisa Morán Castro”	Entre pasaje 9 y 10 Colonia Monserrat. S.S.
5	Esc. de Educ. Parv. “Profa. María Escolar Galindo”	Final 41 Av. Sur Block 4 pje. #1 Col. 10 de Mayo. S.S.
6	Esc. de Educ. Parv. “Estado de Israel”	Colonia y Avenida 3 de Mayo #123. S.S.
7	Esc. de Educ. Parv. “Soledad M. De Alas”	19 Calle Ote. #325 Barrio San Miguelito. S.S.
8	Esc. de Educ. Parv. “Dolores Castellanos”	1ar. Av. Norte #1726 Colonia Rábida. S.S.
9	Esc. de Educ. Parv. “ de la Colonia Panamá”	20 Av. Nte. Pje. #4 Colonia Atlacat. S.S.
10	Esc. de Educ. Parv. “ San Miguelito”	Anexo al mercado municipal San Miguelito. S.S.
11	Esc. de Educ. Parv. “Colonia Renson Irca”	Colonia Sánchez Calle los Naranjos Barrio Cisneros. S.S.
12	Esc. de Educ. Parv. “María Bedoya Aguilar”	Final Calle 5 de Noviembre frente al CAM. S.S.
13	Esc. De Educ. Parv. “Barrio Santa Anita”	Pje. Santa Luisa # 1103 Col. Santa Cristina. S.S.
14	Esc. De Educ. Parv. “Las Abejitas”	Colonia Ferrocarril pje. #219. S.S.
15	Esc. De Educ. Parv. Angele Neituno de G.”	6° Calle pte. Y 19 A.v. Sur # 333. S.S.
16	Esc. De Educ. Parv. “Sagrado Corazón de Jesús”	3° Av. Sur Frente Iglesia el Calvario. S.S.

ANEXO #1. Listado de Escuelas Parvularias Públicas.

17	Esc. De Educ. Parv. “María Montessori”	Av. Cuscatlán #624. S.S.
18	Esc. De Educ. Parv. “José María San Martín”	Santa Tecla.
19	Esc. De Educ. Parv. “Colonia Quezaltepeque”	Santa Tecla.
20	Esc. De Educ. Parv. “Jardines de la Sabana”	Santa Tecla.
21	Esc. De Educ. Parv. “Hugo Galindo”	Ayutuxtepeque.
22	Esc. De Educ. Parv. “Colonia Ascensión”	Ayutuxtepeque.
23	Esc. De Educ. Parv. “Col. San Antonio”	Ayutuxtepeque.
24	Esc. De Educ. Parv. “San Sebastián Martir”	Ayutuxtepeque.
25	Centro Escolar “Cantón Zapote Arriba”	Ayutuxtepeque.
26	Esc. de Educ. Parv. “San Benito”	Carret.a Santa Tecla Ctgo. al Mercado Artesanías. S.S.
27	Esc. de Educ. Parv. “Colonia Miramonte”	Av. Bernal Calle Donald Bank # 220. S.S.
28	Esc. de Educ. Parv. “Comunidad el Prado”	Av. Federal Alemania Colonia Escalón. S.S.
29	Esc. de Educ. Parv. “ Ovidio Declory”	4° Calle Ote. # 295. S.S.
30	Esc. de Educ. Parv. “San Antonio”	Km. 10 ½ cantón Planes de Renderos. S.S.
31	Centro Escolar “Barrio las Delicias”	4° Calle Ote. #83. Barrio las Delicias. S.S.
32	Centro Escolar “ Colonia San Simón”	Calle Principal Colonia San Simón S.S.
33	Esc. de Educ. Parv. “Comunidad Jardín”	Comunidad Jardín, Cantón Planes de Renderos. S.S.
34	Esc. de Educ. Parv. “Colonia Atonal”	Final 41 Av. Norte. S.S.

ANEXO #1. Listado de Escuelas Parvularias Públicas.

35	Esc. de Educ. Parv. “Colonia Centroamérica”	Calle Gabriela Mistral # 606. S.S.
36	Esc. “Dr. Humberto Romero Alvergue”	Final. Pte. Calle Darío González Barrio San Jacinto.
37	Esc. de Educ. Parv. “Cap. Gral. Gerardo Barrios”	Av. Cuba Frente a Iglesia San Antonio San Jacinto.
38	Esc. de Educ. Parv. “San Jacinto”	Final Calle Marconi y los Diplomáticos San Jacinto.
39	Esc. de Educ. Parv. “Santa Martha”	Reparto Santa Marta #2 Barrio San Jacinto.
40	Esc. de Educ. Parv. “Jorge Larde”	10° Av. Sur # 1319 Barrio San Jacinto.
41	Esc. de Educ. Parv. “ Gabriela Mistral”	Final Calle San Martín y Av. Indiana Col. San Jacinto.
42	Esc. de Educ. Parv. “Del Servidor Municipal”	1 Calle Ote. y Calle Delgado. S.S.
43	Esc. de Educ. Parv. “San José”	Final Calle Delgado (Mercado Tinetti). S.S.
44	Esc. de Educ. Parv. “Marta Carvonel de Q”	Final 4° Calle Ote. Barrio Lourdes. S.S.
45	Complejo Educativo “República de Brasil”	Calle Modelo #75. S.S.
46	Esc. de Educ. Parv. “El Modelo”	Calle Modelo Mercado Modelo. S.S.
47	Esc. de Educ. Parv. “Alba Mirian Fuentes de Lazo”	Comunidad Cristo Redentor #2 S.S.
48	Esc. de Educ. Parv. “Cristo Redentor”	Calle Circunvalación Sector Paz pje.#4 Col. Escalón. S.S.
49	Esc. de Educ. Parv. “Amatepec”	Amatepec.
50	Esc. de Educ. Parv. “Gloria Borja de Natal”	Soyapango.
51	Esc. de Educ. Parv. “Las Brisas”	Soyapango.
52	Esc. de Educ. Parv. “Soyapango”	Soyapango.
53	Esc. de Educ. Parv. “Jardines del Norte II”	Jardines del norte II.
54	Esc. de Educ. Parv. “Gregorio Silvestre”	Soyapango.

