



Secretaría de Estado de Educación

# Guía para el uso de los Rincones Tecnológicos en el Nivel Inicial







*Secretaría de Estado de Educación*

# Guía para el uso de los Rincones Tecnológicos en el Nivel Inicial



**Año 2009**

**Primera Edición**

**Título Original**

"Guía para el uso de los Rincones Tecnológicos en el Nivel Inicial"

**Autora**

Ana Eugenia Daroch Peralta, M. A.

**Seguimiento y colaboración**

Raúl E. Ramírez

**Revisión**

Equipo Técnico de la Dirección de Informática Educativa

Equipo Técnico de la Dirección General de Educación Inicial

**Acompañamiento**

Clara Báez

Larissa Pelletier

Milagros Concepción

**Ilustraciones y Portada**

malabar.cl

**Corrección de Estilo**

Marco Antonio Guerra

**Diagramación y Diseño**

malabar.cl

Propiedad de la Secretaría de Estado de Educación, República Dominicana

## AUTORIDADES

**Dr. Leonel Fernández Reyna,**  
Presidente de la República

**Dr. Rafael Alburquerque,**  
Vicepresidente de la República

**Melanio Paredes, M.A.,**  
Secretario de Estado de Educación

**Lic. Susana Michel,**  
Subsecretaria de Estado de Educación, Encargada de Asuntos Técnico-Pedagógicos

**Lic. Fausto Mota,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Director Ejecutivo del INAFOCAM

**Lic. Mery Valerio Lora,**  
Subsecretaria de Estado de Educación, Encargada de Planificación Educativa

**Lic. Luis de León,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Encargado de Descentralización y  
Coordinador de las Regionales 10 y 15 de Santo Domingo

**Lic. Jorge Adarberto Martínez,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Director de Educación Media,  
Coordinador Regionales y del Gabinete Técnico del Despacho

**Lic. Vernon A. José Cabrera,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Encargado de Relaciones Internacionales

**Lic. Guadalupe Valdez,**  
Subsecretaria de Estado de Educación, Encargada de Participación Comunitaria

**Lic. Giovanni Romero,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Encargado de Mantenimiento Escolar

**Lic. Francisco Cruz Pascual,**  
Subsecretario de Estado de Educación,  
Representante del Secretario ante el Consejo Directivo del SEMMA

**Lic. Nelsa Chávez,**  
Subsecretaria de Estado de Educación,  
Coordinadora de las Direcciones Regionales Cibao Norte - Nordeste y Noroeste

**Lic. Ana Rita Guzmán,**  
Subsecretaria de Estado de Educación, San Francisco de Mocris

**Lic. Ramón Güilamo,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Coordinador de las Direcciones Regionales Yuma e Higuamo

**Lic. Manuel Paula,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Coordinador de las Direcciones Regionales Valdesia, y El Valle

**Lic. José Abel Saverino Rodríguez,**  
Subsecretario de Estado de Educación

**Lic. Gisela Romero,**  
Subsecretaria de Estado de Educación, Encargada de Habilitación Docente ISFODOSU

**Lic. Ramón Camacho,**  
Subsecretario de Estado de Educación

**Lic. Gerardo Aquino,**  
Subsecretario de Estado de Educación, Encargado de la Región Este



## PRESENTACIÓN

Es de todo conocido el impacto positivo que dentro del sistema educativo tiene el Nivel Inicial, al contribuir a la disminución de los Índices de sobreedad, repitencia, deserción y analfabetismo.

Es por esto que el mejoramiento de la calidad de los procesos pedagógicos que se desarrollan en el Nivel Inicial, constituyen compromisos de primer orden para la presente gestión, por todo cuanto este Nivel aporta a la formación de las niñas y los niños en las diferentes dimensiones de su personalidad.

Asimismo en la actualidad, la sociedad nos demanda nuevas formas de enseñar y aprender, donde las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) proporcionan espacios más motivantes y creativos, que favorecen la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos.

En este sentido, y en la perspectiva de avanzar en términos de calidad, los procesos de enseñanza-aprendizaje del Nivel Inicial, es que desde la Secretaría de Estado de Educación se vienen implementando en las aulas de Pre-primario los denominados Rincones Tecnológicos.

El presente material se constituye en una guía importante para que las educadoras y los educadores del Nivel Inicial puedan desarrollar su quehacer pedagógico integrando de manera adecuada y significativa las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Son las niñas, niños y jóvenes, el terreno fértil en el cual se cimentan los dignos anhelos de progreso y bienestar a los que todos y todas aspiramos, y es la educación la savia que nutre, da sentido, pertinencia y trascendencia, a la que es sin duda la mejor inversión en el presente y a futuro: "LA SIEMBRA DE LA PATRIA"

**¡Sólo la Educación salva a la República Dominicana!**

**¡JUNTOS PODEMOS!**

**Melanio A. Paredes P., M.A.**

Secretario de Estado de Educación

## INTRODUCCIÓN

La presente Guía de orientaciones para el uso del Rincón Tecnológico en el Nivel Inicial, constituye una valiosa herramienta para fortalecer la labor que realizan las maestras y los maestros del Nivel Inicial.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desde los primeros años de escolaridad juegan un rol fundamental al favorecer nuevos modelos de enseñanza/aprendizaje, basados en dimensiones multiculturales y sistemas altamente interactivos.

Este documento presenta diversidad de contenidos, estrategias y orientaciones que contribuirá en gran medida a que el trabajo diario del Nivel Inicial sea de calidad, generando en el docente y la docente, la capacidad de integrar y utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en vistas a favorecer el aprendizaje de los niños y las niñas, creando entornos de aprendizaje significativos, donde los alumnos y las alumnas puedan expresarse y relacionarse con su medio.

Se espera que los y las docentes adquieran y demuestren formas de aplicar las Tecnologías en concordancia con el Modelo Pedagógico del Nivel Inicial, como una forma de apoyar y expandir el proceso enseñanza-aprendizaje / aprendizaje-enseñanza,

Estamos seguros de que la Guía de orientaciones para el uso del Rincon Tecnológico en el Nivel Inicial, se constituirá en un referente vital para el desarrollo de una práctica educativa integral e innovadora día tras día.

Clara Báez, M.A.  
Directora General del Nivel Inicial

## INDICE

<b>Capítulo I. La Informática Educativa en Educación Inicial desde la perspectiva del Modelo Pedagógico del Nivel Inicial.</b>	<b>9</b>
1.1 Orientaciones Generales para el uso de la guía.	11
1.2 Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Inicial.	14
1.3 Diseño Curricular del Nivel Inicial y las TIC.	16
1.4 Pautas y Modalidades de uso para el trabajo en el Rincón Tecnológico.	20
<b>Capítulo II. Software educativos: descripción, ambientes, experiencias de aprendizaje, sugerencias de evaluación, material de apoyo.</b>	<b>27</b>
2.1 Abrapalabra.	29
2.2 Baúl de Juegos.	43
2.3 Calculosaurio.	61
2.4 El Conejo lector Kinder.	73
2.5 El Conejo lector Primero.	93
2.6 Matemáticas con Pipo.	109
2.7 Mi mundo y yo.	117
2.8 Mis primeros pasos con Pipo.	129
2.9 Recursos interactivos.	137
2.10 Taller de Dibujo Creativo.	151
2.11 Trampolín, Educación Infantil, 2º ciclo.	155
2.12 Ven a jugar con Pipo.	169
<b>Capítulo III. Incorporando nuevos recursos educativos al Rincón tecnológico.</b>	<b>179</b>
3.1 Evaluación de Software Educativos.	181
3.2 Evaluación de Sitios Web Educativos.	190
3.3 Recursos digitales disponibles en la Web.	199

<b>Capítulo IV. Ayuda técnica plataforma gráfica Windows:</b>	<b>205</b>
4.1 Aspectos específicos del Sistema Operativo.	207
a. Crear carpetas de trabajo en el escritorio.	207
b. Cambiar nombre a archivos y carpetas.	208
c. Crear y guardar archivos.	208
d. Agregar o quitar programas.	210
e. Instalar un software.	211
f. Desinstalar un software.	212
4.2 Manejo de imágenes.	214
a. Insertar imágenes desde Internet.	214
b. Insertar desde la galería de imágenes.	215
c. Insertar archivos de imagen.	215
d. Copiar pantallas.	216
e. Seleccionar una imagen.	217
f. Mover una imagen.	218
g. Cambiar el tamaño de una imagen.	218
h. Mostrar barra de herramientas Imagen.	218
i. Recortar una imagen.	219
4.3 Manejo de sonidos.	220
a. Utilizar la grabadora de sonidos.	220
b. Grabar sonidos mediante un micrófono conectado al equipo.	221
c. Reproducir y escuchar un archivo de sonido.	221
4.4 Instalación y desinstalación de equipos y periféricos.	223

# Capítulo I

## La Informática Educativa desde la perspectiva del Modelo Pedagógico del Nivel Inicial

Orientaciones Generales para el uso de la guía  
Tecnologías de la Información y la Comunicación en  
Educación Inicial

Diseño Curricular del Nivel Inicial y Tecnologías de Información  
y Comunicación

Pautas y modalidades de uso para el trabajo  
en el Rincón Tecnológico





## 1 Orientaciones Generales para el uso de la guía

La Educación Inicial debe responder a una de las demandas de la sociedad, la cual exige que los niños y las niñas puedan integrarse a ella, adaptándose a su constante cambio y evolución. Los alumnos y las alumnas necesitan conocer y comprender el mundo que les rodea, deben ser capaces, desde su nivel de desarrollo, de analizar la realidad. Necesitan crear, elaborar sus propios juicios, producir su conocimiento a través de situaciones lúdicas y en libertad.

A estas características debe responder la propuesta de rincones tecnológicos en las aulas de pre-primario, la que busca principalmente generar en el docente y la docente, la capacidad de integrar y utilizar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con miras a favorecer el aprendizaje de los niños y las niñas, creando entornos de aprendizaje significativos, donde los alumnos y las alumnas puedan expresarse y relacionarse con su medio.<sup>1</sup>

La presente Guía para el Manejo de los Rincones Tecnológicos del Nivel Inicial, busca apoyar el trabajo de los maestros y las maestras que forman parte de las aulas de pre-primario, unificando criterios en pos de prácticas pedagógicas de calidad con incorporación de Tecnologías de Información y Comunicación. Se espera que los y las docentes adquieran y demuestren formas de aplicar las TIC en concordancia con el Modelo Pedagógico del Nivel Inicial, como una forma de apoyar y expandir el proceso enseñanza-aprendizaje / aprendizaje-enseñanza, proceso que asume que todos los actores enseñan y aprenden entre sí, cambiando la mirada tradicional que planteaba que sólo el docente enseñaba y los alumnos y alumnas aprendían.

Esta nueva manera de entender el proceso enseñanza-aprendizaje / aprendizaje-enseñanza, se da en el escenario del presente siglo, el que impone sobre los individuos un cambio en las habilidades, el conocimiento y las competencias que deben dominar y que comienzan a formarse incluso antes del ingreso al pre-primario. Estas

---

1. Ramírez, R., Plan de Integración de Tecnologías en Educación: Rincones Tecnológicos en el Pre-escolar, Rep. Dom (2007).

habilidades implican, entre otros aspectos, el uso de las TIC como herramientas para investigar, organizar, evaluar y comunicar información.

El capítulo I entrega una mirada amplia de las TIC en Educación Inicial, abordando el tema del Diseño Curricular propio de este nivel, complementario a esto se entregan algunas Pautas para el trabajo en el Rincón Tecnológico que ayudan a la maestra y el maestro a cautelar aspectos tan importantes como la planificación y la organización del espacio físico.

Considerando que el principal recurso a utilizar en el rincón tecnológico, lo constituyen los Software Educativos, el capítulo II presenta una descripción de los 12 programas interactivos de que disponen las maestras y maestros de pre-primario para realizar su trabajo, mostrando las características que los hacen un aporte al Nivel Inicial y su relación con el currículum del mismo.

A manera de facilitar la navegación de parte de los educadores y educadoras se incluye en este capítulo, una lámina que muestra cada uno de los ambientes de los software y cómo acceder a ellos y a los diferentes recursos con que cuentan los programas, esto considerando que “los recursos educativos forman parte integral de la programación que se desarrolla en el centro educativo, su selección va a depender de los propósitos, contenidos y actividades que se planifiquen”<sup>2</sup>.

Como un modo de orientar el trabajo específico en el aula de pre-primario, se incluyeron en el segundo capítulo diferentes Experiencias Educativas con uso de TIC, las que incorporan una Presentación general, una Ficha pedagógica que hace el nexo con el Bloque Temático, la Dimensión de Desarrollo y el Campo del Saber y del Hacer y explicita el Objetivo al que se dirige. Cada una de las Experiencias Educativas incluye una descripción de los tres momentos, Inicio, Desarrollo y Cierre, así como Sugerencias de evaluación y Materiales de apoyo que deben ser multicopiados por el maestro o maestra para ser empleados en el aula.

El capítulo III aborda los interesantes temas de la evaluación de Software Educativos y Sitios Web Educativos, rol que corresponde al maestro o maestra, ya que ellos y

---

2. República Dominicana, Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Educación Inicial, El modelo pedagógico en el Nivel Inicial.

ellas conocen a cada uno de los estudiantes, sus intereses, necesidades, así como la intencionalidad pedagógica de los procesos que se viven al interior del Centro educativo.

Este capítulo entrega al maestro o maestra criterios generales y específicos a considerar en la evaluación y selección de recursos, con el fin de conocer las ventajas y desventajas que presenta su uso pedagógico, determinando las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como complemento, el capítulo IV entrega Orientaciones sobre el uso de la Plataforma Gráfica Windows, aspectos en los que el docente y la docente deben ir poco a poco profundizando en pos de lograr una mayor autonomía profesional en el manejo de las TIC. Se desarrollan aquí algunos aspectos referidos a Sistema Operativo, Manejo de imágenes y sonidos e Instalación y desinstalación de equipos y periféricos.

*“A nivel mundial las nuevas tecnologías son percibidas como importantes instrumentos que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. (...) Desde esta perspectiva el Proyecto de Rincones Tecnológicos se transforma en una pieza clave para el desarrollo del país, por cuanto incorpora tecnología en los primeros años de vida, período clave para el desarrollo del ser humano”<sup>3</sup>.*

La tecnología es parte integrante de nuestra vida. En nuestro entorno tenemos radios, televisores, controles remotos, juguetes que tienen botones y emiten ruidos, teléfonos, lavadoras y muchos otros equipos que requieren de programación. Los niños y las niñas están inmersos en un mundo tecnológico, algunos de ellos tienen oportunidades de ver cajeros automáticos, códigos de barra en los supermercados, pesas digitales y un listado interminable de tecnologías que asumen con total naturalidad ya que forman parte de su ambiente.

Somos parte de la llamada Sociedad de la Información y Comunicación, y nos corresponde, tal como plantea Romero (2006)<sup>4</sup>, educar en y con las tecnologías, lo que requiere de parte del maestro y la maestra la capacidad de anticiparse a los procesos, planificando adecuadamente el cómo, el dónde y el para qué serán utilizadas las diversas tecnologías.

Algunos autores han expresado la opinión de que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) no es apropiado para los niños y las niñas ya que podría afectar negativamente su desarrollo cognitivo, físico, social o emocional. Sin embargo, no existen pruebas que apoyen esta afirmación, muy por el contrario,

3. Secretaría de Estado de Educación, Informe final Línea Base del Proyecto “Rincones tecnológicos en 100 aulas del Nivel Inicial. Rep. Dom., 2006.

4. Romero, R. Nuevas Tecnologías en Educación Infantil, El Rincón del Ordenador. Editorial MAD, S. L., 2006

cada vez con más fuerza la experiencia nos señala que cuando se utilizan adecuadamente, las TIC son un instrumento útil para apoyar el aprendizaje de los niños y las niñas.

Es muy importante destacar que tanto el maestro como la maestra son los encargados de velar por el adecuado uso de los recursos, tanto en aspectos de seguridad física y ergonomía tales como muebles adecuados en tamaño de los niños y niñas, pantalla a la altura de los ojos, teclado adecuado a la muñeca y el cuello, y ratón fácil de alcanzar, como en aspectos tan sensibles como el tipo de contenidos que se entrega. Respecto a esto último en el capítulo III se desarrolla extensamente el tema de la Incorporación de recursos educativos al Rincón Tecnológico y se establecen criterios de selección de Software y Sitios Educativos, que entre otros aspectos guarda relación con la promoción de actitudes y valores deseables.

El Diseño Curricular del Nivel Inicial plantea que los niños y las niñas de este Nivel aprenden construyendo sus conocimientos a través del hacer, jugar y experimentar, resulta por tanto un gran desafío para el maestro y la maestra incorporar el recurso tecnológico de manera que los niños y las niñas sean protagonistas de sus aprendizajes, de una manera lúdica, sin que por eso el uso de la computadora pierda su carácter de apoyo al proceso educativo. Las Tecnologías pueden proporcionar un contexto para la colaboración, la cooperación y las positivas experiencias de aprendizaje entre niños y niñas y entre niños y adultos, sin embargo, esto no ocurrirá si no se intenciona adecuadamente, adoptando las estrategias pedagógicas que fomenten interacciones positivas en el contexto de la utilización de las TIC.

La informática educativa debe integrarse al trabajo pedagógico del Centro Educativo, abordando los objetivos que este tiene e incorporando los recursos tecnológicos existentes como un recurso más de apoyo al aprendizaje. Si bien los recursos digitales, tales como Software Educativos o Sitios Web, por lo novedoso, pueden pasar a ser un foco importante de la atención de los niños y niñas, deben siempre estar al servicio de las experiencias pedagógicas, siendo un medio y no un fin en sí mismos. Tal como señala Verdugo (2005)<sup>5</sup>, se requiere incorporar elementos que son propios de este "mundo" en que viven niños y niñas, utilizándolos para propiciar nuevos aprendizajes, y ampliar y/o profundizar algunos ya adquiridos.

---

5. Verdugo, M. TIC para Educación Parvularia. MINEDUC 2005

### 3

## Diseño Curricular del Nivel Inicial y Tecnologías de Información y Comunicación

“Los niños y las niñas, de este Nivel, aprenden en un clima participativo contribuyendo a que se desarrolle la capacidad para manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos”<sup>6</sup>.

Desde el Diseño Curricular del Nivel Inicial las TIC pueden ser utilizadas para potenciar las diferentes dimensiones del desarrollo, la Expresión y Comunicación, la Cognitiva, así como también la Socio-Emocional.

En cuanto a la Dimensión del Desarrollo Expresión y Comunicación, donde el niño y la niña se comunican de formas diferentes, ya sea a través de los gestos, del juego, de los dibujos y las palabras, entre otros. Las TIC pueden promover principalmente los campos del saber y del hacer de la Expresión oral y escrita y de la Expresión Artística, a través del uso del lenguaje oral y escrito, del desarrollo de la motora fina con actividades que permitan el movimiento segmentado de su cuerpo y el desarrollo de habilidades a través de la música, la pintura, enfatizando la creatividad y el desarrollo de los talentos. Sugerencias concretas de experiencias educativas que se orientan a esta dimensión del desarrollo se presentan en el capítulo II, algunas de ellas lo constituyen las experiencias:



**Cantando con las vocales** (Software Abrapalabra) que invita a los niños y las niñas a jugar con las vocales, cantando y discriminándolas visual y auditivamente.

---

6. Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Educación Inicial, Departamento de Gestión Pedagógica y Capacitación, “Taller sobre el modelo pedagógico en el nivel inicial”.

- ➔ **Jugando con las vocales** (Software Baúl de Juegos) que invita a los niños y las niñas a explorar las vocales, reconociendo elementos de la naturaleza que comienzan con sonido inicial vocálico, promoviendo al mismo tiempo, la integración de cantos asociados a la temática.
- ➔ **Jugando a rimar** (Software Conejo Lector Kinder) ofrece a niños y niñas la oportunidad de divertirse rimando palabras referidas a elementos naturales y sociales del barrio: animales, medios de transportes, viviendas, plantas u otros, lo que complementará con el juego interactivo a rimar y encestar.
- ➔ **Creando afiches publicitarios** (Software Conejo Lector Primero) ) invita a crear afiches publicitarios a partir de la observación de su Centro educativo y el entorno que lo rodea, poniendo especial atención en las publicidades existentes y los mensajes que ellas transmiten.
- ➔ **Inventemos cuentos** (Software Trampolín) estimula en niños y niñas la capacidad de ordenar hechos de su vida en forma temporal, ofreciendo la oportunidad de socializar sus experiencias.

Por otra parte, para la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva, que incluye las habilidades de entender, pensar y razonar, las TIC promueven los campos del saber y del hacer tanto del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, como del Descubrimiento del Medio Social y del Descubrimiento del Medio Natural. Y si bien el Modelo del Nivel Inicial plantea la necesidad de partir siempre de las experiencias concretas en interacción con el entorno natural y social, a través de la manipulación, exploración, indagación, observación, experimentación y socialización, las TIC abren una nueva oportunidad de aprendizaje, que enriquece y complementa esta experiencia. Algunas sugerencias concretas de experiencias educativas que se orientan a esta dimensión se presentan en el capítulo II, entre ellas se encuentran:



**Jugando con los números** (Software Baúl de Juegos) invita a los niños y las niñas a iniciarse en el reconocimiento de números cardinales hasta el 9, reconociendo y comparando cantidades y completando secuencias numéricas.



**Jugando con las figuras geométricas** (Software Baúl de Juegos) invita a reconocer en su ambiente cercano y familiar la presencia de diversas figuras geométricas, las que al combinarse dan paso a nuevos y creativos modelos.



**Capullos de mariposas** (Software Conejo Lector Kinder) invita a conversar sobre el Ciclo de vida de las mariposas en un contexto de respeto al medio natural, a la vez que promueve la creación de patrones promoviendo así, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.



**Contando disfraces** (Software Conejo Lector Primero) invita a los niños y las niñas a iniciarse en la utilización de los números para contar elementos de la realidad, promoviendo el uso en contextos significativos de la suma y la resta.



**Mis amigos los animales** (Software Conejo Lector Primero) promueve la valoración de la naturaleza mediante el conocimiento de los animales y sus necesidades. Invita a los niños y las niñas a expresar sus nociones respecto a formas de desplazamiento, cobertura y alimentación de animales propios de su entorno, como de otros lugares del mundo.



**Conozcamos nuestro cuerpo** (Software Mi mundo y yo) ofrece a los niños y las niñas la oportunidad de ampliar el conocimiento sobre su propio cuerpo y el de otros niños y niñas, promoviendo de esta manera el autocuidado y el respeto por sí mismo y por los demás. Así mismo, ofrece la oportunidad de profundizar en temas como el nacimiento, el crecimiento y los cambios físicos del cuerpo.



**Los trabajos de mi familia** (Software Recursos Interactivos), invita a conversar respecto a las costumbres, actividades y trabajos propios de cada familia, valorando la composición y características de cada grupo familiar en particular.

Finalmente para la Dimensión del Desarrollo Socio-Emocional, que se relaciona con el aspecto afectivo, el desarrollo de la confianza, la seguridad, la noción de normas, valores, actitudes y costumbres, las TIC pueden promover para los campos del saber y del hacer los valores asociados al respeto de turnos de trabajo en el computador, para lo que se requiere una organización clara y justa para todos, el respeto por el material con el que se va a trabajar; también la actitud de confianza frente a los nuevos recursos, la que se logrará en la medida que estos no sean vistos como una amenaza, o cómo algo donde una equivocación puede ser algo muy grave que molesta al adulto, sino más bien con la naturalidad propia del niño y la niña. Igualmente se promoverá la confianza y seguridad por medio de la autopercepción de los aprendizajes adquiridos, lo que puede lograrse en el período de Evaluación del día momento en que la educadora motiva los niños y las niñas para expresar lo que aprendieron y como se sintieron.

Las TIC también ofrecen oportunidades únicas para apoyar el aprendizaje de los niños y las niñas con necesidades educativas especiales, así como, los niños y niñas provenientes de culturas o idiomas distintos, dado que pueden ofrecer una variedad de maneras para que los niños y las niñas trabajen con palabras, imágenes y sonidos, proporcionando así maneras diversas para comunicar las ideas, pensamientos y sentimientos.

## 4

### Pautas y modalidades de uso para el trabajo en el Rincón Tecnológico

*Otra forma que favorece el aprendizaje de los niños y las niñas es la organización del ambiente que le permitan la socialización, exploración, experimentación, manipulación, percepción, imaginación entre otros...<sup>7</sup>*

Tal cual ocurre con cualquier recurso que se integre al aula, el trabajo en el Rincón Tecnológico requiere de una planificación y organización del espacio físico adecuadas, ya que todo trabajo pedagógico debe contar con una intencionalidad clara y explícita. Al respecto Verdugo (2005)<sup>8</sup> plantea cinco etapas que debieran desarrollarse para que el trabajo con recursos tecnológicos sea de riqueza en términos pedagógicos. Estas etapas son:

1. Preparación del maestro o la maestra
2. Diagnóstico de la realidad
3. Organización del trabajo
4. Desarrollo y seguimiento de las experiencias
5. Sistematización y evaluación del trabajo

La primera etapa de **Preparación del maestro o la maestra**, implica las instancias de capacitación en el uso de los recursos de que dispone el aula, se trata de manejar con confianza estas nuevas tecnologías, lo que estará dado principalmente por los tiempos de dedicación que cada maestra o maestro destine a ello, puesto que en un mismo Centro Educativo, habrá maestras y maestros con disímiles niveles de manejo informático.

7. Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Educación Inicial, Departamento de Gestión Pedagógica y Capacitación, "Taller sobre el modelo pedagógico en el nivel inicial".

8. Verdugo, M. TIC para Educación Parvularia. MINEDUC 2005

Parte de esta preparación lo constituye la revisión de los contenidos y aprendizajes que se pueden favorecer con el uso de estos recursos, se trata de analizar cada una de las Dimensiones del desarrollo y ver como pueden ser potencializadas con los recursos TIC disponibles. Este trabajo implica de parte del maestro y la maestra un conocimiento profundo de cada uno de los Software presentes en su Centro Educativo, lo que se explica detalladamente en los capítulos II y III de esta guía, por lo que su estudio resulta clave en esta etapa.

Una segunda etapa lo constituye el **Diagnóstico de la realidad**, si bien es probable que la mayor parte de los niños y niñas no cuenten con computadoras en sus hogares, las TIC están cada vez más presentes en todos los entornos, por lo que resulta muy importante desarrollar un diagnóstico referido a identificar la realidad de los alumnos y alumnas. Preguntas como: ¿qué cantidad de niños y niñas han usado computadores antes?, ¿cuántos de ellos conocen las cámaras digitales?, ¿en cuántos hogares hay computadoras?, ¿conoce alguno de los niños y niñas los software de que se dispone?, ¿ha asistido anteriormente a algún Centro Educativo donde tuvo acceso a estas tecnologías?

La tercera etapa de esta secuencia lo constituye la Organización del trabajo a realizar, se trata de resolver aspectos tan importantes como:



Momentos de uso dentro del horario de actividades. Respecto a esto resulta importante incluir al menos el uso del computador en el momento de Juego-Trabajo y en el momento de Experiencias Grupales: Grupo Grande y Grupo Pequeño. También puede utilizarse en el momento de Encuentro del Grupo, para presentar un nuevo software que se desea introducir o cantar canciones alusivas a la unidad didáctica, proyecto, o contenido que la educadora está trabajando, hablar de algunas fechas conmemorativas, patrias y que alguno de los programas incluye.



Turnos de trabajo, los que deben ser organizados de modo que todos los niños y niñas tengan acceso a los recursos al menos una vez por semana. Resulta muy importante que el registro de turnos se encuentren en el mismo rincón en un cartel permanente en el aula, de manera que las niñas y los niños lo conozcan, lo que ayudará a bajar su ansiedad por usar la computadora.



Organización del grupo en cuanto a la definición de las parejas de trabajo, lo que hará el maestro o maestra a partir de las características de sus estudiantes. Algunos de los aspectos a considerar lo constituyen los niveles de aprendizaje, las diferencias y similitudes en los ritmos de aprendizaje, la capacidad de liderazgo de algunos niños y niñas que podrían hacer de monitores frente a sus pares.

La cuarta etapa lo constituye el **Desarrollo y seguimiento de las experiencias** de aprendizaje. Es necesario introducir el nuevo recurso, lo que implica de parte de los niños y niñas el conocimiento de las partes (pantalla, teclado, ratón, parlantes, impresora), así como algunos aspectos referidos a funcionamiento (conexión a la electricidad, uso de inversor, posibilidades de guardar información) y seguridad (no acercarse a agua, no manipular los cables, no golpear la pantalla, entre otros).

En esta etapa y una vez que los niños ya conocen el equipo y sus periféricos (parlantes, impresoras, audífonos) comienza el trabajo con los recursos. En una primera instancia puede alterarse el normal orden de la sala, ya que todos los niños y las niñas desearán utilizar este recurso -un elemento importante lo constituyen los turnos que se han establecido y que son conocidos por los niños y niñas, los que además de estar visibles, probablemente deberán ser recordados por la maestra o maestro- y el sonido propio de los software “interrumpirá” el trabajo en otros sectores del aula, respecto a esto, una alternativa lo constituye el uso de audífonos personales, aun cuando la experiencia señala que pasado un tiempo prudente los niños y niñas se acostumbran a que estos sonidos son parte del ambiente.

Finalmente una última etapa se refiere a la **Sistematización y evaluación del trabajo**, respecto a esto se hace necesario llevar registros del uso de los Software educativos, en aspectos como: asistencia de niños y niñas, software empleado, ambientes del software utilizado, aprendizajes logrados. Se sugiere realizar registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado, así como de la autonomía en el uso de la computadora que van logrando. Igualmente resulta importante realizar registros fotográficos de los niños

y niñas, utilizando la cámara fotográfica de que dispone, en los momentos de trabajo, las que servirán como evidencias de los trabajos realizados y al mismo tiempo permitirá a futuro, comentar con los niños y niñas, así como con los padres, madres y tutores las experiencias educativas.

## Modalidades de uso del Rincón Tecnológico

Si bien existen diferentes modalidades de uso del rincón tecnológico, dos de las más utilizadas la constituyen la incorporación en la **Planificación por proyectos** y la **Metodología del Juego-Trabajo**.

En cuanto a la Planificación por Proyectos, propuesta de trabajo integrado que se caracteriza por ser “una entusiasta propuesta de acción para desarrollar en un ambiente social” y que tiene que servir para mejorar la calidad de vida de las personas, en la medida en que estas se sienten comprometidas con su aprendizaje, presten más atención, se esfuerce más en lo que tienen que hacer y por consiguiente desarrollen destrezas y adquieran conocimientos que les permitan vivir mejor<sup>9</sup>, estos surgen del interés, las necesidades, los cuestionamientos y las experiencias de los niños y niñas por cuanto resultan una excelente alternativa para incorporar el Rincón Tecnológico.

Los proyectos, como estrategia pedagógica, constituyen situaciones funcionales de la vida real en que los niños y las niñas se enfrentan con el mundo externo a través de la acción.

El producto logrado a través de un proyecto es concreto, visualizable y comunicable; aparece como resultado de múltiples acciones y como testimonio de numerosos y diversos aprendizajes.

Todo proyecto incluye las siguientes etapas, algunas de las cuales pueden ser apoyadas con actividades asociadas al Rincón Tecnológico:

---

9. Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Informática Educativa, Proyecto Rincones Tecnológicos en el Nivel Inicial, Curso Taller: “La planificación por Proyectos con integración de las TIC en la Metodología Juego-Trabajo.”

1. Motivación
2. Elección del tema
3. Recuperación de los conocimientos y experiencias previas de los alumnos.
4. Desarrollo o ejecución
5. Ejecución de las actividades
6. Evaluación final del proyecto

El Juego-Trabajo como modelo metodológico en el Nivel Inicial, propicia el conocimiento y la libre expresión de todos los actores que intervienen en la comunidad educativa, siendo los niños y las niñas los protagonistas de su propio aprendizaje. Este modelo metodológico promueve los aprendizajes significativos, tomando en cuenta las experiencias previas y utiliza el juego como estrategia por excelencia para lograr que se desarrollen todas las competencias básicas tan necesarias para la vida<sup>10</sup>.

El juego trabajo, momento dentro del horario de las actividades donde los niños y las niñas planifican donde van a jugar, y trabajan de manera independiente bajo la orientación de la educador o educadora, resulta una excelente alternativa para incorporar la computadora, puesto que en este ambiente lúdico, cada rincón o área realiza en forma simultánea su propia actividad en un espacio común.

En relación a los momentos del Juego-Trabajo es necesario que:

- En la Planificación: los niños y las niñas que planifiquen el Rincón Tecnológico, deben decidir, orientados por el educador o educadora, el software que van a trabajar, así como el o los ambientes que navegarán, lo que debe quedar registrado para su posterior seguimiento y evaluación. En este momento resulta importante recordar a los niños y niñas que deben turnarse en el uso del ratón.
- En el Desarrollo mientras cada niño y niña ejecuta lo planificado, el educador o educadora observa atentamente aspectos tales como: turnos en el uso del

---

10. Idem 9

ratón, intervención excesiva de uno de los niños o niñas por sobre su compañero, dificultades en la navegación, problemas técnicos. Así mismo, el maestro o maestra cumplen un rol clave planteando cuestionamientos con relación a algún contenido específico e incentivando el compartir en todo momento.

- En el Orden, el educador debe promover el dejar el rincón tal fue encontrado. Resulta importante estar atento para evitar que por desconocimiento los niños apaguen el equipo sin seguir los pasos correctos, ya que esto puede dañarlo.
- En la Evaluación, momento en que todo el grupo reflexiona y evalúa lo ocurrido en cada rincón, área o zona, los niños y las niñas que participaron del rincón tecnológico serán motivados por la maestro o maestra a expresar el software que utilizó, los ambientes que recorrió, los aspectos que descubrió y lo principal como se sintió en ello.



# Capítulo II

## Software educativos

Abrapalabra  
Baúl de Juegos  
Calculosaurios  
Conejo Lector Kinder  
Conejo Lector Primero  
Matemáticas con Pipo  
Mi Mundo y Yo  
Mis primeros pasos con Pipo  
Recursos Interactivos  
Taller de Dibujo Creativo  
Trampolín  
Vamos a Jugar con Pipo





# Abrapalabra

## Descripción del software

El software **Abrapalabra** es un programa multimedial e interactivo. Multimedial puesto que incorpora texto, música, voz, videos e imágenes e interactivo ya que promueve el aprenden construyendo conocimiento a través del hacer, jugar y experimentar, logrando en el niño y la niña un rol protagónico y una fuerte motivación en los procesos de aprendizaje.



Favorece la autonomía, creatividad e iniciativa, potencializando las diferentes dimensiones del desarrollo del niño y la niña, con un énfasis en la Dimensión Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer de la Expresión oral y escrita y Expresión Artística.

El software **Abrapalabra** incluye adivinanzas, cuentos breves, trabalenguas, canciones, poemas, entre otros, organizados en 70 unidades, resultando un programa ideal para promover la articulación entre el Nivel Inicial y el Nivel Básico ya que apoya el aprendizaje de la lectura desde su etapa inicial o de aprestamiento hasta la lectura comprensiva.

**Abrapalabra** toma del modelo holístico de aprendizaje, el requerimiento de operar en ambientes y contextos significativos. Por lo que, cada unidad de aprendizaje y sus respectivos ejercicios, está inserta en un contexto general, donde los protagonistas centrales son el mago Nombrón y su ayudante, el conejo Cuentín, quienes a través de sus múltiples aventuras, van introduciendo gradualmente al niño y la niña en un mundo rico en imágenes y fantasía.



**Cantapalabra  
(Wurlitzer)**

Máquina musical que contiene canciones y videoclips para apoyar el aprendizaje de las vocales y consonantes. El Cancionero de Cantapalabra presenta las letras de cada canción en los juegos imprimibles.



**Letras**

Desde cada letra se accede a un espacio de trabajo que incluye una secuencia de juegos y actividades relacionadas con dicha letra.



## Guía del Adulto

Incluye una completa fundamentación teórica del software, así como orientaciones pedagógicas para su uso.



## Tijeras

Desde cada letra se accede a un espacio de trabajo que incluye una secuencia de juegos y actividades relacionadas con dicha letra.



## Libro de cuentos

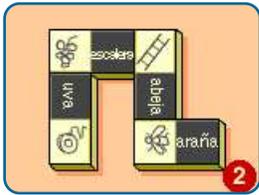
Ofrece una serie de actividades que promueven la comprensión lectora, las que se relacionan con las diferentes historias presentadas en el software.



## Materiales Imprimibles



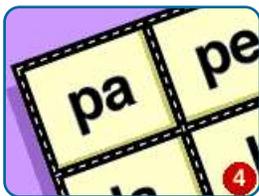
**Naipes Magicos:** Desarrolla en los niños y niñas la discriminación auditiva a través del reconocimiento de palabras por su sonido inicial.



**Dominó:** Permite desarrollar la asociación de dibujos y palabras; estimula la lectura de palabras.



**Sílabas mágicas:** Set de sílabas para formar palabras ayudados de apoyo gráfico. Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis fónico.



**Inventa:** Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis a partir de sílabas.



**Inventa oraciones:** Desarrolla el aspecto semántico de las palabras y su integración sintáctica a la oración.



**Naípe lector:** Estimula en el niño o niña la lectura de palabras y su relación con imágenes (vocabulario visual).



**Letras escondidas:** Desarrolla la habilidad de percepción visual a través del reconocimiento de figura-fondo.



**Armemos historietas:** Desarrolla la habilidad de orientación temporal a través de la ordenación de láminas secuenciadas y la creatividad en la invención de historias.



**Dominó de cantidades:** Desarrolla habilidades del lenguaje discriminando y reconociendo género y número.



**Junta letras:** Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis fónico en la formación de palabras.



**Lotería de palabras:** Juego que desarrolla la lectura de palabras y su relación con imágenes.



**Recordemos historias:** Juego que desarrolla la comprensión lectora a partir de preguntas relacionadas con hechos y personajes del software.



**Cancionero:** Incluye las letras de 8 canciones que forman parte del "Cantapalabras".



# Cantando con las vocales

### Presentación

Cantando las vocales invita a los niños y las niñas a divertirse con los simpáticos personajes: el mago Nombrón y el conejo Cuentín, quienes invitan a jugar con las vocales, cantando y discriminándolas visual y auditivamente.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Iniciarse en la identificación y el reconocimiento de las vocales.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** Abrapalabra.

**Ambiente:** Letras – Las vocales

### Inicio

- Presente a los niños y las niñas los personajes que los acompañarán en su trabajo con el software Abrapalabra. Utilice para ello las imágenes del mago Nombrón y el conejo Cuentín disponibles en el Material de apoyo.



## Desarrollo

- Cuente a los niños y las niñas que estos personajes les vienen a invitar a jugar con las vocales. Invite a los niños y las niñas a cantar la canción *aeiou* (las vocales), que se encuentra en el Cantapalabra, máquina musical presente en el programa que incluye 8 canciones, cuyas letras se encuentran en los materiales imprimibles del programa.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Las letras** en la opción **Vocales**. Allí encontrará un texto interactivo para escuchar, en el que las palabras se destacan a medida que son dichas. Se pueden escuchar nuevamente las palabras pinchando sobre ellas, o escuchar toda la frase pinchando sobre el sombrero que está al inicio de la oración.
- A continuación los niños y las niñas deberán buscar las parejas de animales que se encuentran escondidas en el ambiente interactivo, cuyos nombres comienzan con las vocales.

## Cierre

- Invite a los niños y las niñas a recordar la temática del trabajo realizado. Realice preguntas relacionadas con la historia, del tipo: ¿qué animales había?, ¿con qué letra comenzaban sus nombres?, ¿qué animal te gustó más?
- Finalice la actividad invitando a cantar nuevamente la canción *aeiou*.

## Sugerencia de evaluación

- Registre los principales momentos de la experiencia educativa; utilizando la cámara fotográfica de que dispone, tome algunas fotografías que servirán como evidencias de los trabajos realizados y al mismo tiempo permitirá a futuro, comentar con los niños y niñas los momentos de aprendizaje.
- Organice una muestra de evidencias fotográficas recogidas en las diferentes experiencias educativas, puede hacerlo de manera impresa o directamente desde el computador de esta manera los niños y niñas recordarán y opinarán respecto a los momentos más significativos de la experiencia.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



### Mis amigas las vocales

#### Presentación

Mis amigas las vocales invita a los niños y las niñas a discriminar auditivamente sonidos vocálicos a partir de los nombres de los animales presentes en el programa con los que el mago Nombrón y el conejo Cuentín los invitan a jugar.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Reconocer auditivamente elementos con sonido inicial vocálico.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** Abrapalabra.

**Ambiente:** Letras – Las vocales

#### Inicio

- Invite a los niños y las niñas a recordar los personajes conocidos en la actividad anterior. Si lo desea invítelos a cantar la canción aeiou que ya conocen, disponible en el Cantapalabra.



## Desarrollo

- Realicé con ellos el juego **Veo – veo** ó **Ha llegado un barco cargado de**, en cualquiera de ellos, los niños y las niñas deberán nombrar elementos que comienzan con los sonidos vocálicos trabajados.
- Utilice el Material de apoyo **Vocales** para conversar respecto a los animales conocidos en la actividad anterior, invítelos a describirlos y decir características de ellos.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Las letras** en la opción **Vocales**, segunda unidad. Allí encontrarán un vocabulario visual con vocales, en el que deberán arrastrar cada palabra al dibujo que le corresponde.
- A continuación deberán realizar ejercicios de discriminación auditiva, pinchando en los objetos que comienzan con la misma letra de los animales de la historia: araña, elefante, iguana, oso y urraca.

## Cierre

- Invite a los niños y las niñas a realizar familias de palabras, para ello escriba en la pizarra una de las vocales, acompañada del personaje correspondiente, por ejemplo: **A, araña**, los niños y niñas deberán nombrar elementos que comiencen con la misma letra: ala, abeja, avión.
- Finalice la actividad conversando respecto a qué animal les gustó más.

## Sugerencias de evaluación

- Es primordial que usted observe a los niños y niñas mientras realizan los diversos trabajos, tanto antes como durante y después de su paso por la computadora, de esta manera podrá apreciar los avances que tienen en relación con el objetivo propuesto.
- Si lo desea, realice registros fotográficos de la experiencia, ellos permitirán evidenciar la experiencia, tanto para compartirla con otros maestros y maestras, c de los trabajos como comentarla con los niños y niñas.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.