ANEXO #1. Listado de Escuelas Parvularias Públicas.

55	Centro Esc. "Juan Ramón Uriarte"	Santa Lucía.
56	Centro Esc. José Mariano Calderón.	Soyapango.
57	Esc. de Educ. Parv. "Los Conacastes"	Soyapango.
58	Esc. de Educ. Parv. "San Marcos"	San Marcos.
59	Esc. de Educ. Parv. "Jardines de Niños 22 de Abril"	Soyapango.
60	Esc. de Educ. Parv. "Colonia Guadalupe"	Soyapango.
61	Esc. de Educ. Parv. "Cantón El Limón"	Soyapango.
62	Esc. de Educ. Parv. "Las Colinas"	Mejicanos.
63	Esc. de Educ. Parv. "Colonia Santa Lucía"	Soyapango.
64	Esc. de Educ. Parv. "Antiguo Cuscatlán"	Antiguo Cuscatlán.
65	Esc. de Educ. Parv. "Dr. Carlos E. Colindres"	Ciudad Delgado.
66	Esc. de Educ. Parv. "Soledad M. de Alas"	Ciudad Delgado.
67	Esc. de Educ. Parv. "de Mejicanos"	Mejicanos.
68	Esc. de Educ. Parv. "María Auxiliadora"	Ciudad Delgado.
69	Esc. de Educ. Parv. "Alberto Masferrer"	Cuscatancingo.
70	Esc. de Educ. Parv. "Cantón San Luis"	Cuscatancingo.
71	Esc. de Educ. Parv. "Santa Rosa"	Cuscatancingo.
72	Esc. de Educ. Parv. "Popotlán"	Apopa.

LEY GENERAL DE LA EDUCACION

TÍTULO II

SISTEMA EDUCATIVO, NIVELES Y MODALIDADES

CAPITULO I

SISTEMA EDUCATIVO.

Art. 8. El Sistema Educativo Nacional se divide en dos modalidades: la educación formal y la educación no formal.

Art. 9. La Educación Formal es la que se imparte en establecimientos educativos autorizados, en una secuencia regular de años o ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas y conducentes a grados y títulos.

La educación formal corresponde a los niveles iniciales, parvularios, básicos, medios y superior.

Art. 10. La Educación No Formal es la que se ofrece con el objeto de completar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales, sin sujeción al niveles y grados de la Educación Formal. Es sistemática y responde a necesidades de corto plazo de las personas y la sociedad.

CAPITULO II

EDUCACION INICIAL

Art. 16. La educación inicial comienza desde el nacimiento del niño o niña, hasta los cuatro años de edad; y favorecerá el desarrollo socio-afectivo, psicomotriz, sensoperceptivo, del lenguaje y de juego, por medio de una adecuada estimulación temprana.

CAPITULO III

EDUCACION PARVULARIA

Art. 18. La educación parvularia comprende normalmente tres años de estudio y los componentes curriculares propiciarán el desarrollo integral en el educando de cuatro a seis años, involucrando a la familia, la escuela y la comunidad.

La acreditación de la culminación de educación parvularia, aunque no es requisito para continuar estudio, autoriza, en forma irrestricta, el acceso a la educación básica.

Art. 19. La Educación Parvularia tiene los objetivos siguientes:

- a) Estimular el desarrollo integral de los educandos, por medio de procesos pedagógicos que tomen en cuenta su naturaleza psicomotora, afectiva y social.

- b) Fortalecer la identidad y la autoestima de los educandos como condición necesaria para el desarrollo de sus potencialidades en sus espacios vitales, familia, escuela y comunidades;
- c) Desarrollar las especialidades básicas de los educandos para garantizar su adecuada preparación e incorporación a la educación básica.

TITULO IV

CAPITULO I

ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA.

ART. 67. La Administración Interna de las Instituciones educativas oficiales se desarrollará, con la participación organizada de la Comunidad educativa, Maestros, Alumnos, y padres de familia; quienes deberán organizarse en los Consejos Directivos Escolares, Tomarán decisiones colegiadas y serán solidarios en responsabilidades y en las acciones que se desarrollen.

ANEXO # 3. Guía de Entrevista y Encuesta.



Universidad Tecnológica de El Salvador

Facultad de Ciencias Sociales

Lic. Administración de Empresas Especialidad en Computación

No. _____

ENCUESTA

Tema: "Elaboración de un programa educativo informático para parvularia que permita el mejoramiento en la calidad educativa salvadoreña"

Objetivo: Obtener información sobre la situación educativa del nivel parvularia para establecer resultados que permitan analizar e interpretar dicha información.

Indicaciones: Atentamente le solicitamos responda cada una de las preguntas y traslade el número a la casilla que crea conveniente de acuerdo a la experiencia obtenida en desarrollo de su función.