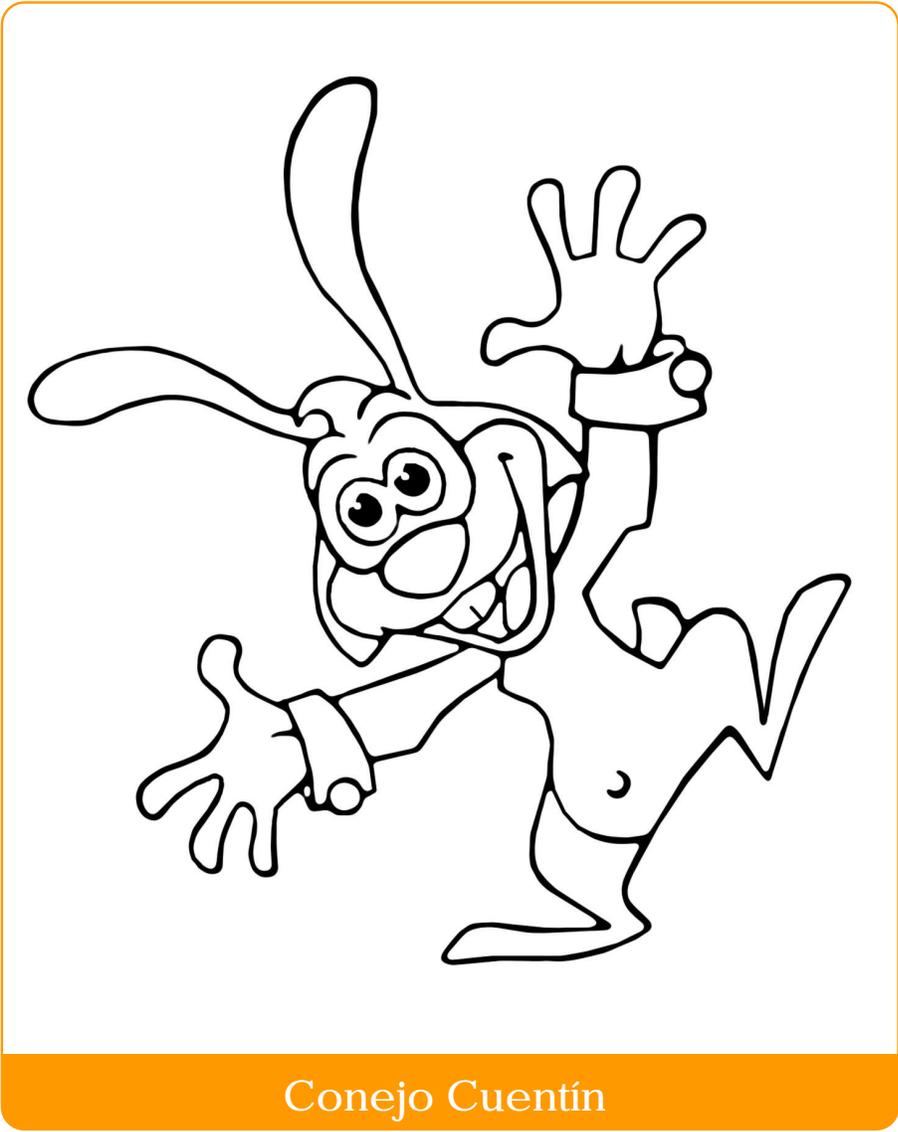


Material de Apoyo

## Personajes



Mago Nombrón



Conejo Cuentín



Condesa Cecilia



Genio Genial



Fantasma Flaco

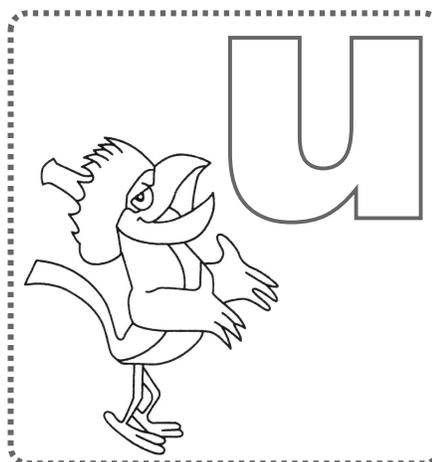
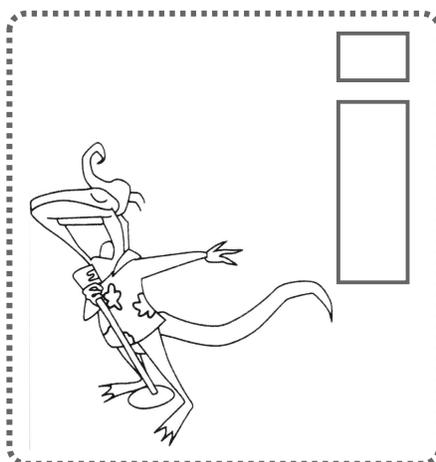
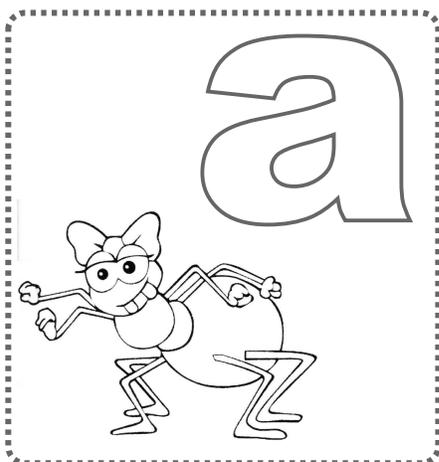


Pirata Pálido



Material de Apoyo

Vocales





## Material de Apoyo

### Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

Comentarios

---

---

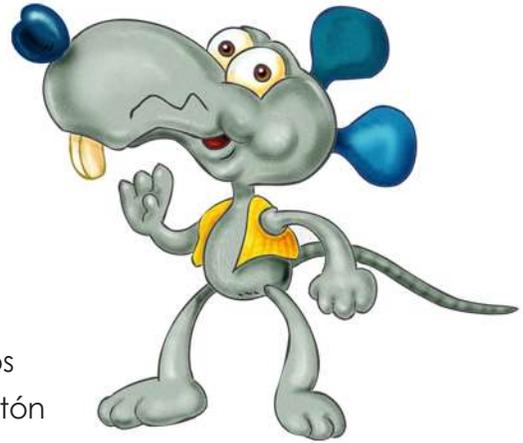
---

---

## Baúl de Juegos

### Descripción del software

El software **Baúl de Juegos** es un programa interactivo que promueven el juego, y autonomía de niños y niñas de 5 años. Incluye sencillas imágenes, textos y sonidos organizados en cuatro ambientes los que son conducidos por el simpático personaje el Ratón Ramón.



**Baúl de Juegos** incluye la opción de ser utilizado por niños y niñas con dificultades de visión, al ofrecer mayor contraste gráfico entre sus ambientes, lo que se activa o desactiva presionando el icono que así lo indica.

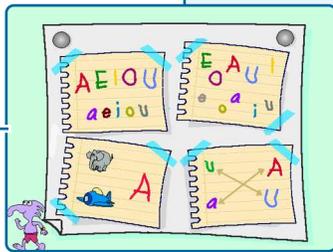
Las actividades interactivas giran entorno al trabajo con las letras del alfabeto, los números del 1 al 9 y las figuras geométricas, potenciando la Dimensión del Desarrollo Expresión y Comunicación, campo del saber y del hacer Expresión oral y escrita y la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva campo del saber y del hacer Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.



# Ambientes

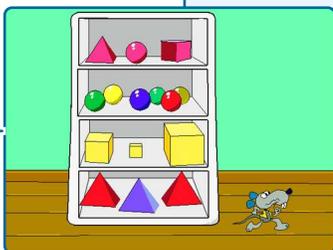


Ciegos y  
Baja Visión



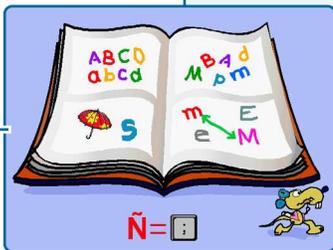
### Juega con las vocales

Ofrece a niños y niñas la posibilidad de identificar vocales, completar palabras, reconocer sonidos iniciales vocálicos y parear vocales mayúsculas y minúsculas.



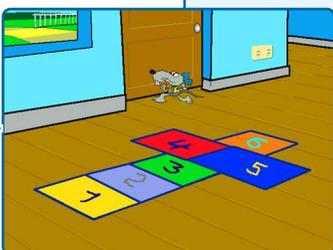
### Juega con las figuras

Invita a niños y niñas a clasificar figuras geométricas según forma, color e igualdad.



### Juega con el abecedario

Ofrece a niños y niñas la posibilidad de identificar vocales y consonantes, completar palabras, reconocer sonidos iniciales y relacionar letras mayúsculas y minúsculas.



### Juega con los números

Invita a niños y niñas a identificar números, reconocer cantidades, comparar cantidades y completar secuencias numéricas.



# Jugando con las vocales

### Presentación

Jugando con las vocales invita a los niños y las niñas a explorar las vocales, reconociendo elementos de la naturaleza que comienzan con sonido inicial vocálico, promoviendo al mismo tiempo, la integración de cantos asociados a la temática.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Identificar elementos que comiencen con sonido inicial vocálico.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** Baúl de Juegos

**Ambiente:** Juega con las vocales

### Inicio

- Inicie la actividad invitando a los niños y las niñas a cantar la canción **Las Vocales** de Delsa María Del Rosario, que se encuentra disponible en formato mp3 en el sitio [www.educando.edu.do](http://www.educando.edu.do) sección Canciones infantiles Nivel Inicial.



## Desarrollo

- Realice con los niños y niñas juegos de reconocimiento de las vocales y de elementos de la naturaleza que comiencen con sonidos iniciales vocálicos, por ejemplo A: abeja, araña. Aproveche la oportunidad para explicar que algunos elementos que ellos conocen han sido creados por el hombre, por ejemplo A: avión.
- Recorte las tarjetas disponibles en el Material de apoyo **Vocales y sonidos iniciales**, las que incluyen vocales mayúsculas y minúsculas y elementos que comienzan con sonido vocálico.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Juega con las vocales**, donde el ratón Ramón los invitará a identificar vocales, completar palabras, reconocer sonidos iniciales vocálicos y parear vocales mayúsculas y minúsculas.
- Una vez que hayan realizado las actividades en la computadora, entregue a los niños y niñas el Material de apoyo **Vocales y sonidos iniciales** para que relacionen cada una de las vocales con las palabras que comienzan con ese sonido inicial.

## Cierre

- Finalice la actividad conversando con los niños y las niñas sobre lo realizado y los aprendizajes logrados.
- Si lo desea, puede invitar nuevamente a los niños y las niñas a cantar la canción **Las Vocales**.

## Sugerencias de evaluación

- Realice registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado, así como de la autonomía en el uso de la computadora que van logrando.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



# Jugando con los números

### Presentación

**Jugando con los números** invita a los niños y las niñas a iniciarse en el reconocimiento de números cardinales hasta el 9, reconociendo y comparando cantidades y completando secuencias numéricas.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

**Objetivo:** Iniciar el reconocimiento de los números cardinales hasta el 9.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Baúl de Juegos

**Ambiente:** Juega con los números

### Inicio

- De inicio a la actividad invitando a los niños y las niñas a recolectar elementos de su entorno, tales como semillas, piedras, conchas, entre otros.
- Motívelos a manipular los materiales, agrupándolos por tipo y contándolos.



## Desarrollo

- Realice juegos de contar, en que usted diga una cantidad y los niños y las niñas agrupen los elementos a partir de esa cantidad.
- Muestre a los niños y las niñas tarjetas con los números del 1 al 9, solicitándoles que reúnan la cantidad de elementos que señala la tarjeta.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Juega con los números**, donde el ratón Ramón los invitará a realizar diferentes actividades con números hasta el 9, tales como señalar e identificar números, señalar y comparar cantidades y completar secuencias.
- Una vez finalizado el tiempo de trabajo en la computadora, realice la actividad **Juguemos a contar**, utilizando el Material de apoyo del mismo nombre, en ella las niñas y los niños deberán contar una serie de elementos escribiendo el número correspondiente.

## Cierre

- Finalice la actividad exponiendo los trabajos realizados y conversando con los niños y niñas sobre lo aprendido.
- Si lo desea puede incluir alguna canción que hable de números, por ejemplo Cuatro patitos disponible en formato mp3 en el sitio [www.educando.edu.do](http://www.educando.edu.do) sección Canciones infantiles Nivel Inicial.

## Sugerencias de evaluación

- Recuerde realizar registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado o con las competencias TIC que van logrando. También puede realizar observaciones de otros aprendizajes, tales como, aceptar y solicitar ayuda o respetar turnos de trabajo.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

# Jugando con las figuras geométricas

### Presentación

Jugando con las figuras geométricas invita a los niños y las niñas a reconocer en su ambiente cercano y familiar la presencia de diversas figuras geométricas, las que al combinarse dan paso a nuevos y creativos modelos.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** La experiencia familiar en mi vida

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

**Objetivo:** Identificar figuras geométricas en elementos del ambiente.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Baúl de Juegos

**Ambiente:** Juega con las figuras

### Inicio

- De inicio a la actividad invitando a los niños y las niñas a buscar en su entorno diversas figuras geométricas, por ejemplo la puerta puede tener forma de rectángulo, la ventana de cuadrado, una mesa de círculo, etc.
- Motívelos a dibujar estos elementos, destacando con un color las formas que ellos visualizan.



## Desarrollo

- Entregue a cada niño un set de figuras geométricas, puede utilizar para ello, el Material de apoyo recortable **Figuras geométricas**.
- Invítelos a crear diversos elementos de su vida familiar a través de dichas figuras. Su casa, los muebles, las personas que allí viven y otros elementos, pueden ser representadas utilizando rectángulos, cuadrados, círculos y triángulos.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Juega con las figuras**, donde el ratón Ramón los instará a clasificar figuras geométricas según forma, tamaño o color.

## Cierre

- Finalice la actividad con una pequeña exposición de los trabajos realizados con las figuras geométricas, ese resulta el espacio propicio para evaluar los aprendizajes de los niños y las niñas.

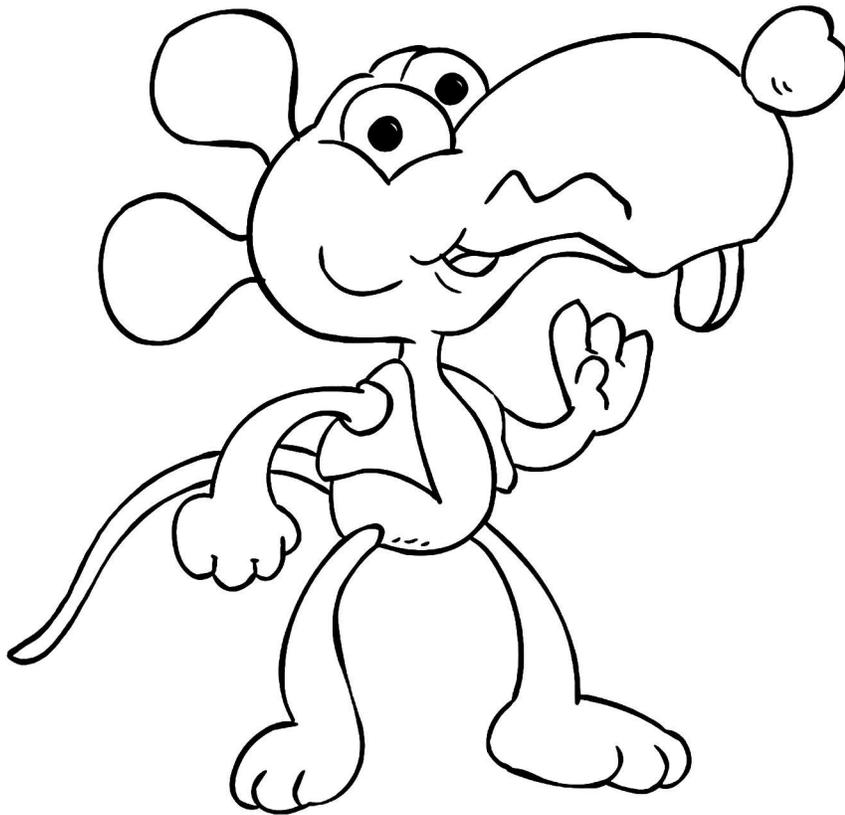
## Sugerencias de evaluación

- La autoevaluación y las observaciones que usted realice durante el trabajo de los niños y niñas es el mejor registro de los aprendizajes logrados; es por esto que resulta trascendental que usted cuente con registros individuales que le permitan informar a los padres y tutores de los progresos individuales.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



Material de Apoyo

Personaje

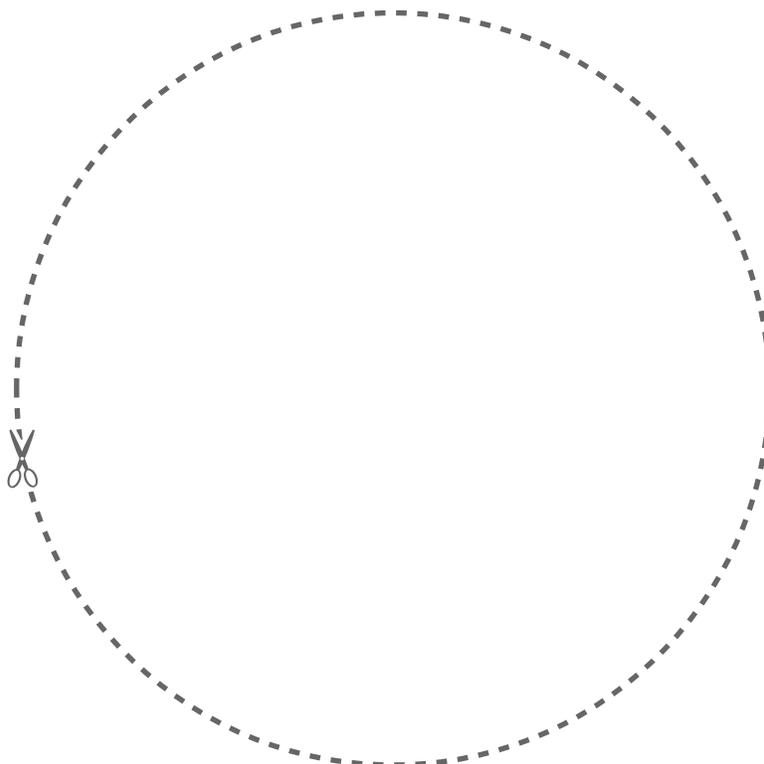
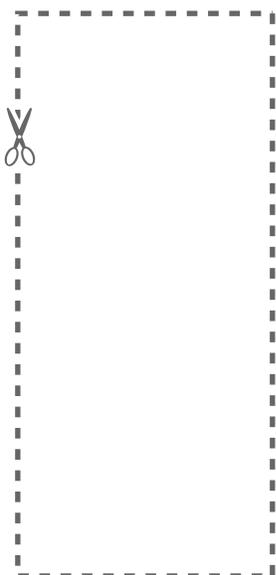
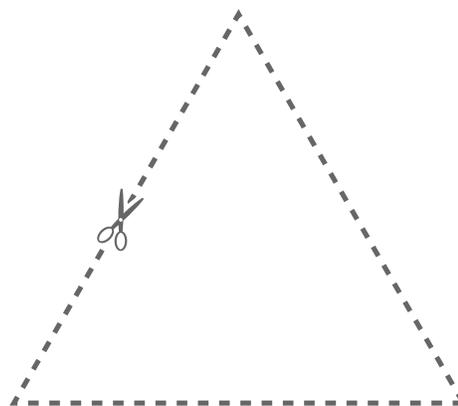
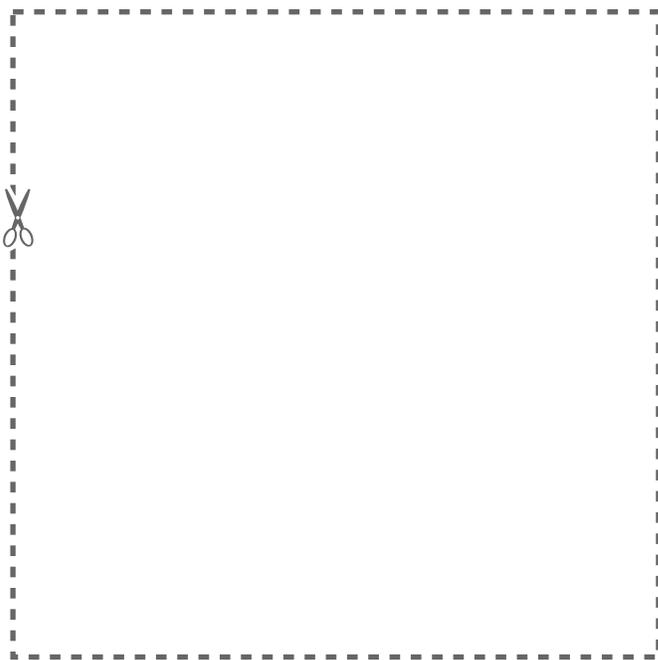


Ratón Ramón



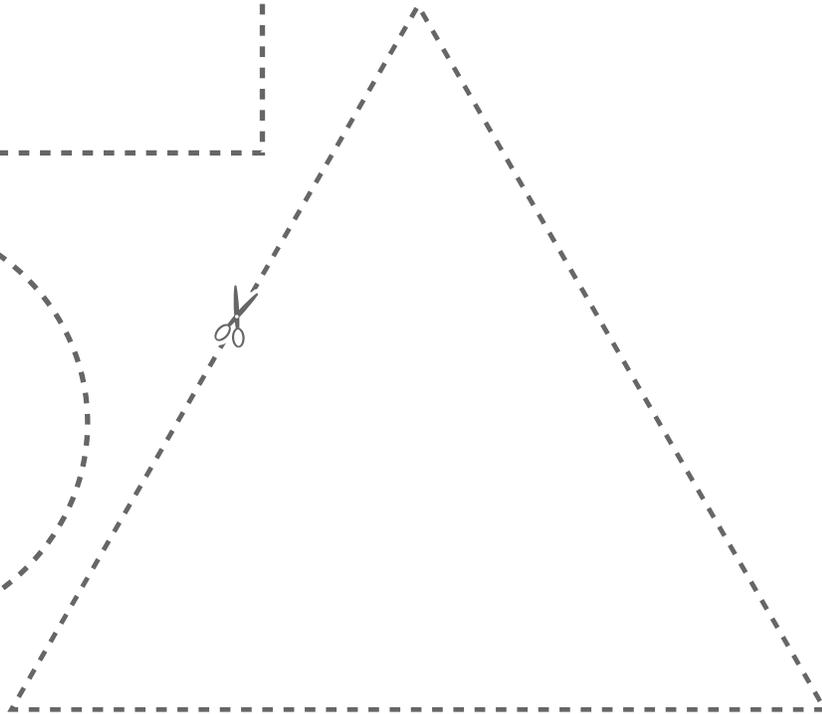
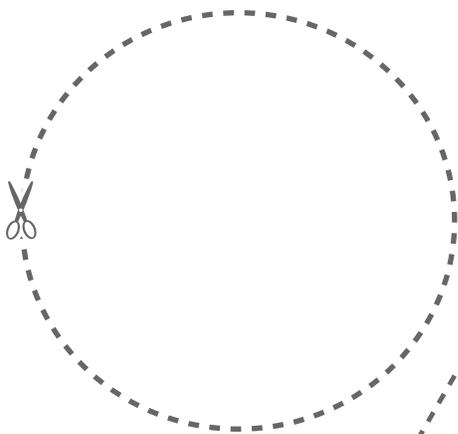
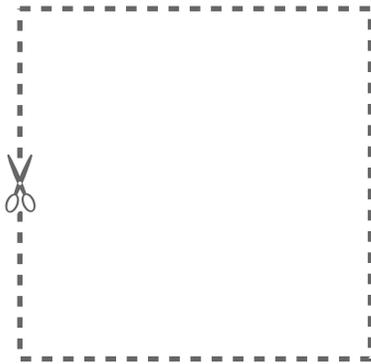
Material de Apoyo