Nombre de la Escuela : _____
Municipio : _____ Fecha: _____

1. ¿Qué sección de Parvularia atiende usted? 1. Sección 4 años 2. Sección 5 Años 3. Sección 6 años 4. Integrada	☐	11. ¿Qué tipo de dificultades considera usted que tendría al implementar un programa educativos informático? 1. Recursos Económicos 2. Mantenimiento de Equipo 3. Falta de apoyo del Ministerio de Educación 4. Otros: _____	☐
2. ¿Qué cantidad de niños/niñas tiene matriculados en su aula?		12. Según su criterio ¿Qué beneficios obtendrían los niños de 4, 5 y 6 años al implementar una vez por semana un programa educativo informático? _____ _____	
3. ¿Con qué clase de figuras prefiere jugar la mayoría de los niños/as de su sección?, Señale una 1. De animales 2. De personajes 3. De monstruos Otra ¿Cuál?	☐	13. ¿Qué clase de apoyo se recibiría de los padres de familia al implementar un programa educativo informático? 1. Recurso Financiero 2. Recurso Material 3. Otros: Especifique: _____	☐
4. ¿Conoce la currícula de la educación parvularia? 1. Sí 2. No	☐	14. ¿En qué nivel de parvularia recomendaría empezar con el programa educativo informático? 1. Sección 4 años 2. Sección 5 Años 3. Sección 6 años	☐
5. ¿Considera si la currícula de educación parvularia está actualizada? 1. Sí 2. No	☐	15. ¿Ha recibido alguna capacitación sobre informática computacional? 1. Sí 2. No	☐
6. ¿La parte informática está comprendida en el área curricular? 1. Sí 2. No	☐	16. ¿Considera que la dirección de este centro educativo, estaría de acuerdo en apoyar la implementación de la informática en el área parvularia? 1. Sí 2. No	☐
7. ¿Cree usted que la implementación de un programa educativo informático desde parvularia, desarrolla en mejor forma las habilidades y destrezas de los estudiantes? 1. Sí 2. No	☐	17. ¿Cuál es su nivel académico y especialidad? _____ _____ _____	
8. ¿Qué considera usted que se le debe incorporar del tema informática en la currícula? _____ _____		18. ¿Cuántas veces por semana considera necesarias que el niño (a) reciba computación? _____ _____ _____	
9. ¿Estaría de acuerdo en recibir capacitación en informática para enseñarla a los niños/as de parvularia? Si su respuesta es afirmativa, especifique días y horas para recibir capacitación _____ _____		19. ¿En qué área de desarrollo de la currícula según su experiencia se podrá integrar la informática? _____ _____	
10. En su opinión ¿Qué metodología será la adecuada para enseñarle informática a los niños de parvularia? _____ _____			



Universidad Tecnológica de El Salvador
Facultad de Ciencias Sociales
Lic. Administración de Empresas Especialidad en Computación

GUIA DE ENTREVISTA

Tema: “Elaboración de un programa educativo informático para parvularia que permita el mejoramiento en la calidad educativa salvadoreña”

Dirigido a: Directores y Directoras de Educación Parvularia del Sector Público

Objetivo: Obtener información sobre la situación educativa del nivel parvularia para establecer resultados que permitan analizar e interpretar dicha información. Nombre de la Escuela : _____