Figuras geométricas





Figuras geométricas





Material de Apoyo

Vocales y sonidos iniciales

A

E

I

O

U



Vocales y sonidos iniciales

a

e

i

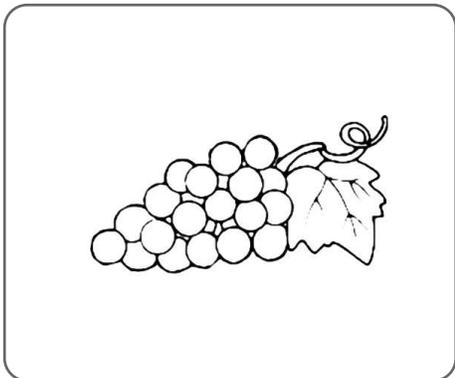
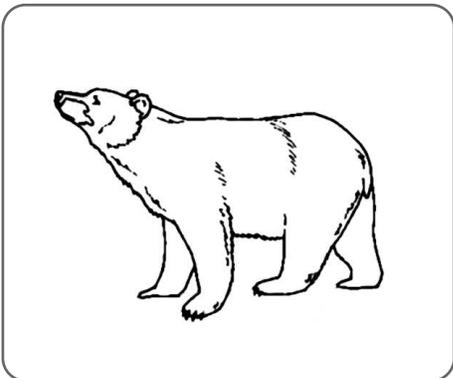
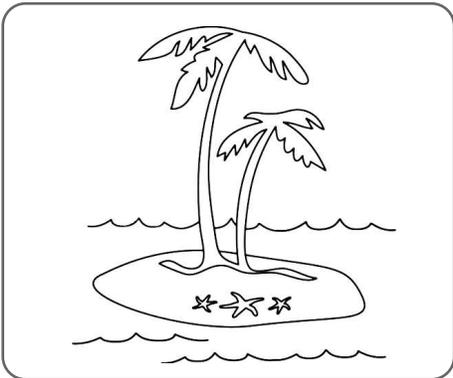
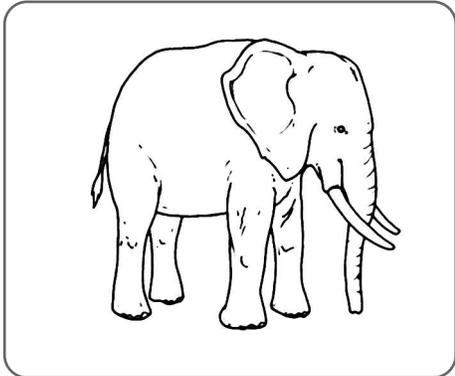
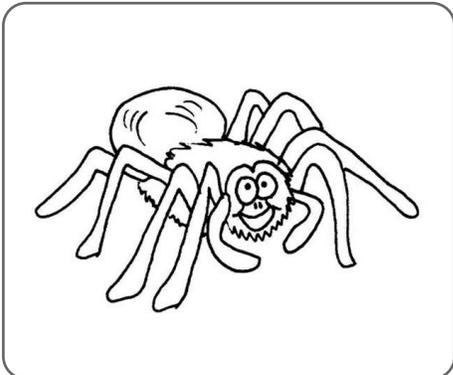
o

u



Material de Apoyo

Vocales y sonidos iniciales

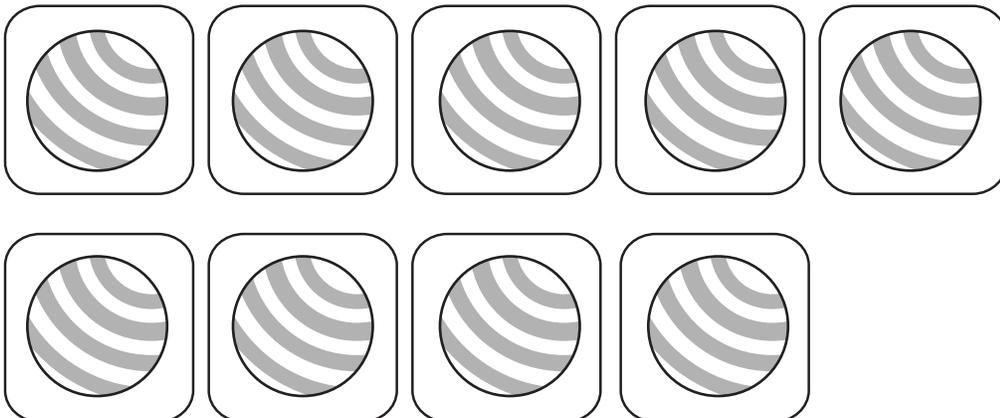
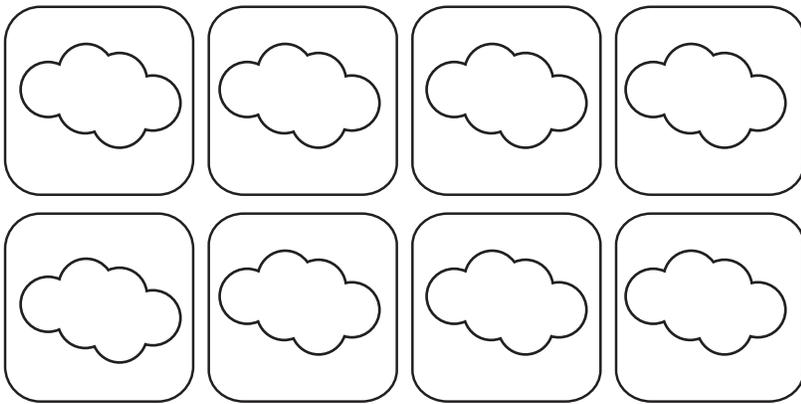
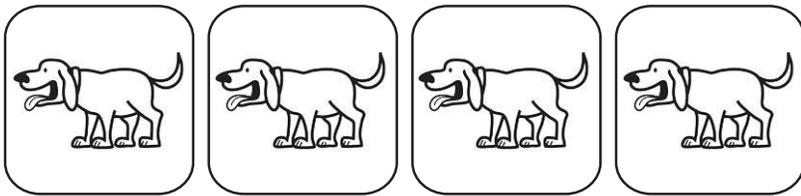




## Material de Apoyo

### Juguemos a contar

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_





## Material de Apoyo

### Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

A large rectangular area enclosed by a dashed grey border, intended for a drawing or written response.

Comentarios

---

---

---

---



# Calculosaurios

## Descripción del software

El software interactivo *Calculosaurios*, ambientado en la prehistoria en un entorno de simpáticos dinosaurios, se orienta a niños y niñas de 5 años en adelante, promoviendo en ellos el pensamiento lógico-matemático, la memoria visual y perceptiva y la atención.



*Calculosaurios* favorece en los niños y niñas la autonomía, potencializando las habilidades de entender, pensar y razonar en la Dimensión del desarrollo Intelectual o Cognoscitiva en los campos del saber y del hacer del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

Los ejercicios que incluye (configurables por los padres o maestros) están desarrollados como divertidos juegos que incorporan imagen, animación y sonido en aspectos relacionados con: Reconocimiento de números del 1 al 20; Establecer asociaciones mentales y conceptuales entre las cifras y las cantidades que representan; Introducción a la comparación entre cantidades; Desarrollo de la lógica y del mecanismo del cálculo; Refuerzo de la memoria visual y perceptiva e Introducción al cálculo (sumar y restar).

El programa *Calculosaurios* es una excelente alternativa para promover la articulación entre el Nivel Inicial y el Nivel Básico.



## Ambientes



### El cazanúmeros

Invita a cazar los números de menor a mayor y viceversa, utilizando para ello las flechas derecha-izquierda y la barra espaciadora.



### Comparación de cantidades

Invita a niños y niñas a comparar cantidades utilizando los signos mayor que, menor que e igual.



### Sumas

Ofrece ejercicios de suma de cantidades menores a 10, para lo que se debe indicar la solución de la suma en la roca-panel vacía.



### El completa-números

Invita a niños y niñas a lograr que la cantidad de elementos que aparecen dentro de la roca-cerca coincida con el número que aparece en la roca-piedra, utilizando para ello la dino-goma y el dino-lápiz.



### El Busca-números

Invita a niños y niñas a relacionar el número con la cantidad de elementos de la roca-panel.



### Reconocimiento de cifras

Promueve en los niños y niñas la relación entre número y cantidad de elementos del 1 al 20.



### ¿Quién va ahora?

Ofrece ejercitación respecto a antecesor y sucesor de números de 1 al 10.



### Reconocimiento de cantidades

Invita a niños y niñas a identificar la cantidad de elementos de una serie.



### Restas

Ofrece ejercicios de resta de cantidades menores a 10, para lo que se debe indicar la solución de la resta en la roca-panel vacía.



## Funcionalidades



**Barra de desplazamientos:** marca los aciertos (color verde) y fallos (color rojo), además del tiempo transcurrido.



**Ayuda:** se encuentra en todos los ejercicios, se accede pinchando sobre la roca con signo de pregunta o sobre la tecla F1.



**Avanzar:** al pinchar sobre la roca con la flecha se pasa al ejercicio siguiente.



**Salir:** al pinchar el dolmen se abandona el ejercicio y/o se sale del programa.

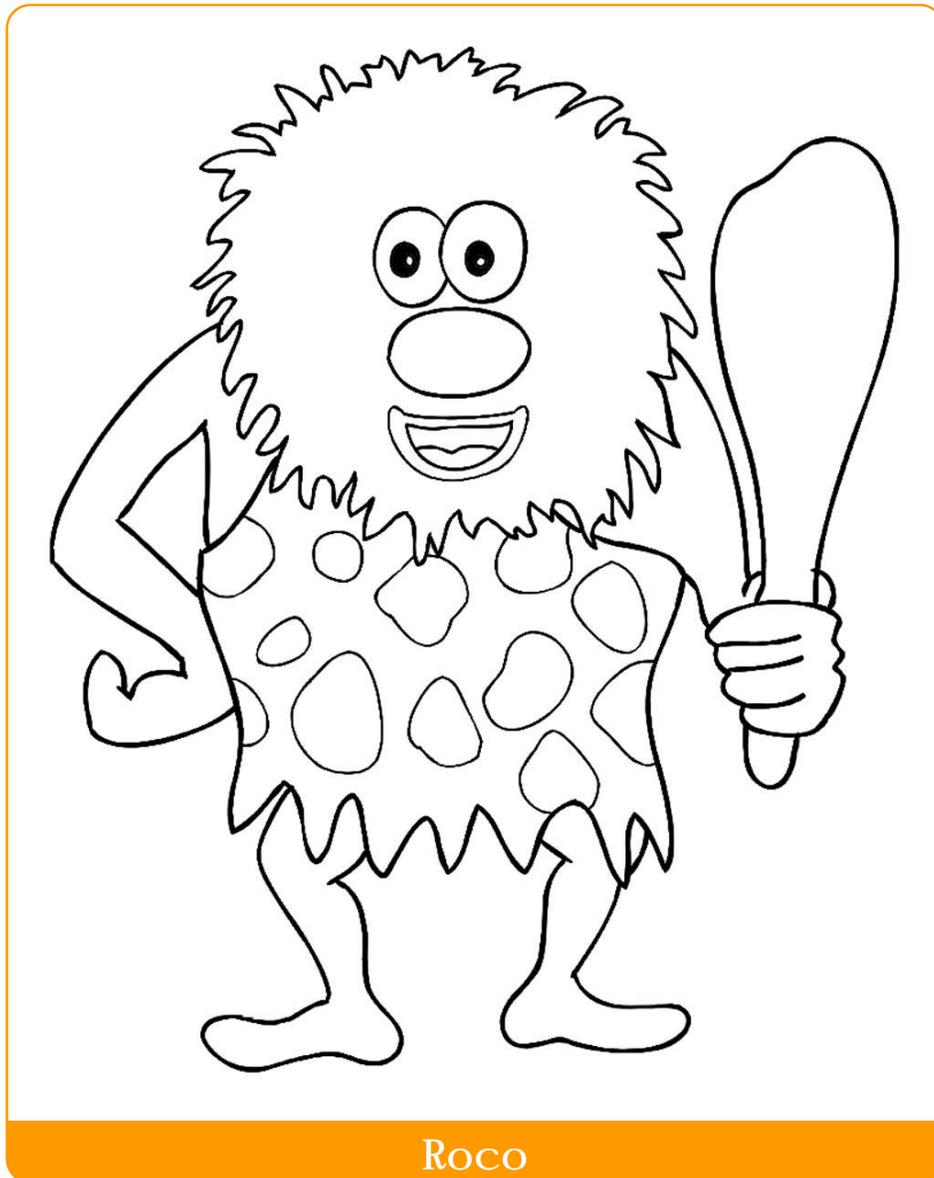


**Manual:** se accede desde el menú principal y permite consultar sobre diversos temas.



Material de Apoyo

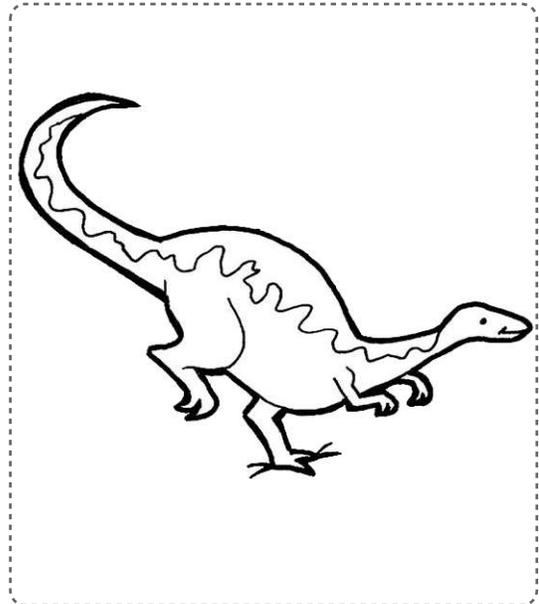
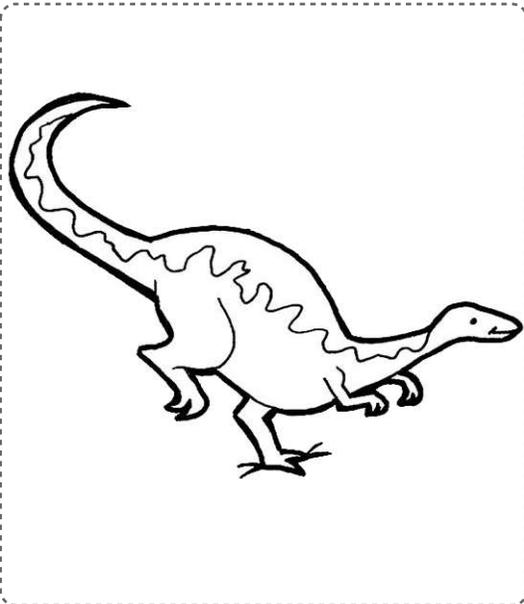
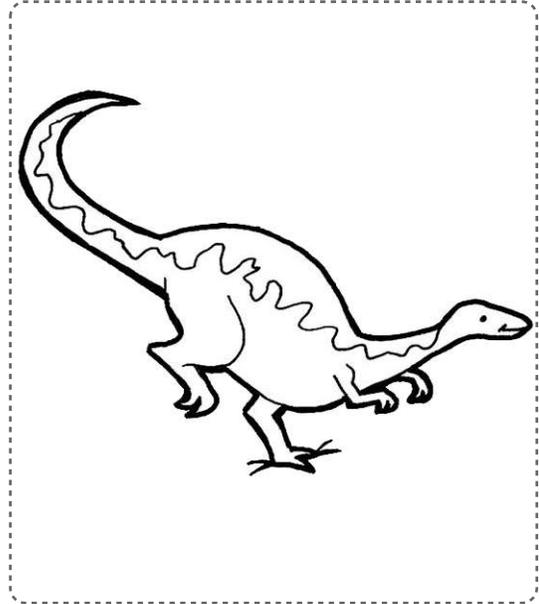
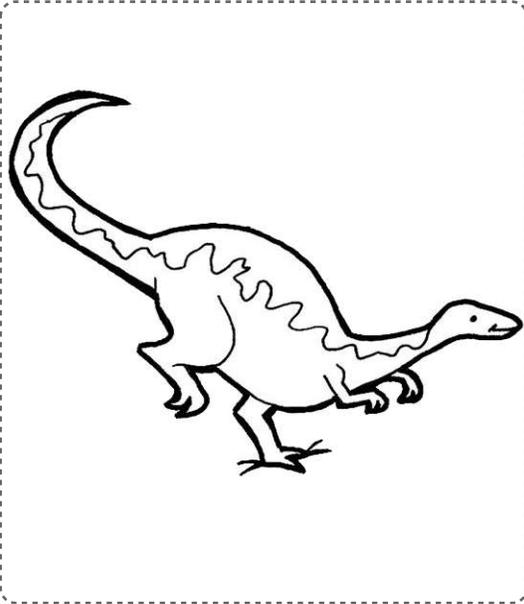
Personaje

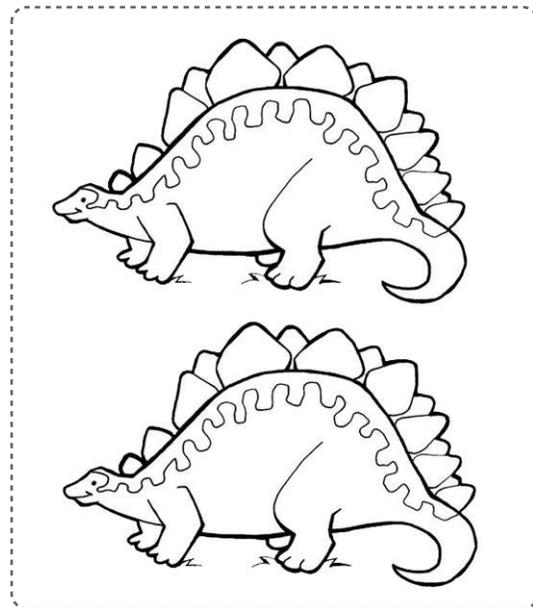
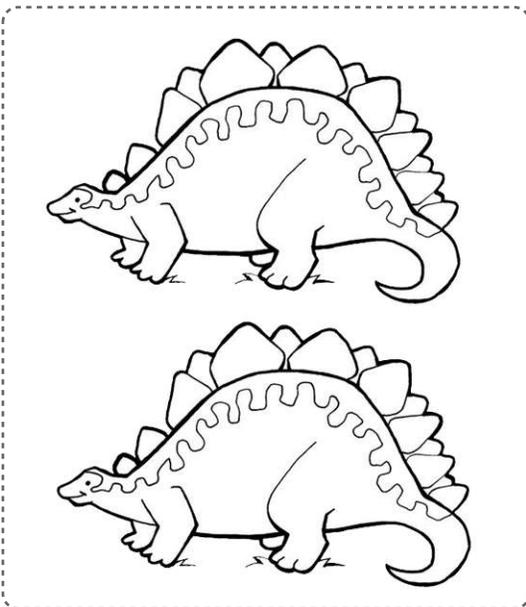
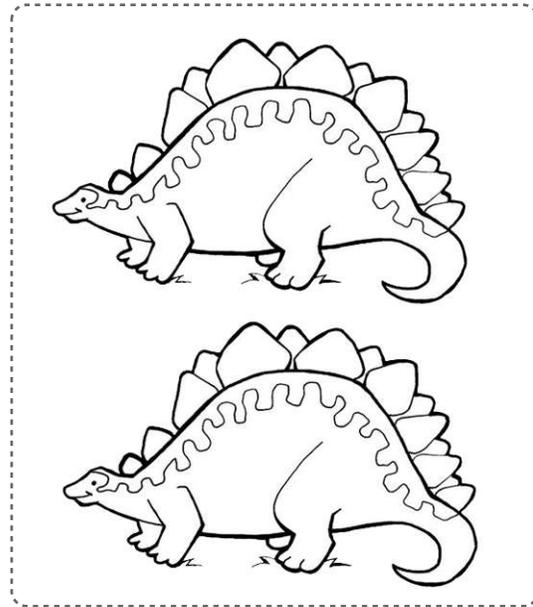
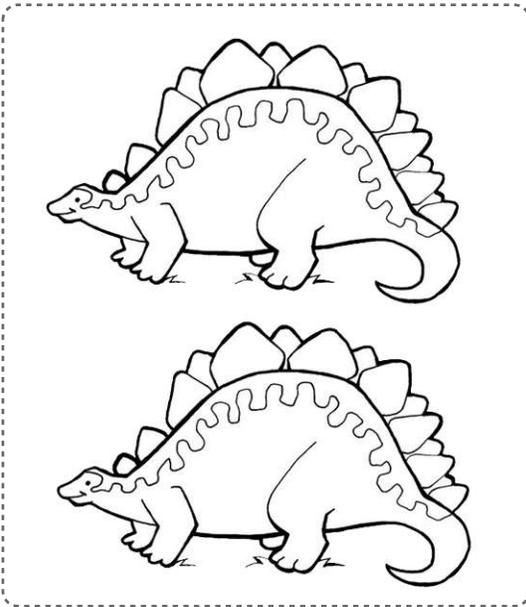


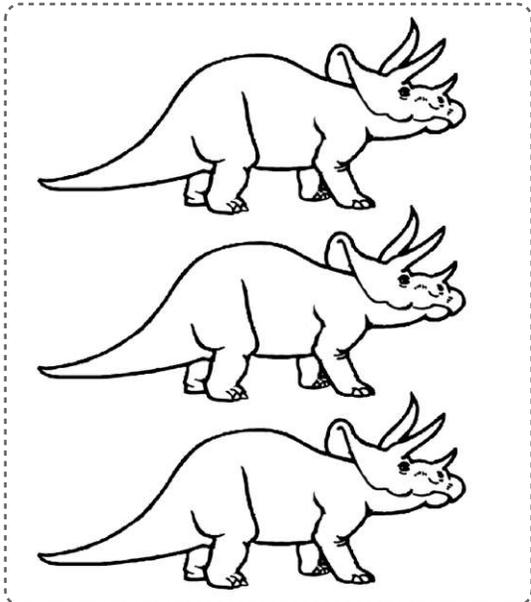
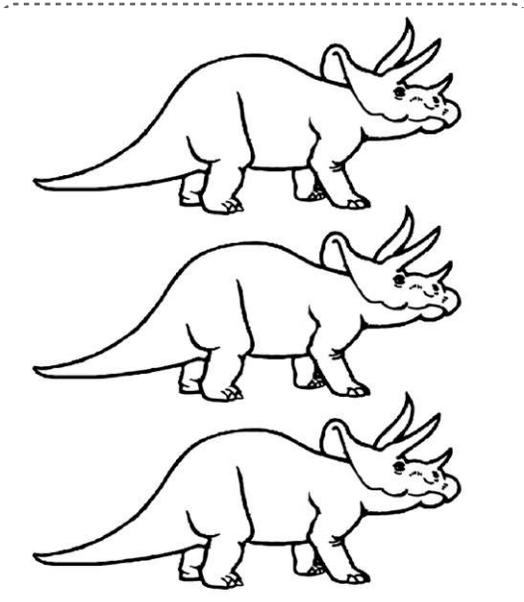
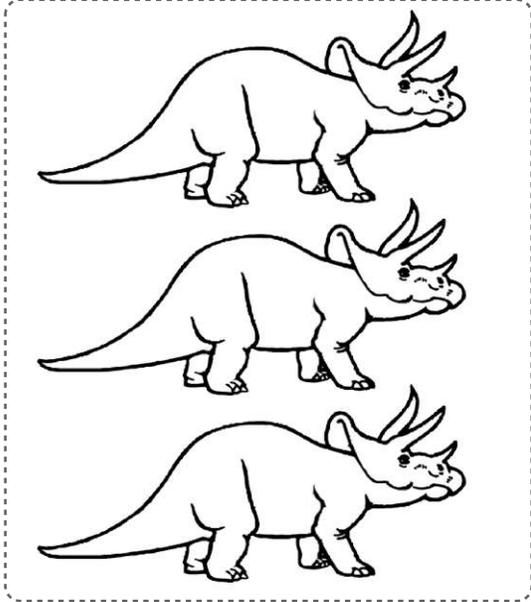
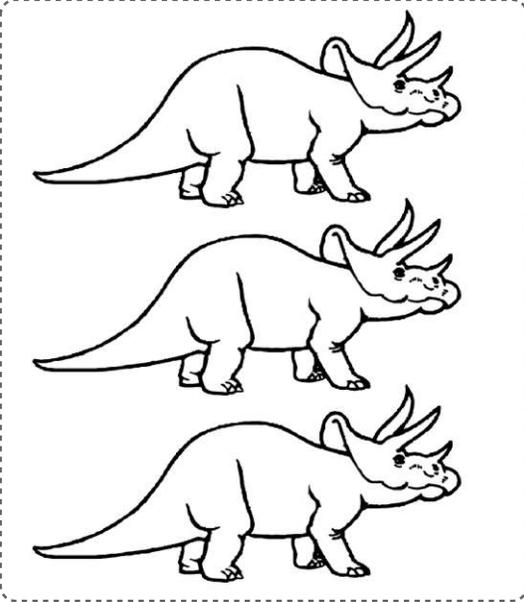
Roco

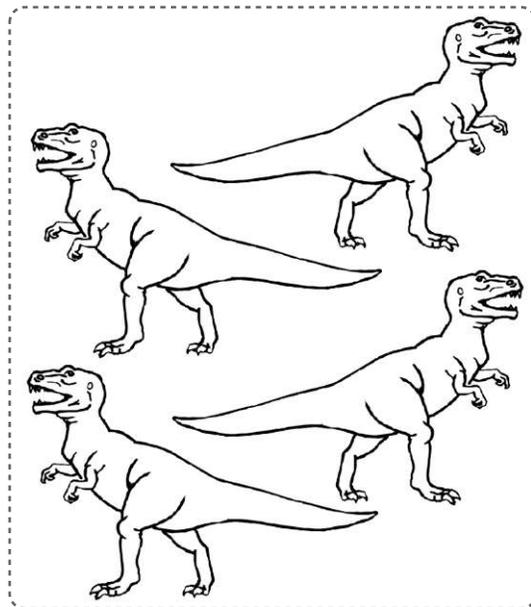
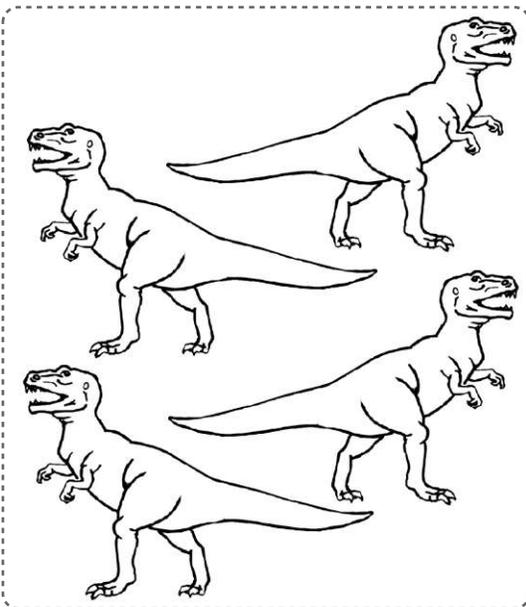
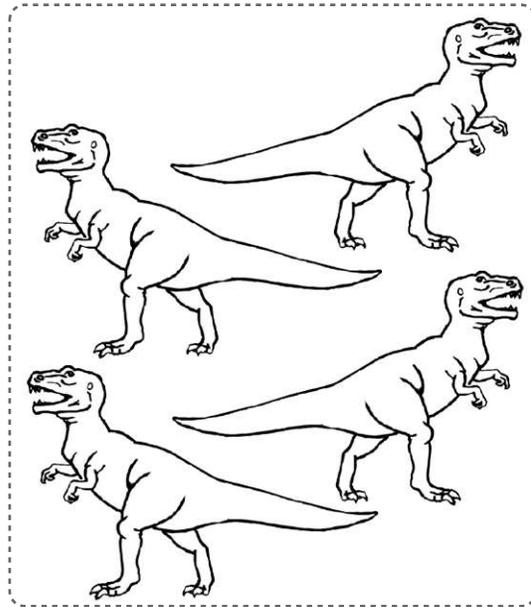
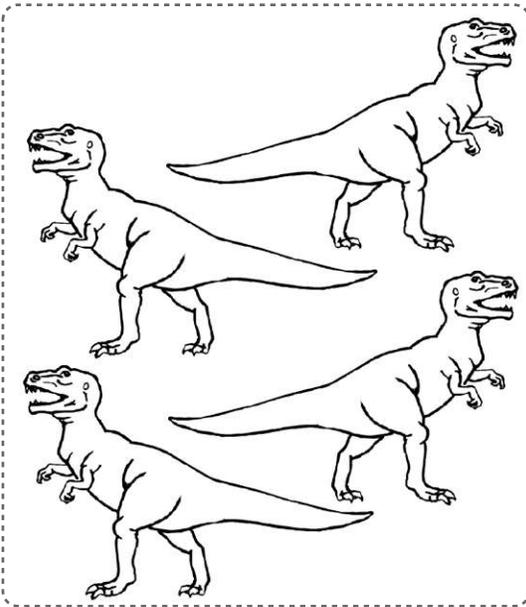


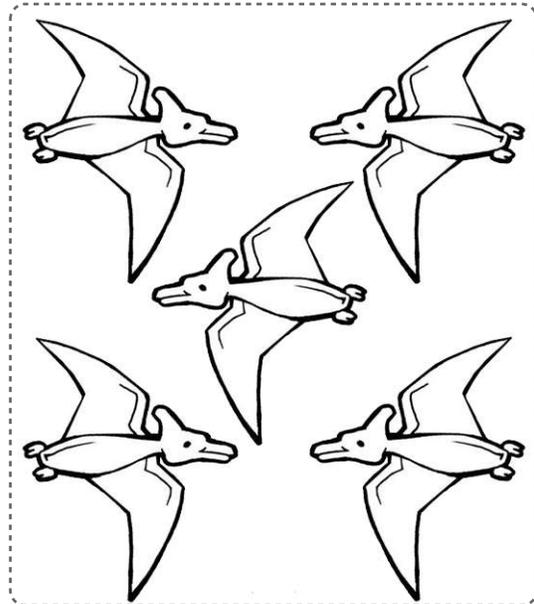
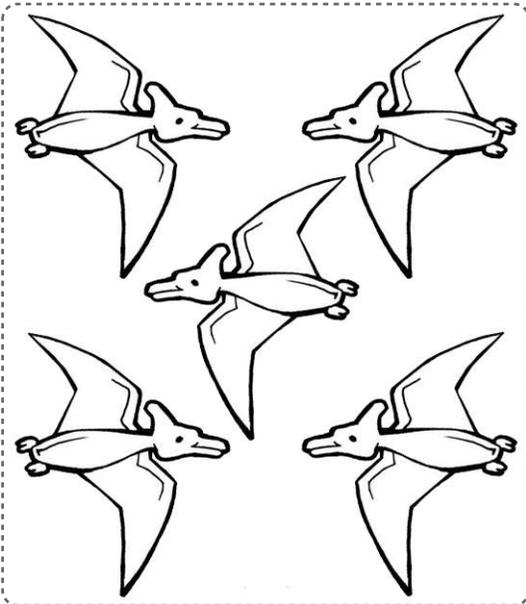
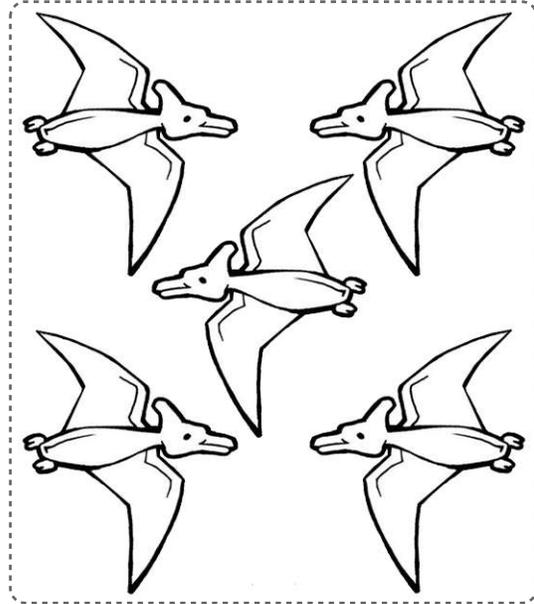
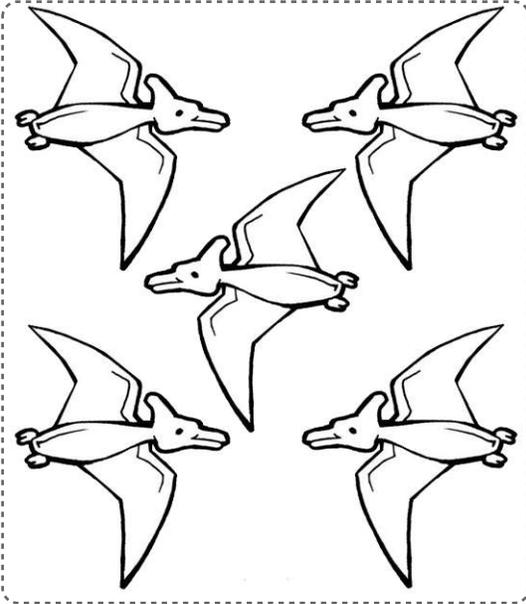
Dinosaurios







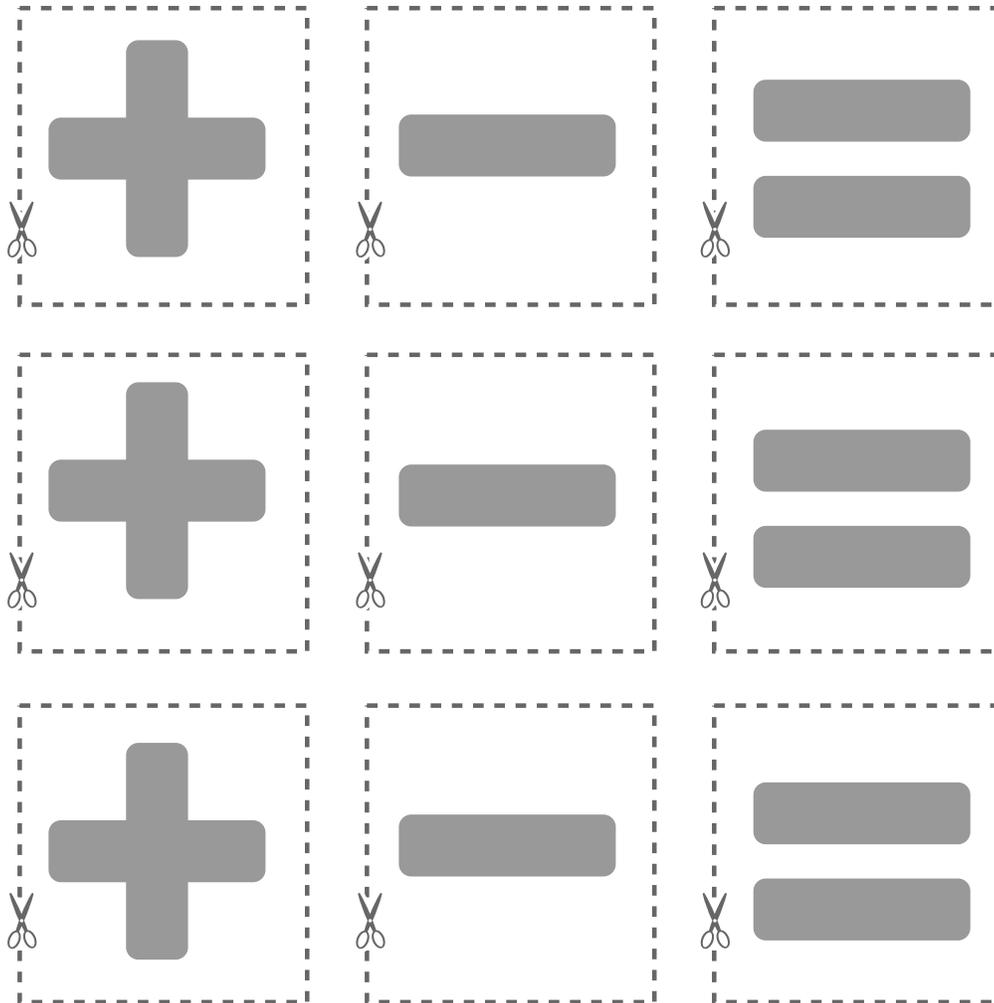






## Material de Apoyo

### Signos





## El Conejo Lector Kinder ¡Saltando en la ciudad de los globos!

### Descripción del software

El software **El Conejo lector Kinder ¡Saltando en la ciudad de los globos!** es un programa multimedial que reúne texto, música, voz, animaciones e imágenes. Este programa promueve la construcción de conocimiento, para lo cual cuenta con actividades de tres niveles de dificultad, permitiendo que el usuario vaya desde conceptos simples a conceptos más complejos según sus avances, entregando al niño y la niña un rol protagónico.

El programa favorece en los niños y niñas la autonomía, creatividad e iniciativa, fomentando las diferentes dimensiones del desarrollo, en especial la Dimensión Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística y la Dimensión Intelectual o Cognoscitiva en el campo del saber y del hacer Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

El software **El Conejo lector Kinder ¡Saltando en la ciudad de los globos!** favorece la participación activa de niños y niñas en un viaje que incluye visita a la Isla del aprendizaje, la Ciudad de las burbujas y el Palacio de las torres, donde podrá, rimar y completar palabras, jugar al memorice, seriar según altura, entre otras cosas.





# Ambientes





### El palacio de las torres

Favorece la comprensión de textos escuchados, a partir de la secuenciación correcta de ellos tanto a nivel de cuentos como de canciones.



### Ciudad de las burbujas

Promueve la identificación de palabras que riman, así como el completar palabras. A su vez invita a reconocer alturas de objetos, estableciendo series a partir de ello.



### La isla del aprendizaje

Invita a seguir patrones a partir de colores y formas; y a ejercitar la memoria visual a través de la combinación de figuras geométricas, letras y números



# Capullos de mariposas

### Presentación

**Capullos de mariposas** invita a niños y niñas a conversar sobre el Ciclo de vida de las mariposas en un contexto de respeto al medio natural, a la vez que promueve la creación de patrones promoviendo así, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático

**Objetivo:** Completar secuencias de patrones a partir de figuras geométricas.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** El conejo lector Kinder, Saltando en la ciudad de los globos.

**Ambiente:** La isla del aprendizaje – Modelos de los capullos.

### Inicio

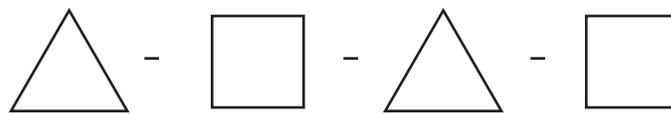
- Inicie la actividad conversando con los niños y niñas respecto al Ciclo de vida de la mariposa: huevo – larva u oruga – crisálida, capullo o pupa – adulto, puede utilizar para ello el Material de apoyo El ciclo de vida de una mariposa.



- De ser posible busque en su entorno mariposas para observar, ponga énfasis en el respeto y cuidado que se debe tener por los seres vivos.

## Desarrollo

- Ofrezca a niños y niñas un set de figuras geométricas para que manipulen. Invítelos a representen con ellas las diferentes etapas del Ciclo de vida de las mariposas.
- Cree un patrón con las figuras geométricas e invítelos a completarlo. Por ejemplo:



- En parejas invite a los niños y niñas a trabajar en el ambiente del software *La isla del aprendizaje* en la opción *Modelos de los capullos*.
- Por turnos, pídeles que ayuden al Conejo lector y al León Sam, a completar el patrón de los modelos de capullos, para ayudar a las mariposas a nacer.
- Al finalizar invítelos a representar gráficamente lo que más les gustó del trabajo realizado.

## Cierre

- Ofrezca a los niños y niñas la posibilidad de exponer sus trabajos y comentar sus impresiones respecto a lo realizado.

## Sugerencias de evaluación

- Registre los principales momentos de la experiencia educativa; utilizando la cámara fotográfica de que dispone, tome algunas fotografías que servirán como evidencias de los trabajos realizados y al mismo tiempo permitirá a futuro, comentar con los niños y niñas la experiencia educativa.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



# Jugando a rimar

### Presentación

**Jugando a rimar** ofrece a niños y niñas la oportunidad de divertirse rimando palabras referidas a elementos naturales y sociales del barrio: animales, medios de transportes, viviendas, plantas, o otros, lo que complementará con el juego interactivo a rimar y encestar.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Mi comunidad local y el barrio donde vivo

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Iniciar la conciencia fonológica (sonido de las palabras habladas) a través del reconocimiento de palabras que tengan el mismo sonido final (rimas).

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** El conejo lector Kinder, Saltando en la ciudad de los globos.

**Ambiente:** Ciudad de las burbujas - A rimar y encestar.



## Inicio

- Inicie la actividad invitando a niños y niñas a realizar rimas con palabras familiares, por ejemplo: casa – rosa – auto – gato – cama – rama - etc., puede utilizar para ello el Material de apoyo Rimas de palabras.
- Una variación de esto, es el juego: Ha llegado un barco cargado de: donde el educador dice “Ha llegado un barco cargado de palabras que terminan como casa” y los niños y niñas deben decir palabras tales como: masa, rosa, gasa, pasa, etc.

## Desarrollo

- En parejas invite a los niños y niñas a trabajar en el ambiente del software La ciudad de las burbujas en la opción A rimar y encestar
- Por turnos, pídale que ayuden al León Sam, quien debe encestar en el aro de basketball las palabras que riman.
- Una vez que hayan finalizado de encestar todas las palabras, invítelos a dibujar y colorear palabras elementos cuyo sonido rime.

## Cierre

- Reparta entre los niños y niñas revistas o periódicos para que busquen elementos cuyas palabras rimen. Comente con ellos sus descubrimientos.

## Sugerencias de evaluación

- Es muy importante que usted observe a los niños y niñas mientras realizan las diversas actividades, tanto antes del trabajo en el software como durante y después del mismo, de esta manera podrá apreciar los avances que tienen en relación con el objetivo propuesto y con sus habilidades tecnológicas.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

### La hora de los cuentos

#### Presentación

La hora de los cuentos brinda a niños y niñas la posibilidad de compartir experiencias y relatos familiares, favoreciendo al mismo tiempo la comprensión de lo escuchado y la capacidad de ordenar hechos en forma temporal.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** La experiencia familiar en mi vida

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Ordenar temporalmente cuentos y relatos escuchados.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** El conejo lector Kinder, Saltando en la ciudad de los globos.