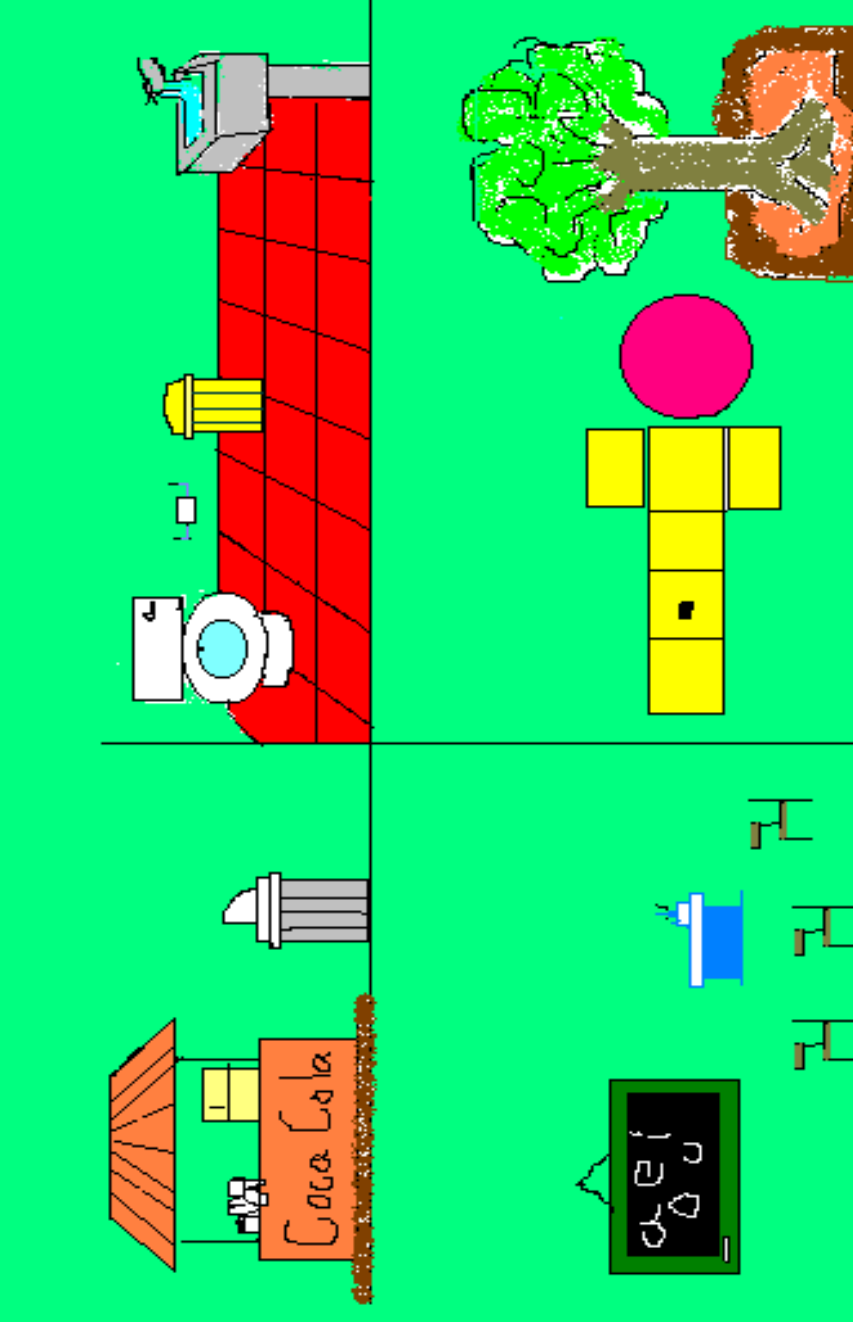
Municipio: _____ Fecha: _____

1. ¿Cuánto tiempo tiene usted de trabajar en el nivel de parvularia? Y ¿de ser Director? _____		10. ¿Cree usted que la implementación de un programa educativo Informático desarrollaría de mejor forma la destreza y habilidades de los estudiantes? _____ _____ _____	
2. ¿Cuál es su nivel académico y especialidad? _____ _____		11. ¿Considera que los maestros y maestras apoyarían a la implementación de un programa educativo informático? 1. Sí 2. No	☐
3. ¿Tiene organizada la Institución el Consejo Directivo Escolar? 1. Sí 2. No	☐	12. ¿Cuenta la Institución con espacio disponible para un aula de informática? 1. Sí 2. No	☐
4. ¿Conoce la currícula de la educación parvularia? 1. Sí 2. No	☐	13. ¿Cree usted que los padres de familia ayudarían a la implementación de un programa educativo informático? 1. Sí 2.No	☐
5. ¿Considera si la currícula de educación parvularia está actualizada? 1. Sí 2. No	☐	14. ¿Cuenta la Institución con apoyo de Instituciones Gubernamentales y no Gubernamentales en la realización de proyectos educativos? 1. Sí 2. No	☐
6. ¿Conoce usted de programas educativos informáticos para Parvularia? _____ _____ _____		15. ¿Qué secciones atiende la institución? 1. Sección 4 años 2. Sección 5 años 3. Sección 6 años	☐
7. ¿La parte informática está comprendida en el área curricular? 1. Sí 2.No	☐	16. ¿Cuenta con bibliografía especializada del nivel de parvularia? 1. Sí 2.No	☐
8. ¿Qué considera usted que se le debe incorporar del tema informática en la currícula? _____ _____		17. ¿Qué limitantes considera que pueda surgir para implementar el programa educativo informático? _____ _____ _____	
9. ¿Ha recibido alguna capacitación sobre informática computacional? 1. Sí 2. No	☐	18. ¿En qué área de desarrollo de la currícula según su experiencia se podrá integrar la informática? _____ _____ _____	

Anexo 4

Lámina 3

OBJETIVO 1.2 SECCIÓN 3 (6 AÑOS) RECONOCER LOS ELEMENTOS DE LA ESCUELA
POR MEDIO DE LA COMPUTADORA A TRAVÉS DE GRÁFICOS.



Anexo 4 lámina 1

OBJETIVO 1.2 SECCIÓN 2. (5 AÑOS) Reconocer las funciones de las partes básicas de la computadora a través de la práctica.