**Ambiente:** El palacio de las torres – Cuentos enredados



## Inicio

- Narre algún pequeño cuento referido a la familia. Al finalizar realice preguntas orientadas a establecer la secuencia temporal del cuento, tales como: ¿qué pasó primero?, ¿qué pasó al final?, ¿qué pasó después de...?, entre otras.
- Si lo desea puede ir realizando dibujos asociados a la narración, esto permitirá a niños y niñas establecer la relación entre el relato y la imagen del mismo.

## Desarrollo

- En parejas invite a los niños y niñas a trabajar en el ambiente del software El palacio de las torres en la opción Cuentos enredados. Allí la Tortuguita Rap, narrará un breve cuento relativo a experiencias familiares y más, que los niños y niñas deberán ordenar temporalmente en la forma adecuada.
- Por turnos, pídeles que ayuden a la Tortuguita Rap a establecer la secuencia, lo que permitirá escuchar nuevamente el relato.
- Al finalizar solicíteles que grafiquen una de las historias escuchadas o una historia personal utilizando para ello el Material de apoyo Ordeno el cuento.

## Cierre

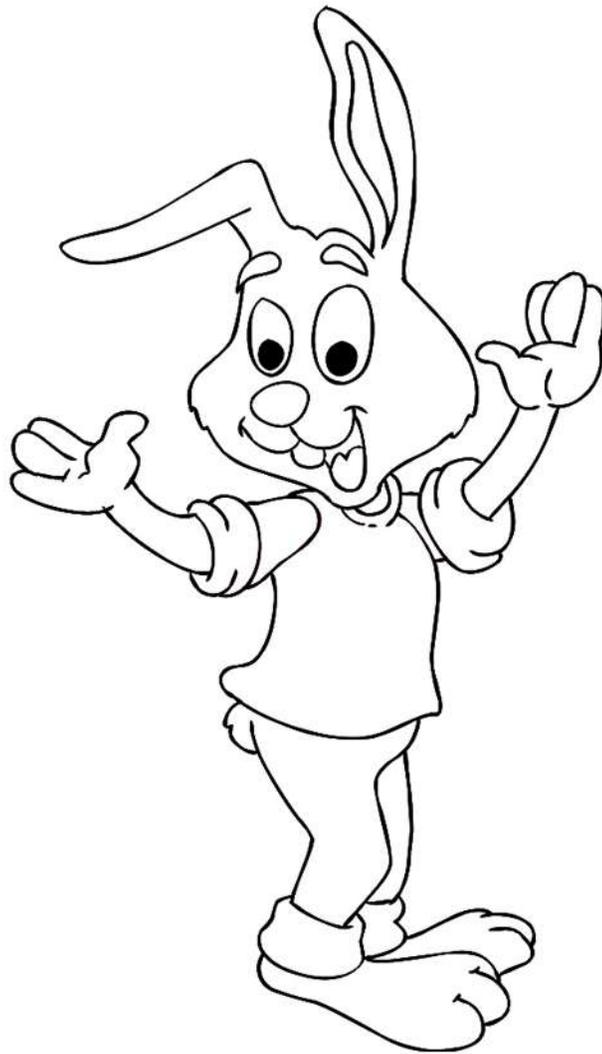
- Promueva entre los niños y niñas la oportunidad de narrar sus cuentos y exponer sus representaciones gráficas.

## Sugerencias de evaluación

- Realice registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado, así como de la autonomía en el uso de la computadora que van logrando.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



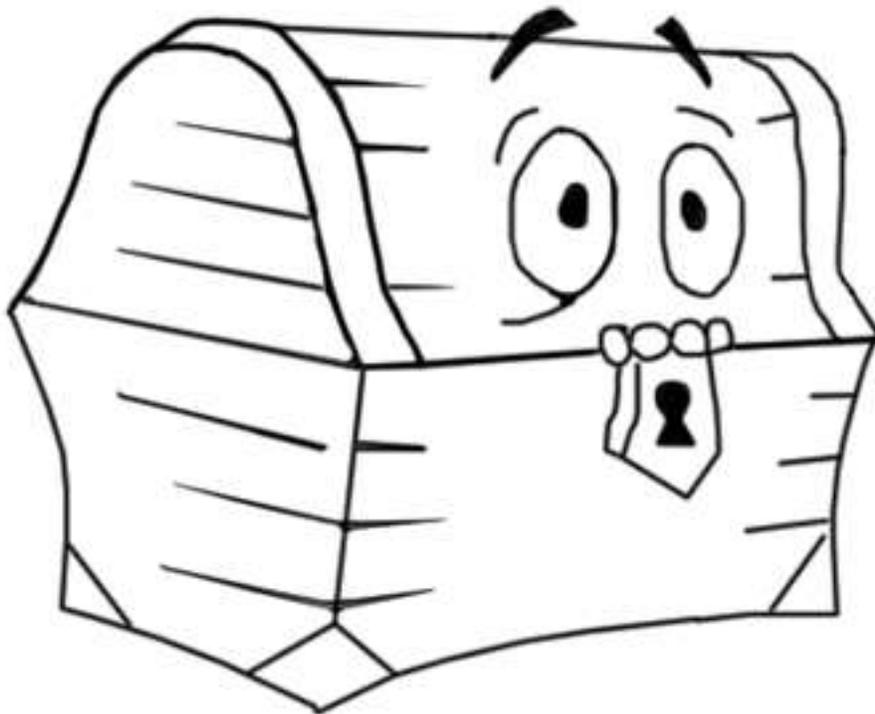
Personajes



Conejo Lector



Sam el león



Baulín



Tortuguita Rap



Libro



## Material de Apoyo

# Ciclo de vida de la mariposa

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Poner todos los nombres de las etapas:

Huevo - Larva u oruga - Pupa, crisálida o capullo - Adulto

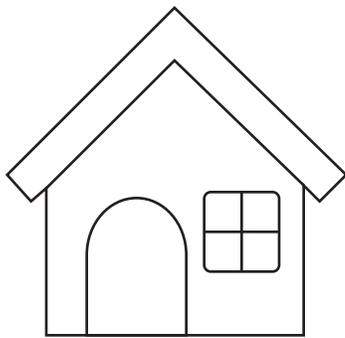
The diagram shows four stages of a butterfly's life cycle, each with a blank line below it for labeling:

- Top-left: A caterpillar (larva) with spots and a segmented body.
- Top-right: A pupa (chrysalis) attached to a twig.
- Bottom-left: A cluster of small eggs on a leaf.
- Bottom-right: An adult butterfly with its wings spread.

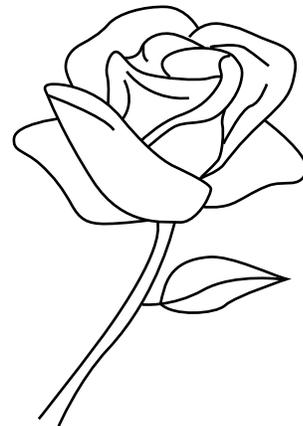


Rimas de palabras

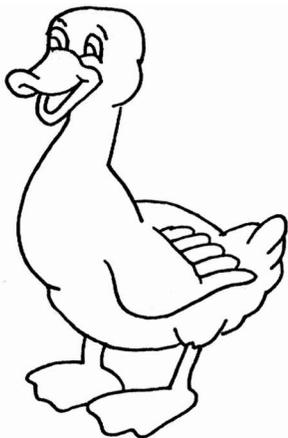
Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_



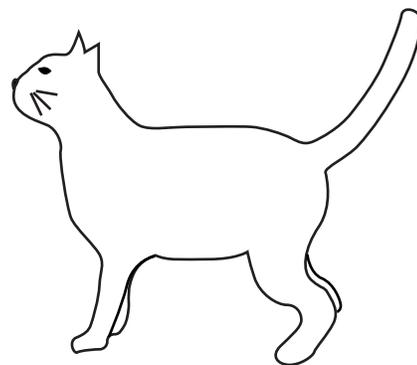
Casa



Rosa



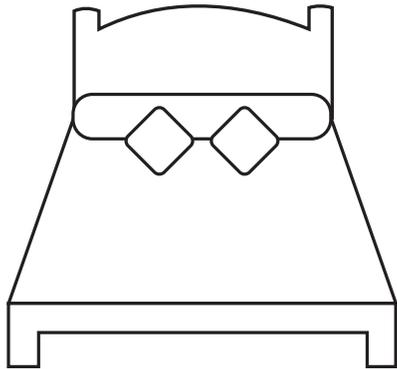
Pato



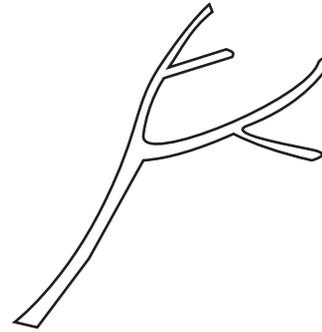
Gato



Material de Apoyo



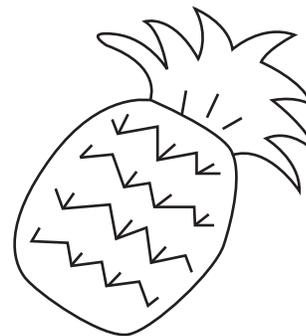
Cama



Rama



Niña



Piña



## Material de Apoyo

### Ordeno el cuento

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

1

2

3

4



Material de Apoyo

Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

A large rectangular area enclosed by a dashed line, intended for a student to draw or write about their favorite part of the activity.

Comentarios

Four horizontal lines provided for the student to write their comments.



# Conejo Lector Primero

## Descripción del software

El software Conejo lector primero es un programa multimedial, que incorpora texto, música, voz, videos e imágenes. Este interactivo programa promueve la construcción de conocimiento por medio del juego, ejercitando habilidades de comprensión lectora, matemáticas, ciencia, creatividad y resolución de problemas, en un contexto significativo y motivador en el que el niño y la niña tiene un rol protagónico.

El programa favorece en los niños y niñas la creatividad, iniciativa y autonomía, potencializando las diferentes dimensiones del desarrollo, en especial la Dimensión Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística y la Dimensión Intelectual o Cognoscitiva en los campos del saber y del hacer Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural.

El software Conejo lector primero favorece la participación activa del niño y la niña en una aventura que incluye diversos grados de desafío, cuya misión consiste en ayudar al Conejo lector y sus amigos a recuperar todos los materiales necesarios para montar una obra teatral. Para ello, tendrán que completar los textos de los cuentos que se dramatizarán, reconstituir los escenarios empleando unidades de medidas no estandarizadas, clasificar animales de acuerdo a diversos criterios, resolver sumas y restas, crear cuadros y reproducir melodías simples, entre otras cosas.

El programa Conejo lector primero es una excelente alternativa para promover la articulación entre el Nivel Inicial y el Nivel Básico.





## Ambientes





### Taller de Carlota

Invita a clasificar animales a partir de sus características observables y promueve la medición a través de unidades de medida no convencionales.



### Casa del Búho

Promueve la lectura y la comprensión lectora a través de la realización de dos juegos, El cuentacuentos que invita a completar un texto (técnica cloze) y La grabadora que promueve la identificación de grupos consonánticos.



### Tienda de papá Oso

Promueve el pensamiento lógico-matemático por medio de diferentes situaciones problemas, asociadas a la creación de disfraces, las que deben ser resueltas utilizando la suma, la resta y el cálculo de dinero.



### Estudio de Pierre

Desarrolla la creatividad plástica, por medio de la realización de afiches publicitarios utilizando diferentes elementos gráficos, y la creatividad musical, a través del reconocimiento y repetición de secuencias musicales en un piano.



## Experiencias Educativas

### Contando disfraces

#### Presentación

Contando disfraces invita a los niños y las niñas a iniciarse en la utilización de los números para contar elementos de la realidad, promoviendo el uso en contextos significativos de la suma y la resta.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

**Objetivo:** Emplear los números para contar, sumar y restar elementos de la realidad.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** El Conejo Lector Primero.

**Ambiente:** Tienda de papá Oso – Cuenta disfraces.

#### Inicio

- Inicie la actividad invitando a los niños y las niñas a contar con material concreto elementos de su entorno, como piedras, palitos, semillas.



- Promueva la realización de estimaciones, efectuando agrupaciones y modificaciones. Utilice las palabras añadir o quitar según corresponda acercándolos a los conceptos de suma y resta.

### Desarrollo

- Invite a los niños y las niñas a imaginar una fiesta de disfraces, proponiendo algunos trajes de lo que les gustaría disfrazarse.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente del software La tienda de papá Oso en la opción Cuenta disfraces.
- Allí, papá Oso junto a la Osita Lina los invitarán a contar y sumar diferentes disfraces, parte de los elementos que deben ser reunidos para el espectáculo de Villa Feliz.
- Una vez que hayan realizado su tiempo de trabajo en la computadora y si lo estima conveniente, ofrezca a los niños y las niñas materiales para realizar algunos disfraces sencillos, los que podrán llevar a casa como antifaces, mascararas u otros.

### Cierre

- Finalice la actividad utilizando el Materia de apoyo Jugemos a sumar reforzando con ello lo realizado.

### Sugerencias de evaluación

- Las observaciones que usted realice durante el trabajo de los niños y niñas es el mejor registro de los aprendizajes logrados; es por esto que resulta trascendental que usted cuente con registros individuales que le permitan informar a los padres y tutores de los progresos individuales de los niños y niñas.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

# Creando afiches publicitarios

### Presentación

Creando afiches publicitarios promueve en niños y niñas la observación de su Centro educativo y el entorno que lo rodea, poniendo especial atención en las publicidades existentes y los mensajes que ellas transmiten, invitando a partir de ello, a diseñar sus propios mensajes publicitarios.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El Centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Artística.

**Objetivo:** Desarrollar la creatividad plástica, por medio de la creación de afiches publicitarios.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** El Conejo Lector Primero.

**Ambiente:** Estudio de Pierre – Creando carteles

### Inicio

- Invite a sus niños y niñas a realizar una caminata por los sectores cercanos al centro educativo. Solicite que observen los distintos afiches publicitarios existentes y como ellos transmiten mensajes a las personas que los ven.



- Ofrezca la posibilidad de realizar sus propios afiches publicitarios, los que aparecerán en el camino que el conejo lector sigue en el software.

## Desarrollo

- En parejas invite a los niños y niñas a trabajar en el ambiente del software El estudio de Pierre en la opción Creando carteles.
- Aquí, el artista Pierre lo invitará a realizar un máximo de 4 afiches publicitarios los que pueden incluir textos, imágenes y color.
- Pregunte que elementos deben considerar al realizar un cartel o afiche, ponga énfasis en el uso de textos e imágenes que resalten el mensaje que se quiere transmitir.
- Promueva el trabajo colaborativo en cada pareja, esto ayudará a flexibilizar el requerimiento personal en función del bien común.
- Al finalizar invítelos a presentar al curso su afiche, el que podrán ver en el camino de Villa Feliz cada vez que trabajen en el software.

## Cierre

- Propicie entre los niños y niñas una conversación respecto al trabajo realizado. De ser posible permítales construir algunos carteles publicitarios que promuevan el bien común al interior del Centro educativo, con mensajes como: ¡Cuida el orden y la limpieza!, ¡Tira la basura al zafacón!, ¡Cierra la llave después de usarla!, entre otras.

## Sugerencias de evaluación

- Tome algunas fotografías que servirán como evidencias de los trabajos realizados y al mismo tiempo permitirá a futuro, comentar con los niños y niñas los momentos de aprendizaje.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



### Mis amigos los animales

#### Presentación

Mis amigos los animales promueve la valoración de la naturaleza mediante el conocimiento de los animales y sus necesidades. Invita a los niños y las niñas a expresar sus nociones respecto a formas de desplazamiento, cobertura y alimentación de animales propios de su entorno, como de otros lugares del mundo.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Natural.

**Objetivo:** Clasificar animales a partir de sus características tales como formas de desplazamiento, cobertura y/o alimentación.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** El Conejo Lector Primero.

**Ambiente:** Taller de Carlota - Grupos sin trucos.

#### Inicio

- Organice con los niños y las niñas una visita a algún lugar donde puedan observar animales, por ejemplo un zoológico o una granja familiar.



- De ser posible organice un día en que cada niño o niña pueda mostrar, ya sea en ilustraciones, fotos o en vivo a su animal favorito.

## Desarrollo

- Converse con los niños y las niñas respecto al cuidado que requieren los animales, motivando la reflexión respecto a la importancia del cuidado y cariño que se les debe dar.
- Pídeles que observen las diferencias de los animales en cuanto a formas de desplazamiento (caminan, vuelan, nadan, reptan o se arrastran), cobertura (pelo, piel, escamas) y/o alimentación (carnívoros, herbívoros, omnívoros).
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente del software El taller de Carlota en la opción Grupos sin trucos.
- Allí, la castora Carlota los invitará a clasificar animales a partir de una característica, utilizando para ello una máquina con cinta transportadora, que los niños y niñas deberán operar a través de unos botones.
- Finalmente y una vez que hayan terminado de clasificar los animales, invítelos a dibujar animales de acuerdo a una categoría que ellos determinen, utilice para ello el Material de apoyo Clasificando animales.

## Cierre

- Promueva entre los niños y niñas el compromiso de cuidado y protección de los animales de su entorno. De ser posible "firme" con ellos un contrato de acuerdo, donde puedan escribir su nombre o poner su huella digital a modo de compromiso.

## Sugerencias de evaluación

- Realice registros fotográficos de las experiencias educativas. Utilizando estos registros, organice una muestra de experiencias educativas, puede hacerlo de manera impresa o directamente desde el computador de esta manera los niños y niñas recordarán y opinarán respecto a los momentos más significativos de la experiencia.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



Personajes



Conejo Lector



Pierre



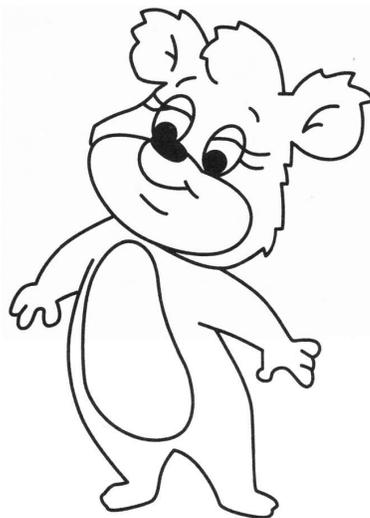
Carlota



Ratona Bailarina



Grabalora



Osita Lina

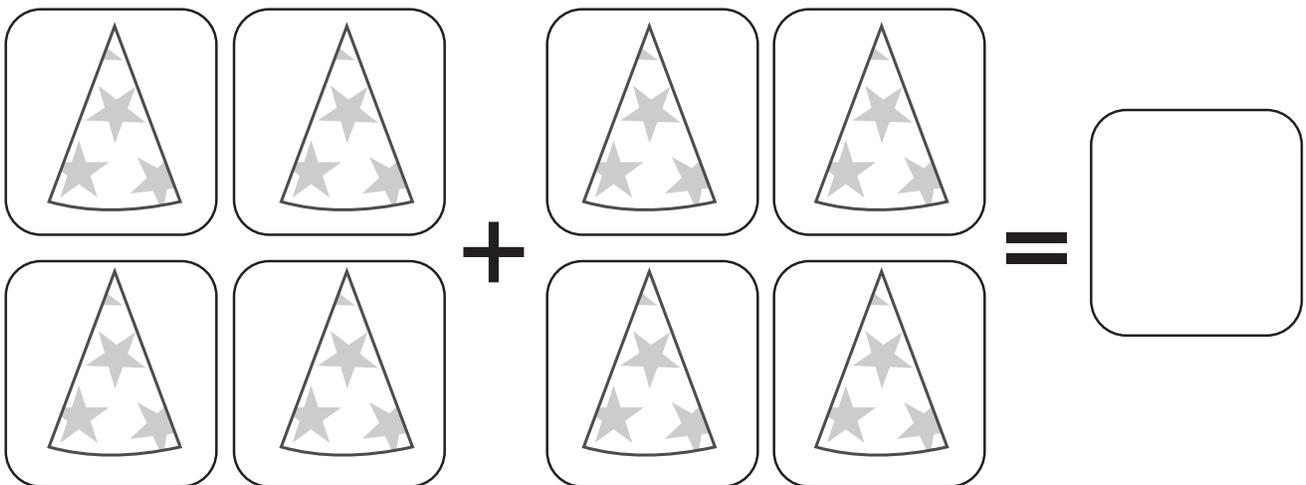
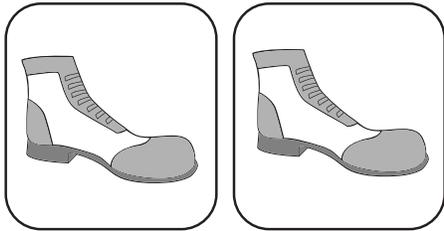
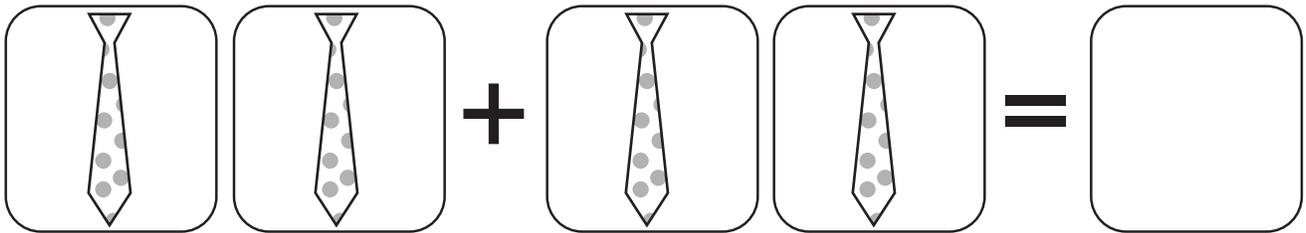


## Material de Apoyo

### Juguemos a sumar

¿Cuántos hay?