e



u

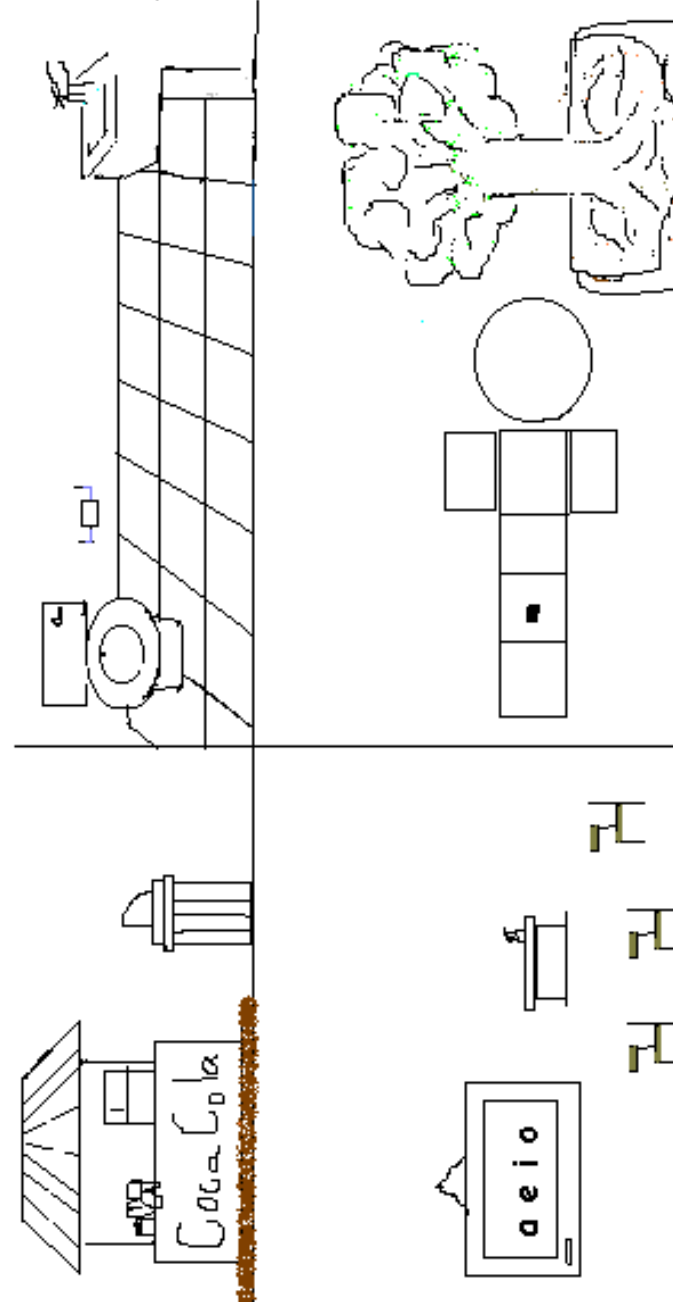
o

i

a

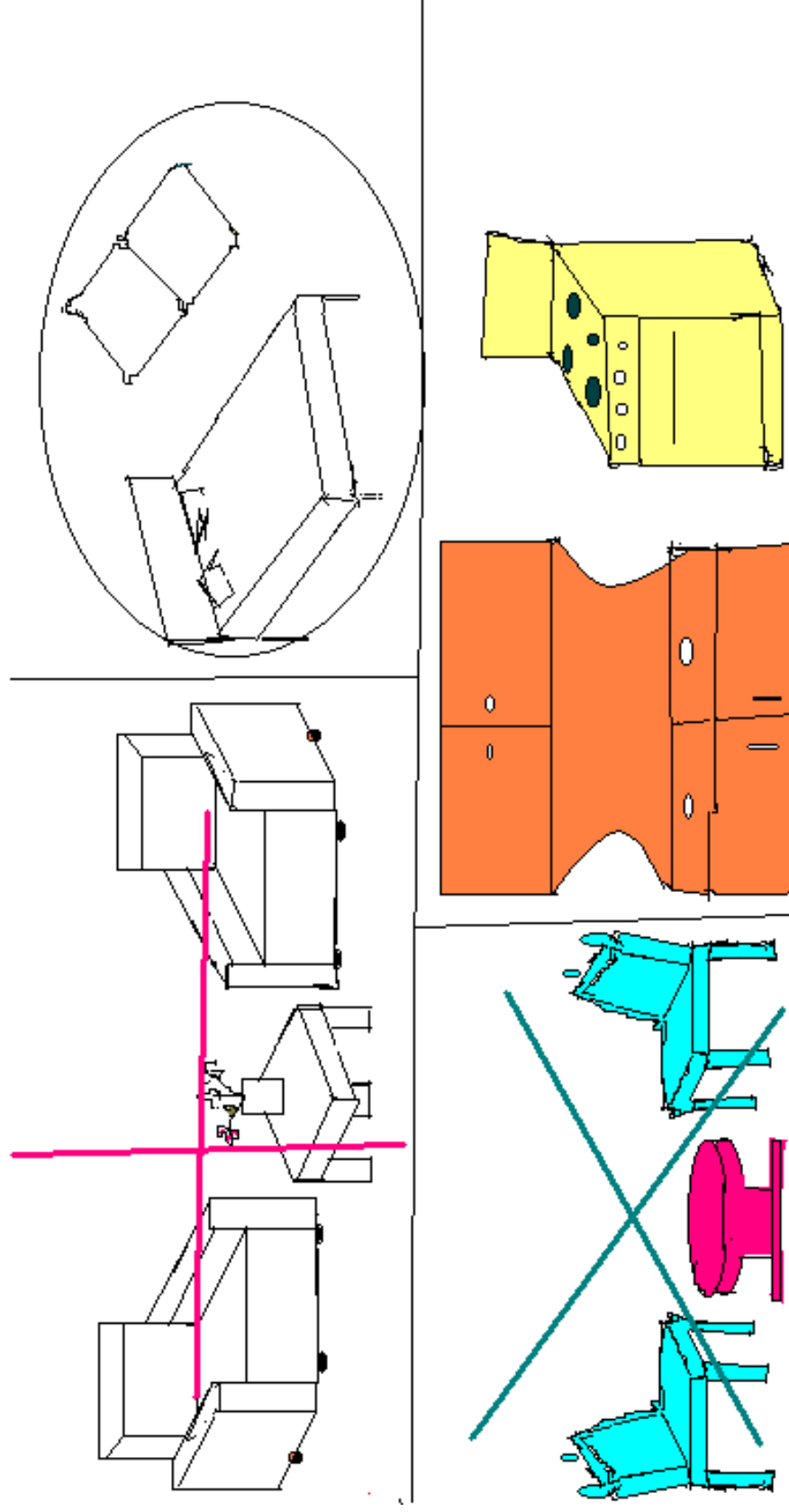
Anexo 4 lamina 2

OBJETIVO 1.2 SECCION 3 (6 AÑOS) RECONOCER LOS ELEMENTOS DE LA ESCUELA
POR MEDIO DE LA COMPUTADORA A TRAVÉS DE GRÁFICOS.



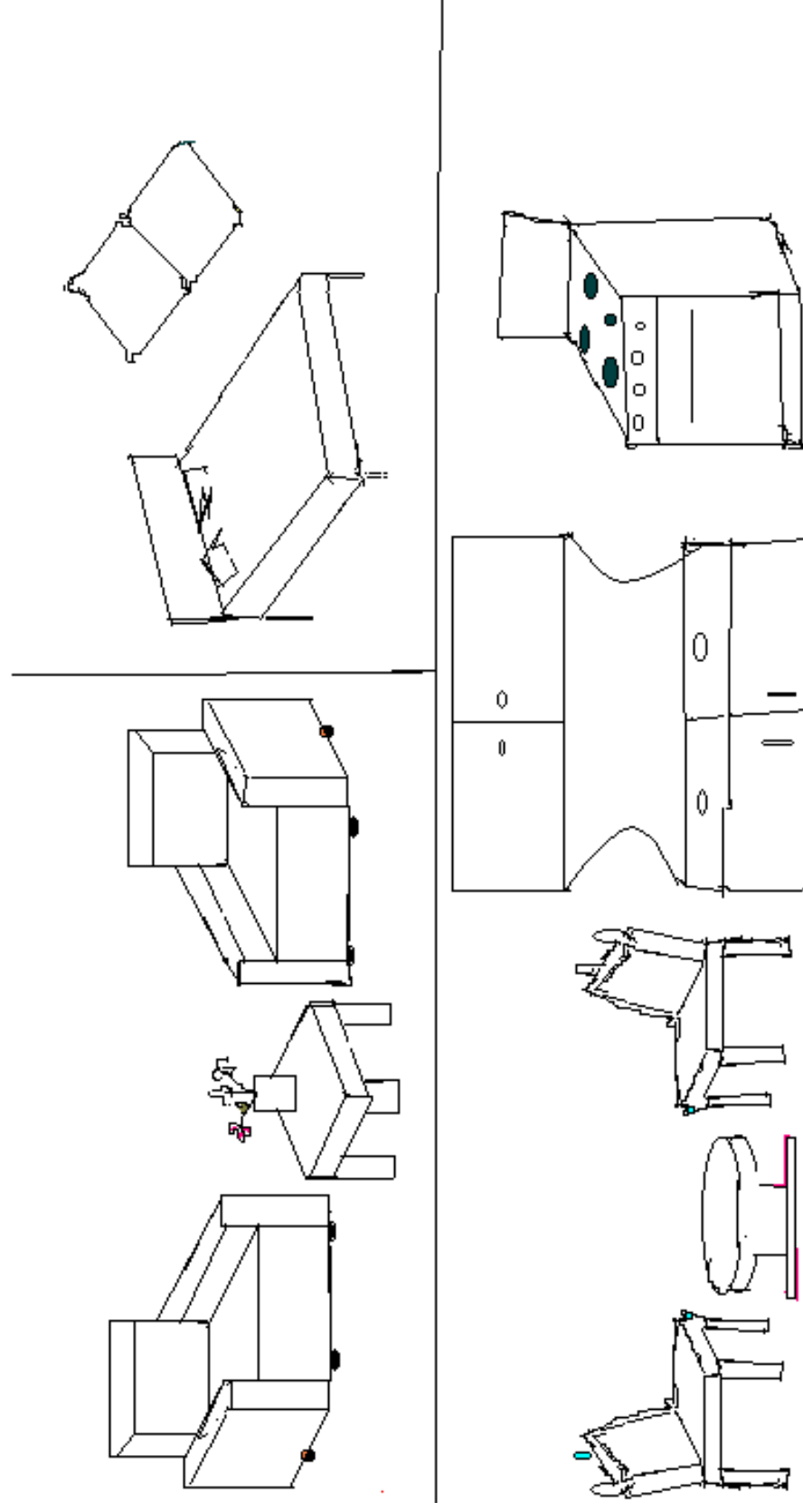
Anexo 5
Lámina 5

OBJETIVO 2.2 SECCION TRES(6AÑOS)VALORAR LA VIVIENDA COMO CENTRO DE CONVIVENCIA Y SUS NECESIDADES BASICAS, POR MEDIO DE LA COMPUTADORA.



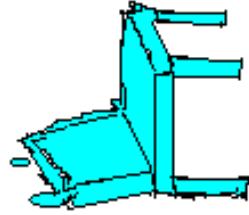
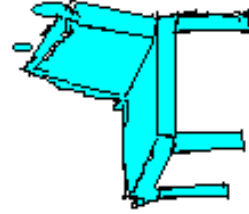
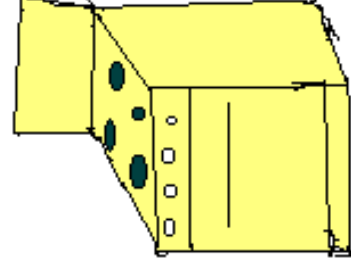
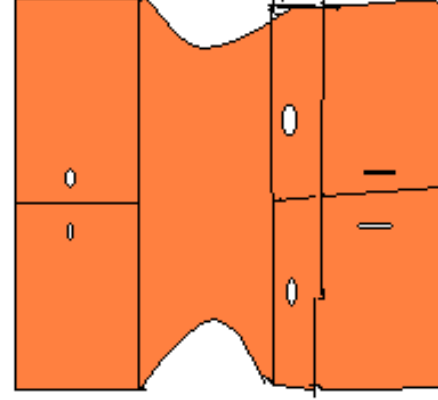
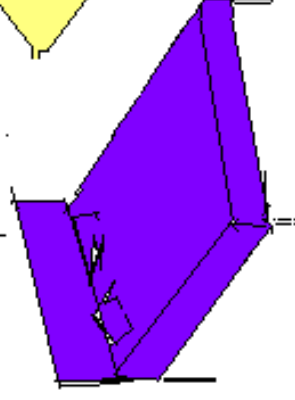
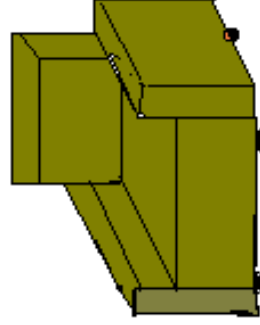
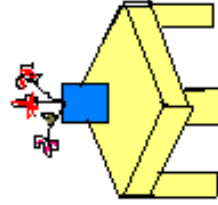
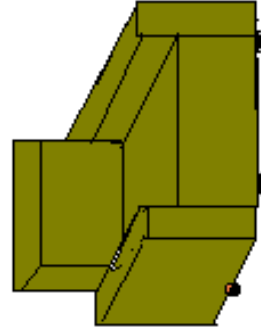
Anexo 5
Lámina 4

OBJETIVO 2.2 SECCIÓN TRES(6AÑOS)VALORAR LA VIVIENDA COMO CENTRO DE CONVIVENCIA Y SUS NECESIDADES BASICAS, POR MEDIO DE LA COMPUTADORA.