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_





Clasificando animales

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Clasificación según: \_\_\_\_\_

 _____	 _____
 _____	 _____



## Material de Apoyo

### Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

Comentarios

---

---

---

---



# Matemáticas con Pipo

## Descripción del software

**Matemáticas con Pipo** es un software interactivo, dirigido a niños y niñas de entre 4 y 8 años que promueve aprendizajes relacionados con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

Por su estructura y funcionamiento el programa, estimula la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva, en los campos del saber y del hacer del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

**Matemáticas con Pipo** incluye 6 ambientes, a los que se accede desde el interior de una nave espacial, los que promueven el contar, ordenar series numéricas, operaciones de cálculo simples y complejas, secuencias lógicas, figuras geométricas, puzzles, mediciones, uso de dinero.





## Ambientes



### Juegos gráficos

Ofrece la posibilidad de reconocer el sistema numérico, reconociendo los números a partir de colores y potenciando la orientación espacial, el razonamiento abstracto y la percepción visual.



### Las tablas de multiplicar

Motiva a aprender y/o practicar las tablas de multiplicar del 1 al 10.



### Operaciones matemáticas básicas

Invita a realizar cálculos mentales utilizando las operaciones suma, resta, multiplicación y división.



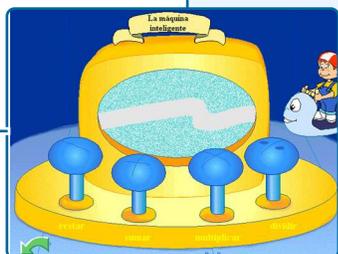
### Juegos lógicos

Invita a estimular la capacidad mental en cuanto a cálculo y razonamiento lógico.



### Cantidades, pesos, medidas y monedas

Invita a realizar diversos juegos cuyo elemento común es promover el pensamiento deductivo.



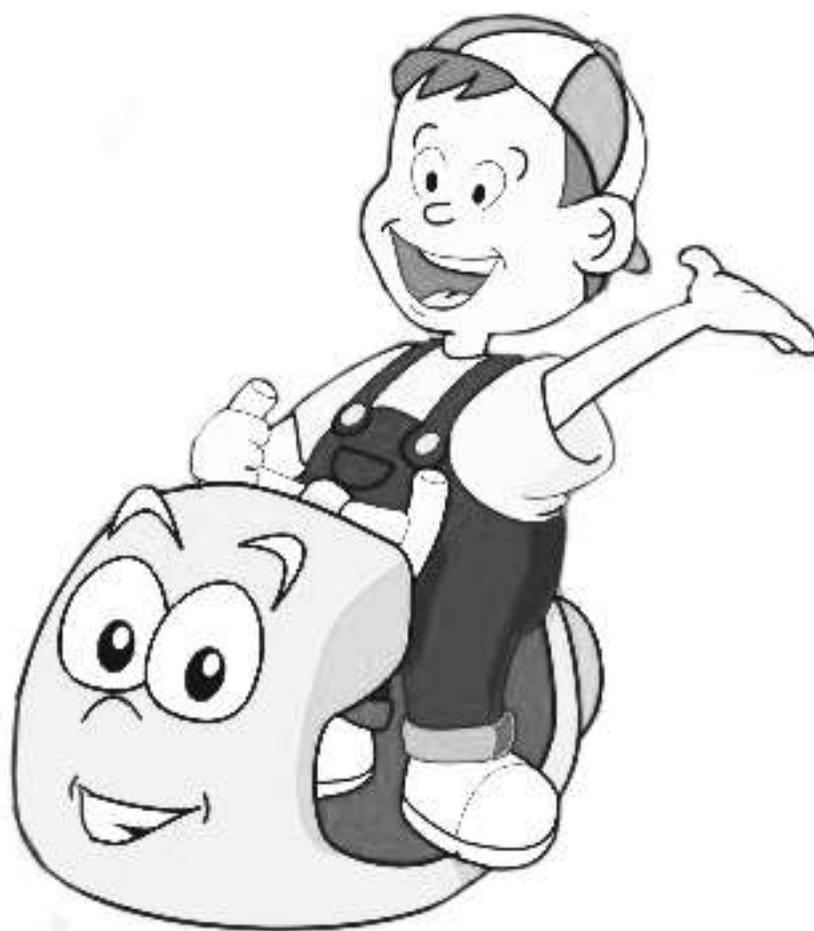
### La máquina inteligente

Invita a realizar cálculos a partir de representaciones gráficas a través de las operaciones básicas de suma, resta, multiplicación y división.



Material de Apoyo

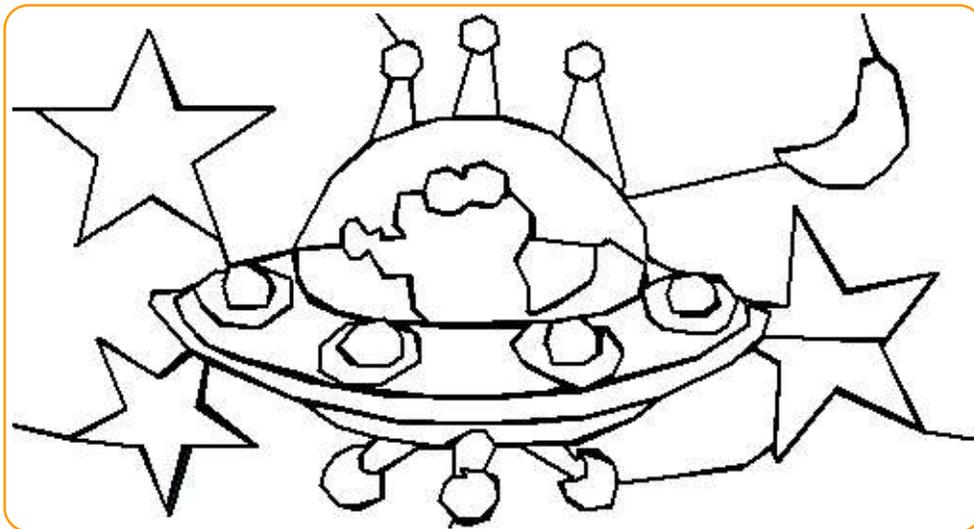
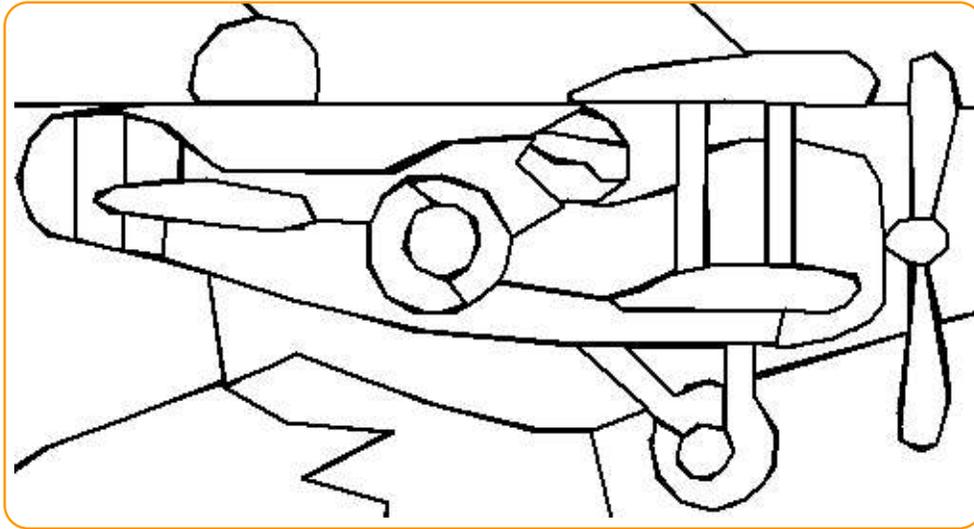
Personaje

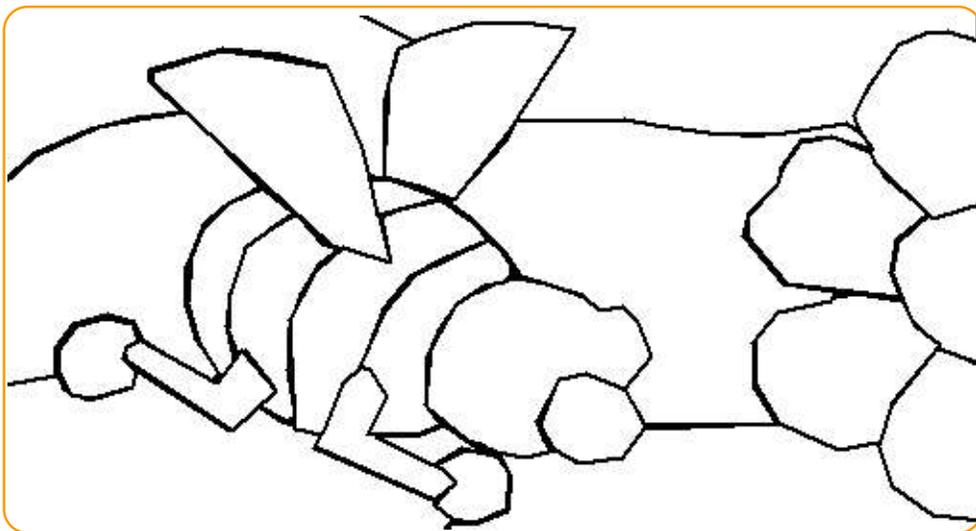
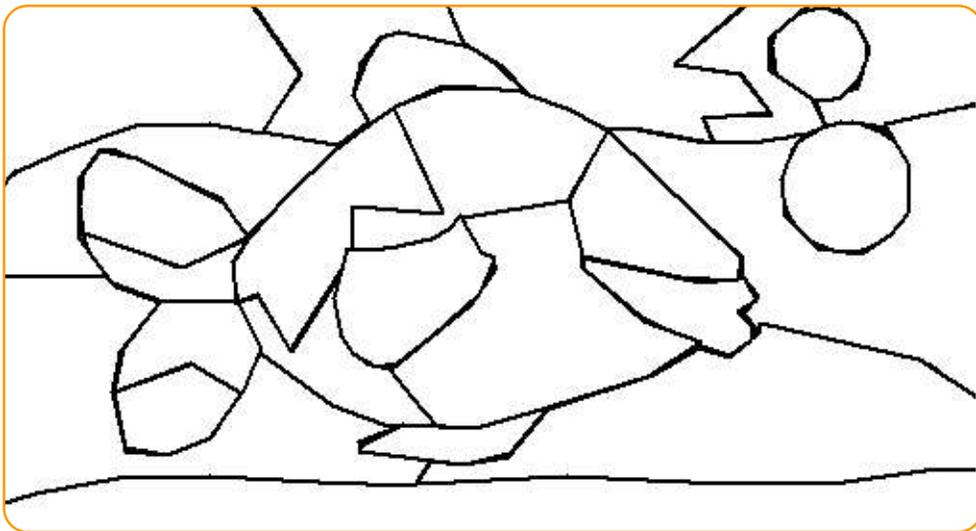


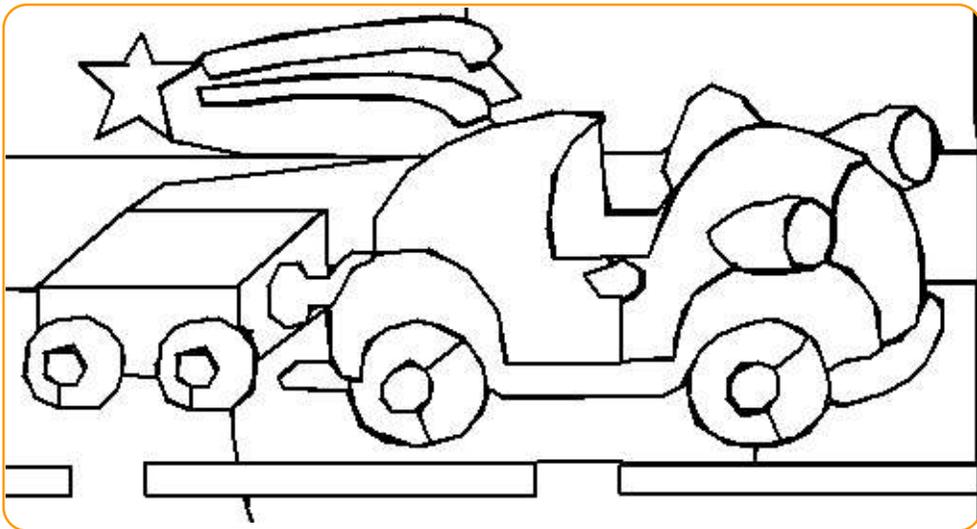
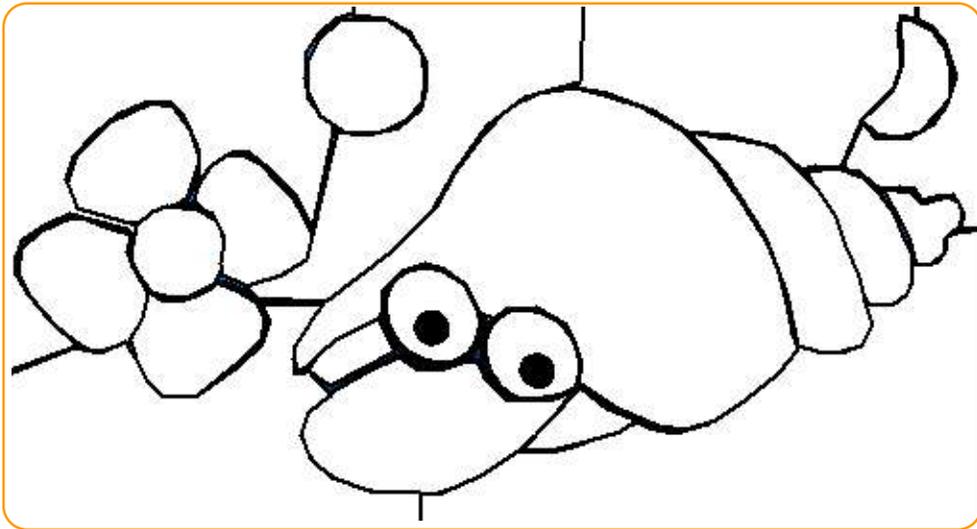
Pipo



Material de Apoyo









## Mi mundo y yo

### Descripción del software

El software **Mi mundo y yo** es un programa interactivo que promueven la exploración y autonomía de niños y niñas de 4 años, a través de sus cinco ambientes, los que incluyen textos, sonidos y sencillas imágenes.



**Mi mundo y yo** brinda la opción de ser utilizado por niños y niñas con dificultades de auditivas, al ofrecer en algunos de sus ambientes instrucciones en lenguaje de señas.

Las actividades interactivas incluyen juegos y ejercicios asociados a nociones básicas del cuerpo humano, las plantas, los animales y los objetos; ejercitando la discriminación de formas, tamaños y colores.

**Mi mundo y yo** potencializa las habilidades de la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva, a través del entender, pensar y razonar, en los campos del saber y del hacer del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural.



## Ambientes



### Conozcamos los animales

Invita a niños y niñas a clasificar animales según su tipo; formar parejas a partir del alimento que consume cada animal; discriminar auditivamente sonidos y armar rompecabezas de animales.



### Las partes de mi cuerpo

Ofrece la posibilidad de conocer el cuerpo humano a través de las opciones: encontrar las diferencias; rompecabezas con partes del cuerpo y completar figuras asociadas al cuerpo.



### Conozcamos las plantas

Invita a niños y niñas a realizar clasificaciones de frutas, verduras y hortalizas; armar rompecabezas y discriminar visualmente elementos asociados a las plantas.



### Conozcamos los objetos

Ofrece oportunidades de completar figuras, discriminar auditivamente sonidos del ambiente, establecer relaciones entre objetos y discriminar visualmente elementos a partir de sus características.



### En donde estoy

Invita a niños y niñas a discriminar visualmente elementos y ubicarse espacialmente en su medio.



## Experiencias Educativas

# Conozcamos nuestro cuerpo

### Presentación

**Conozcamos nuestro cuerpo** ofrece a los niños y las niñas la oportunidad de ampliar el conocimiento sobre su propio cuerpo y el de otros niños y niñas, promoviendo de esta manera el autocuidado y el respeto por sí mismo y por los demás. Así mismo, ofrece la oportunidad de profundizar en temas como el nacimiento, el crecimiento y los cambios físicos del cuerpo.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Mi persona.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Natural

**Objetivo:** Identificar las partes del cuerpo y los cuidados que este requiere.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Mi mundo y yo

**Ambiente:** Las partes de mi cuerpo

### Inicio

- De inicio a la actividad invitando a los niños y las niñas a cantar la canción **Mira Mis Sentidos** de Nancy Peña & Sussie Acra, que se encuentra disponible en formato mp3 en el sitio [www.educando.edu.do](http://www.educando.edu.do) sección Canciones infantiles Nivel Inicial y que habla de las distintas partes del cuerpo.



## Desarrollo

- Realice con los niños y niñas juegos de exploración de su cuerpo, con la finalidad de distinguir características de tamaño, color, sexo, entre otras.
- De ser posible solicite a los padres y tutores enviar alguna fotografía de cuando cada niño o niña era pequeño, esto permitirá conversar respecto al nacimiento, crecimiento y los cambios físicos del cuerpo. Si lo estima conveniente, puede invitar a algún miembro de la familia para compartir sobre estas temáticas.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Las partes de mi cuerpo**, donde podrán ampliar su conocimiento del cuerpo humano por medio de juegos tales como: encontrar las diferencias, armar rompecabezas con partes del cuerpo y completar figuras asociadas al cuerpo.
- Una vez que hayan finalizado las actividades en la computadora, invite a los niños y las niñas a realizar un dibujo de sí mismo, diciendo lo que más le gusta de él o ella. Utilice para esto el Material de apoyo **Este soy yo**. Una vez terminado el dibujo, solicíteles que le narren las características que más le agradan de sí mismos, las que usted registrará en los espacios disponibles para ello.

## Cierre

- Finalice la actividad conversando con los niños y las niñas sobre la importancia de su cuerpo y los cuidados que con él se deben tener.
- Invite a cada uno de los niños y las niñas a presentar su dibujo, diciendo lo que más le gusta de sí mismo. De ser posible, promueva el decirse unos a otros las cosas que les agradan, esto generará un ambiente de confianza y aprendizaje.

## Sugerencias de evaluación

- Realice registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado, así como de la autonomía en el uso de la computadora que van logrando. Resulta también una interesante oportunidad de realizar observaciones de otros aprendizajes, tales como emitir opiniones, fundamentar posiciones, solicitar ayuda o respetar turnos de trabajo.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



### Dramatizando animales

#### Presentación

Dramatizando animales promueve el cuidado y protección de los animales, en la medida que invita a los niños y las niñas a conocerlos más profundamente, por medio de la observación, la dramatización y el trabajo con software educativo.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Natural

**Objetivo:** Reconocer características de animales referidas a alimentación, locomoción y sonido que emiten.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Mi mundo y yo

**Ambiente:** Conozcamos los animales.

#### Inicio

- Invite a los niños y las niñas a dramatizar animales, imitando gestos y sonidos que estos realizan: gallinas que cacarean, ranas que croan, perros que ladran, gatos que maullan, etc.



## Desarrollo

- Converse con las niñas y los niños con relación a los cuidados que los animales necesitan para vivir. Realice preguntas orientadas a conversar sobre la alimentación, la higiene y el cariño que requieren los animales.
- Promueva el diálogo respecto a tipos de alimentación, maneras en que se trasladan de un lugar a otro y sonido que emite cada uno de los animales que ellos conocen.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente Conozcamos los animales, donde podrán clasificar animales según su tipo; formar parejas a partir del alimento que consumen; discriminar auditivamente sonidos y armar rompecabezas de animales.
- Finalmente y una vez que hayan realizado las actividades en la computadora, invite a los niños y las niñas a realizar un collage bidimensional o tridimensional referido al tema, utilizando diversos materiales en que combinen textura, color, tamaño y otros.

## Cierre

- Finalice la actividad con una conversación sobre el compromiso de cuidado y protección de los animales de su entorno y la presentación de los trabajos bidimensional o tridimensional realizados.

## Sugerencias de evaluación

- Tanto las observaciones que usted realice durante el trabajo de los niños y niñas, como la autoevaluación de ellos, son el mejor registro de los aprendizajes logrados; es por esto que resulta trascendental que usted cuente con registros individuales que le permitan informar a los padres y tutores de los progresos individuales.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

# Los vegetales me ayudan a crecer sano

### Presentación

Los vegetales me ayudan a crecer sano invita a las niñas y los niños a utilizar sus sentidos en el conocimiento de los vegetales disponibles en su entorno. Al mismo tiempo promueve la alimentación saludable como medida de salud y autocuidado del cuerpo.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Eltelectual o Cognoscitiva

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Natural

**Objetivo:** Clasificar frutas, verduras y hortalizas utilizando para ello el sentido del tacto, el olfato, el gusto y la vista.

**Grado:** Pre-primario

**Software:** Mi mundo y yo

**Ambiente:** Conozcamos las plantas

### Inicio

- Dé inicio a la experiencia conversando con los niños y las niñas respecto a los alimentos que consumen frecuentemente. A partir de sus respuestas vaya estableciendo cuales son frutas, verduras u cuales hortalizas. De ser posible presénteles imágenes de los tres tipos de vegetales.



## Desarrollo

- Invite a los niños y las niñas a observar diferentes frutas, verduras y hortalizas propias de la zona en que viven, utilizando primero los sentidos de la vista, el olfato y el tacto, describiendo lo que ven, lo que huelen y lo que tocan.
- Ofrezca la posibilidad de utilizar el sentido del gusto, degustando algunos de los productos disponibles. Realice preguntas referidas a los sabores, texturas, olores y las diferencias y similitudes entre ellos.
- En parejas invite a los niños y las niñas a trabajar en el ambiente Conozcamos las plantas, donde podrán realizar clasificaciones de frutas, verduras y hortalizas; armar rompecabezas y discriminar visualmente elementos asociados a las plantas.
- Finalmente y una vez que hayan realizado las actividades en la computadora, invite a los niños y las niñas a modelar con diversos materiales, representando los vegetales que más le agradan.