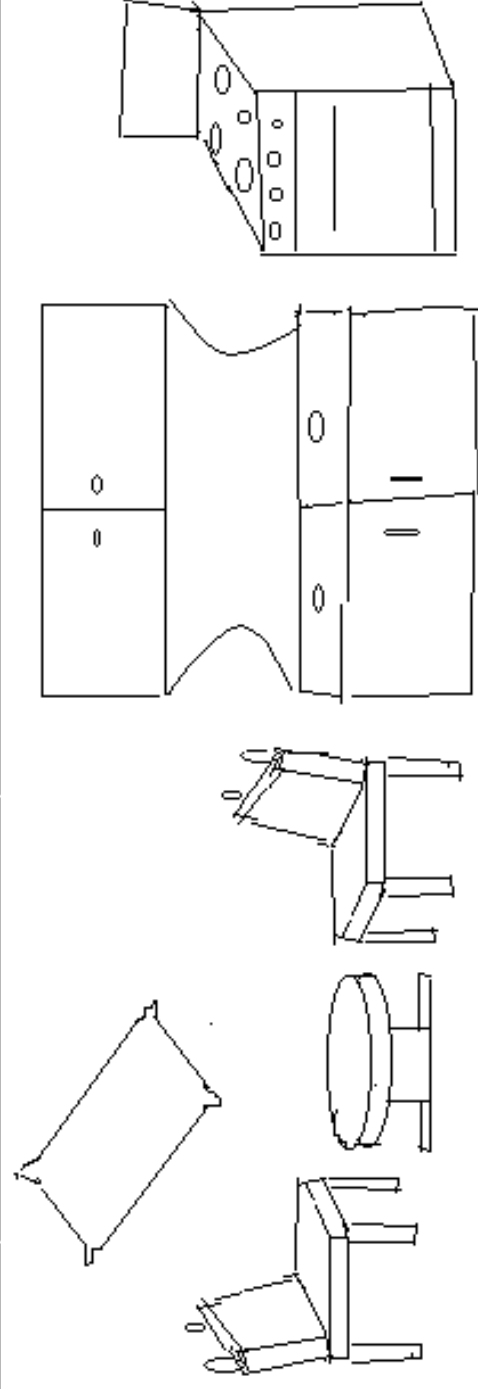
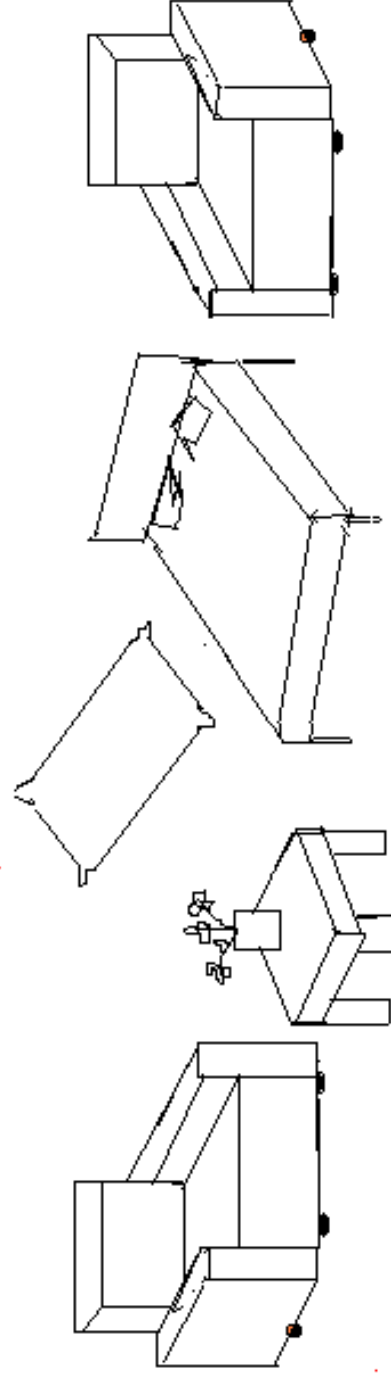
Anexo 5
Lámina 3

OBJETIVO 2.2 SECCION DOS (5^o ANOS) IDENTIFICAR LA VIVIENDA Y SUS
DEPENDENCIAS, POR MEDIO DE LA COMPUTADORA



Anexo 5
Lámina 2

OBJETIVO 2.2 SECCION DOS (5 AÑOS) IDENTIFICAR LA VIVIENDA Y SUS
DEPENDENCIAS, POR MEDIO DE LA COMPUTADORA



Anexo 5 Lámina 1

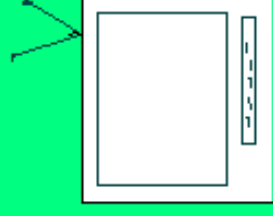
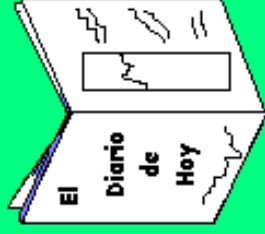
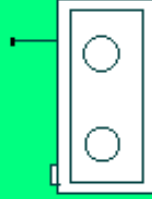
UNIDAD DOS	LA FAMILIA
SECCION	UNO(4 AÑOS)
OBJETIVO	2.2

APRENDER A ENCENDER Y APAGAR
LA COMPUTADORA.

Anexo 6 Lámina 1

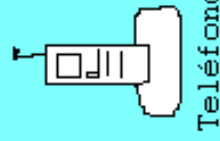
OBJETIVO 3.4: Sección 1(4 años).

Identificar los medios de comunicación social en su comunidad, por medio de la computadora.

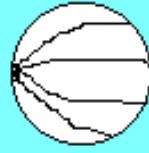


OBJETIVO 3.4: Sección 2(5 años).

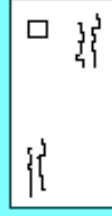
Reconocer los medios de comunicación social dentro de la comunidad y el país, usando la computadora.



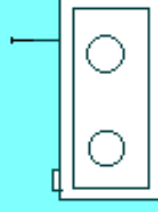
Teléfono



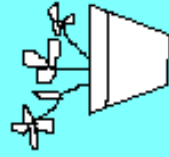
Pelota



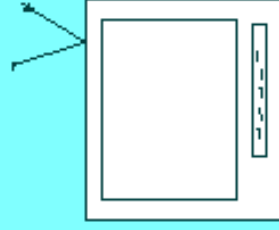
Carta



Radio



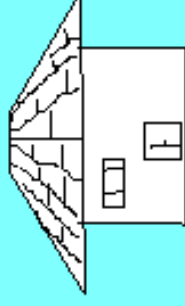
Maceta



Televisor



Telegrama



Casa

OBJETIVO 3.4: Sección 3(6 años).

Reforzar el conocimiento de la utilidad de los medios de comunicación social dentro de la comunidad y el país, por medio de la computadora.

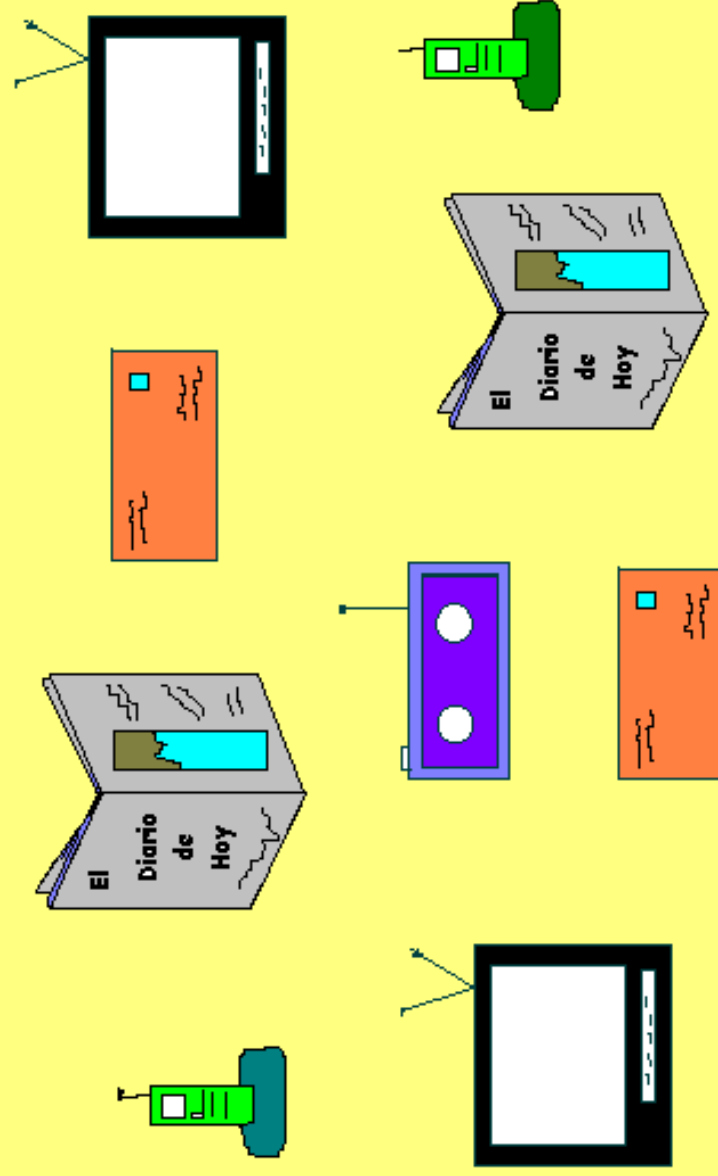
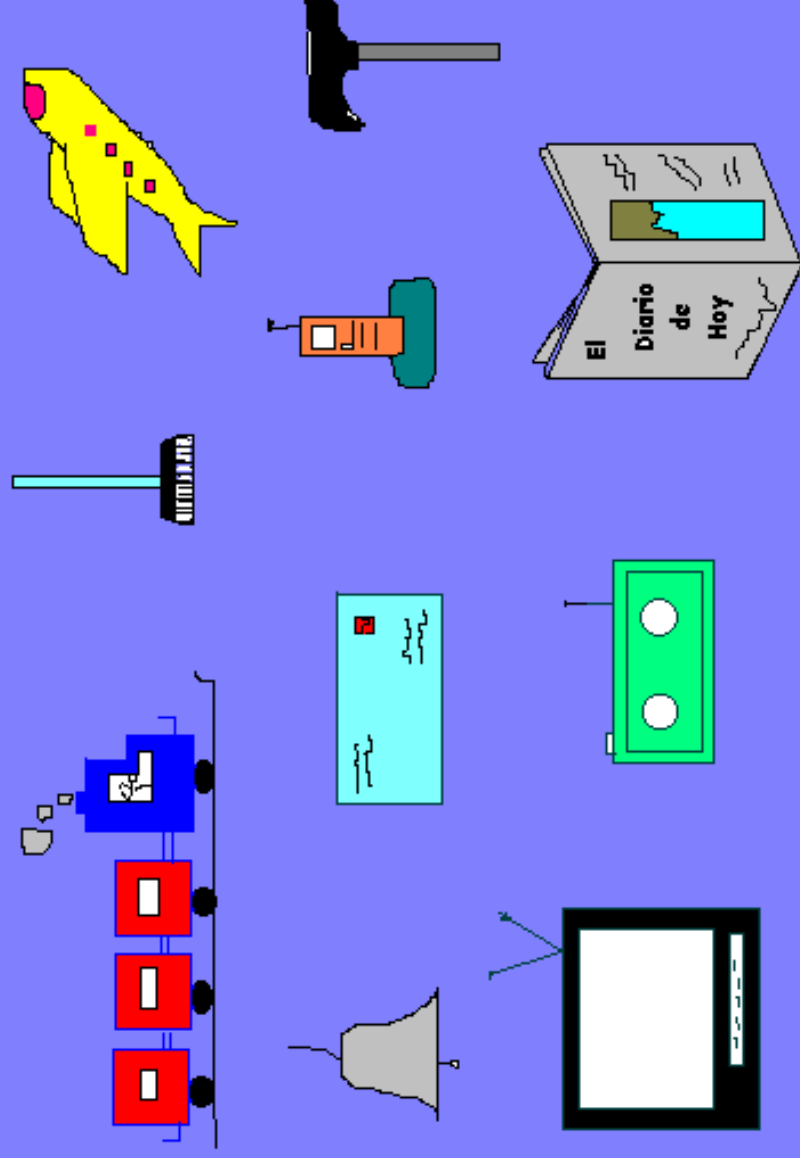


Lámina 4

Reforzar el conocimiento de la utilidad de los medios de comunicación social dentro de la comunidad y el país, por medio de la computadora.



RESUMEN

Dada la importancia del uso de las nuevas tecnologías, la presente investigación demuestra la necesidad de la elaboración de un Programa Educativo Informático, consistente en el uso de la computadora para el nivel de parvularia del sector público salvadoreño en la cual se detallan objetivos a desarrollar, sus diferentes actividades y evaluaciones, desarrollando los programas en secciones de 4, 5 y 6 años, estando formado cada uno de ellos por las Unidades de Aprendizaje Integrado que son: La Escuela, La Familia y La Comunidad para que este pueda impartirse paralelo a los contenidos que se desarrollan en las Instituciones públicas, para que permita el mejoramiento de la calidad educativa.

El método y las técnicas que se utilizaron fueron:

- Investigación de campo.
- Entrevista y Encuesta.
- Análisis e Interpretación de Resultados.
- Investigación Bibliográfica.
- El universo que se tomó en cuenta fueron los Directores(as), Maestros(as) de las escuelas con parvularia del sector público de la zona metropolitana de San Salvador.

La Importancia de la elaboración de este Programa Educativo Informático, es familiarizar al niño(a) con la computadora desde el inicio de su educación escolar para obtener un mejor perfil académico cuando egrese de este nivel.