## Cierre

- Finalice la actividad con una conversación referida a la importancia para la salud de consumir frutas, verduras y hortalizas todos los días. Ponga énfasis en la necesidad del consumo para la salud de nuestro cuerpo. Aproveche la oportunidad de hacer una muestra de los vegetales modelados por los niños y las niñas.

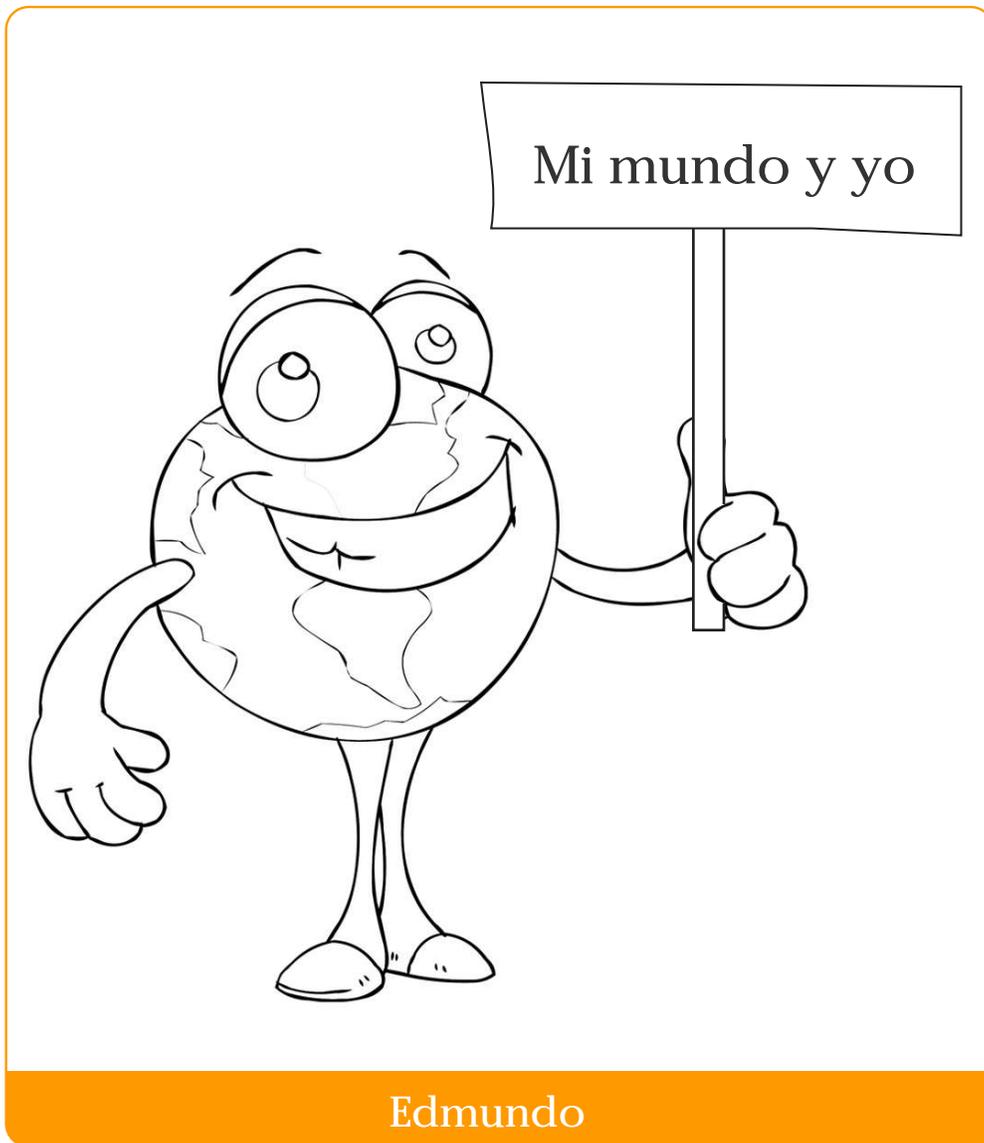
## Sugerencias de evaluación

- Los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la oportunidad de observar los trabajos y apoyarlos en la medida que lo necesiten. Estos trabajos pueden formar parte de la carpeta individual o portafolio del niño o la niña como evidencia de los logros alcanzados.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



Material de Apoyo

Personaje



Edmundo



## Material de Apoyo

Este soy yo

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Dibújate aquí

Lo que más me gusta de mi es: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## Material de Apoyo

### Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

Comentarios

---

---

---

---

## Mis primeros pasos con Pipo

### Descripción del software

Mis Primeros pasos con Pipo es un software interactivo, que busca introducir a niños y niñas menores de 4 años de edad en el mundo de la computadora, por lo que todas las actividades incluidas estimulan de forma divertida las habilidades necesarias para un aprendizaje eficaz, contando para ello con tres niveles de dificultad.



Por su estructura y funcionamiento el programa, como respuesta a las características evolutivas de los niños y niñas de 1 a 4 años, potencializa las diferentes dimensiones del desarrollo, en la Dimensión del Desarrollo de la Expresión y Comunicación en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística y de la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva, habilidades de entender, pensar y razonar, en los campos del saber y del hacer del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural.

El programa incluye 16 juegos a los que se accede desde un ambiente común que es el cruce de caminos del Bosque de los Animales, donde viven los simpáticos personajes: el Sapo del Lago, el Oso Goloso, el Dinosaurio del Valle, el Ratón Submarino y la Abeja Sabia. Las actividades se orientan a la capacidad de aprendizaje en las principales áreas y habilidades básicas: la memoria visual y auditiva, memoria verbal y numérica, asociación, discriminación, inicio a la motora fina (previa a la preescritura), lenguaje, cálculo, música, cuerpo humano, uso y manejo del ratón de forma autónoma, inteligencia, atención, imaginación y creatividad, entre otras.



## Ambientes



### El dinosaurio del valle

Promueve el aprendizaje de las vocales, los números hasta 10 y los colores básicos.



### El sapo del lago

Desarrolla la creatividad, el abecedario, además de relacionar los números y las cantidades.



### El oso goloso

Invita a explorar las notas musicales y melodías; conocer los animales y sus sonidos e identificar las partes del cuerpo humano (de la cara y resto del cuerpo).



### El ratón submarino

Favorece el aprendizaje autónomo del uso y manejo del ratón en las destrezas de pinchar, mover y combinar ambas.



### La abeja sabia

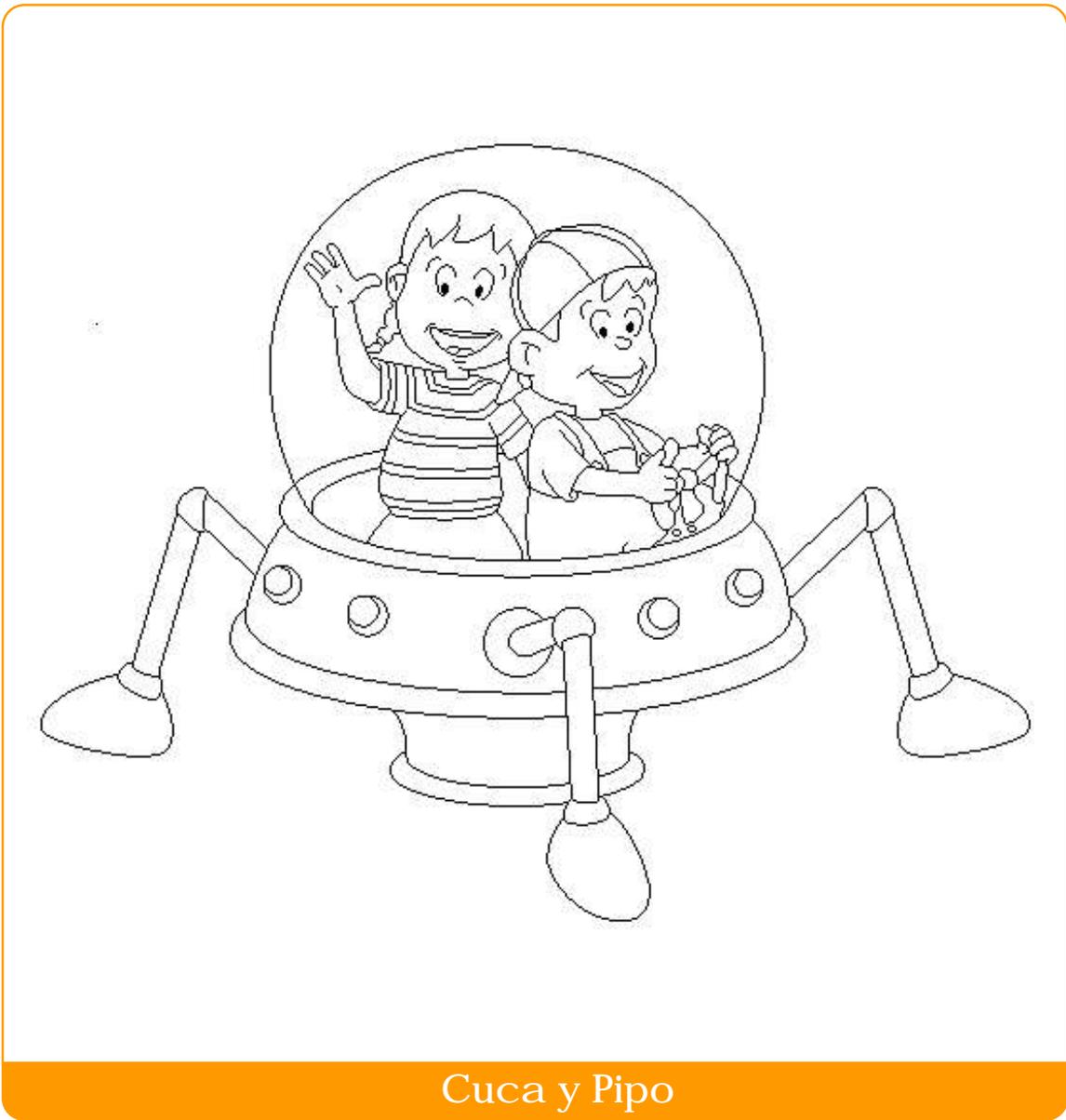
Estimula la capacidad Lógica, orientación espacial y de memorización, además de estimular el pensamiento abstracto y deductivo.



Personajes



Cuca

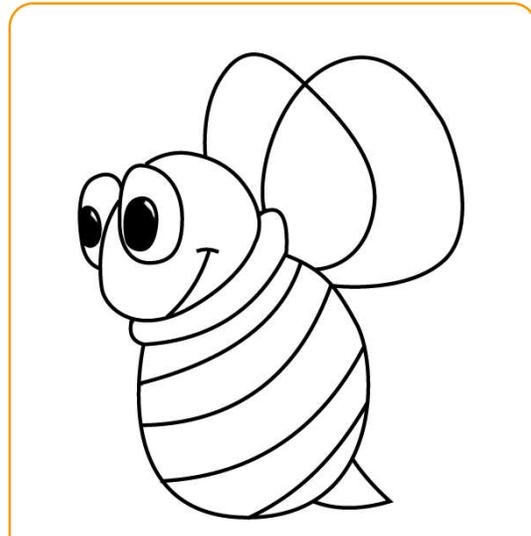


Cuca y Pipo





El sapo del lago



La abeja sabia



## Recursos Interactivos

### Descripción del software

El software **Recursos interactivos** es un programa multimedial que contiene imágenes, textos, sonidos y animaciones, organizados en cuatro ambientes que promueven el juego, indagación, creatividad y autonomía de parte de niños y niñas.

El programa potencia las diferentes dimensiones del desarrollo, en especial la Dimensión Intelectual o Cognoscitiva en los campos del saber y del hacer Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural y la Dimensión Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística.

**Recursos interactivos** favorece la participación activa del niño y la niña a través de los diversos ambientes que la tortuga Menta invita a explorar, los que se han organizado en base a trimestres educativos.

Algunas de las actividades interactivas dicen relación con numeración; discriminación visual; uso de cuantificadores; reconocimiento de figuras geométricas y discriminación auditiva entre otras.





# Ambientes





### Primer trimestre

Incluye actividades asociadas a número y cantidad del 1 al 3; discriminación visual; uso de cuantificadores todos, algunos, ninguno; aprendizaje de palabras; clasificación de elementos según uso y discriminación auditiva.



### Segundo trimestre

Incluye actividades asociadas a reconocimiento de prendas de vestir; oficios y profesiones; número y cantidad del 1 al 6; colores primarios; seriación y discriminación auditiva.



### Juega con el ratón

Incluye tres actividades que promueven el desarrollo de la motora fina a través del uso del ratón de la computadora.



### Tercer trimestre

Invita a niños y niñas a identificar números, reconocer cantidades, comparar cantidades y completar secuencias numéricas.



## Experiencias Educativas

### Los trabajos de mi familia

#### Presentación

Los trabajos de mi familia, invita a conversar respecto a las costumbres, actividades y trabajos propios de cada familia, valorando la composición y características de cada grupo familiar en particular.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** La experiencia familiar en mi vida.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Social.

**Objetivo:** Reconocer distintas actividades y trabajos propios de los miembros de cada familia.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Recursos interactivos.

**Ambiente:** Tercer trimestre – Las profesiones.

#### Inicio

- Inicie la actividad invitando a los niños y niñas a conversar respecto a sus familias y los distintos trabajos que cada uno de sus miembros realiza.



- Promueva la conversación respecto a diversos tipos de actividades, remuneradas y no remuneradas y como cada una de ellas se realiza en beneficio de todos.

### Desarrollo

- Reúna un grupo de elementos propios de diferentes oficios y profesiones, puede ser a nivel concreto o en imágenes, la jeringa de la enfermera, la pala de un maestro, un martillo de un carpintero, una escoba, etc. e invite a los niños y las niñas a identificar la profesión o el oficio que utiliza cada implemento.
- Juegue con los niños y las niñas a **Adivina quien**, donde deberán reconocer diferentes profesiones y oficios, complemente las adivinanzas que usted conoce con las del Material de apoyo.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Tercer trimestre**, sección **Las profesiones**, donde la tortuga Menta solicitará reconocer los implementos que usa cada trabajador.
- Finalizado el tiempo de trabajo, motive la conversación respecto a los oficios y profesiones de su familia y los elementos empleados en ello.

### Cierre

- A modo de cierre, invite a los niños y las niñas a representar gráficamente el oficio o profesión que les gustaría tener cuando sean grandes.

### Sugerencias de evaluación

- Registre los principales momentos de la experiencia educativa; que servirán como evidencias de los trabajos realizados y al mismo tiempo permitirán comentar con los niños y niñas los momentos de aprendizaje.
- Los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de aprendizajes, estos trabajos pueden formar parte de la carpeta individual o portafolio del niño o la niña como evidencia de los logros alcanzados.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

### Rimando con los números

#### Presentación

**Rimando con los números** invita a los niños y las niñas a iniciarse en el reconocimiento de números cardinales del 1 al 5, reconociendo y comparando cantidades con elementos de su vida diaria.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** El centro educativo como espacio donde aprendo y me divierto.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

**Objetivo:** Iniciar el reconocimiento de los números cardinales hasta el 5.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Recursos interactivos.

**Ambiente:** Primer trimestre – Uno, dos y tres.

#### Inicio

- Dé inicio a la actividad invitando a los niños y las niñas a decir rimas referidas a números. Recuerde que las rimas sirven para ejercitar la memoria dando herramientas fáciles y divertidas para recordar los números.
- Repita cada rima varias veces, invitándoles a hacer movimientos que acompañen.
- La siguiente rima tradicional es un ejemplo:



### Cinco Deditos

Uno es el dedito que apunta al sol.  
Dos son los cuernos del caracol.  
Tres son los árboles rodeando la fuente.  
Cuatro las patas del banco fuerte.  
Cinco ratones muy asustados,  
O cinco niños muy bien formados.

### Desarrollo

- Inste a los niños y las niñas a manipular libremente diferentes elementos presentes en su centro educativo, tales como muñecas, balones, autos, entre otros.
- Invítelos a contar los elementos tocando cada uno y diciendo 1, 2, 3, según corresponda. Muéstreles tarjetas que tengan los números del 1 al 5 escritos en grande.
- Motívelos a agrupar los elementos por tipo y contarlos nuevamente, ubicando al lado de cada grupo la tarjeta que corresponde a la cantidad de elementos.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente **Primer trimestre**, sección **Uno, dos y tres**, donde la tortuga Menta los invitará a asociar los números con diversos elementos de la vida diaria.
- Recuerde que dada la edad de los niños y las niñas, el tiempo de trabajo en la computadora no debe exceder los 15 minutos.

### Cierre

- Finalice la actividad conversando con las niñas y los niños respecto al trabajo realizado en la computadora. Si lo desea puede invitarlos a decir nuevamente algunas de las rimas memorizadas.

### Sugerencias de evaluación

- Es primordial que usted observe a los niños y niñas mientras realizan los diversos trabajos, tanto antes como durante y después de su paso por la computadora, de esta manera podrá apreciar los avances que tienen en relación con el objetivo propuesto.
- Los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la oportunidad de observar los trabajos y apoyarlos en la medida que lo necesiten. Estos trabajos pueden formar parte de la carpeta individual o portafolio del niño o la niña como evidencia de los logros alcanzados.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

### Viajando por tierra, mar y aire

#### Presentación

Viajando por tierra, mar y aire, invita a conversar respecto a los medios de transporte y su importancia en la vida de las persona. A la vez de invitar a clasificar los transportes de acuerdo al ambiente en que se desplazan, promueve la valoración de los elementos construidos por el hombre.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Mi comunidad local y el barrio donde vivo.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Descubrimiento del Medio Social.

**Objetivo:** Identificar diversos medios de transponte, asociándolos por el lugar donde se desplazan.

**Grado:** Pre-Primario

**Software:** Recursos interactivos.

**Ambiente:** Segundo trimestre – Por tierra, mar y aire.

#### Inicio

- De inicio a la actividad invitando a los niños y las niñas a cantar la canción El barquito del folclore español, que cuenta la historia de un velero. Se encuentra disponible en formato mp3, en el sitio [www.educando.edu.do](http://www.educando.edu.do)



- A partir de ello, inicie una conversación referida a los diferentes medios de locomoción que existen, y como cada uno de ellos utiliza un medio diferente para avanzar, esto puede ser agua, aire o tierra.

## Desarrollo

- Motive a los niños y las niñas a buscar ilustraciones o fotografías de medios de transporte, los que serán empleados para conversar sobre la importancia de los transportes en la vida de las personas.
- Invite a los niños y las niñas a realizar un collage grupal con las ilustraciones y recortes encontrados.
- Converse con ellos respecto a qué tipo de transporte se emplearía para ir por ejemplo al centro educativo, a la playa de Boca chica, a otra isla o a un país lejano.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente Segundo trimestre, sección Por tierra, mar y aire, donde la tortuga Menta los invitará a relacionar cada transporte con el lugar por donde se desplaza.
- Finalizado el tiempo de trabajo, invite a los niños y las niñas a expresar sus impresiones respecto al mismo.

## Cierre

- Finalice la actividad con la exposición de los collage y con una conversación respecto a la importancia de los transportes en la vida de las personas.
- Invite a las niñas y los niños a decir a qué lugar les gustaría viajar y en qué transporte, argumentando sus opiniones.

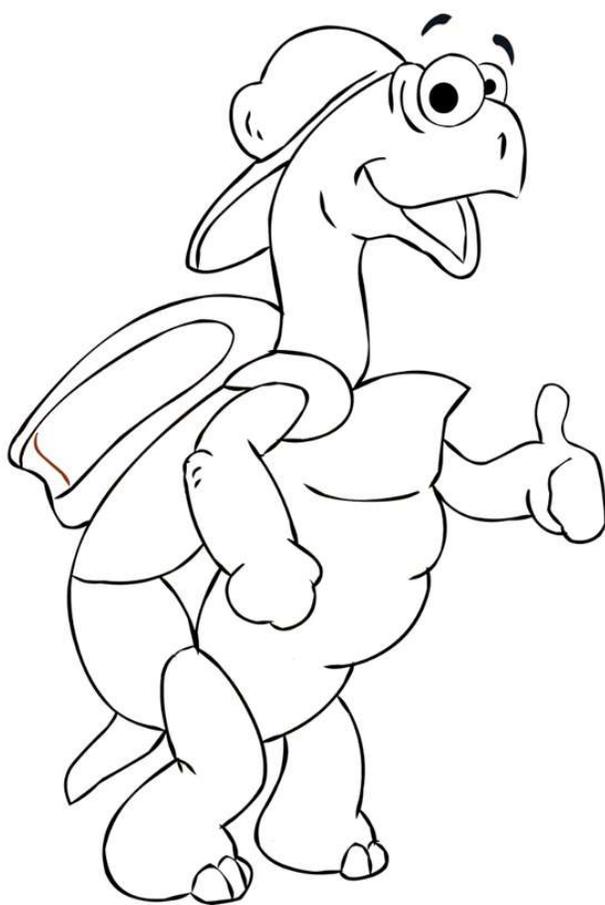
## Sugerencias de evaluación

- Los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de aprendizajes, de esta manera, usted cuenta con la oportunidad de observar los trabajos y apoyarlos en la medida que lo necesiten. Estos trabajos pueden formar parte de la carpeta individual o portafolio del niño o la niña como evidencia de los logros alcanzados.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



Material de Apoyo

## Personajes



Tortuga Menta

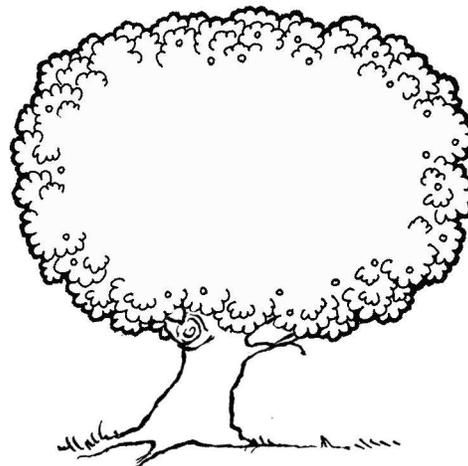


Material de Apoyo

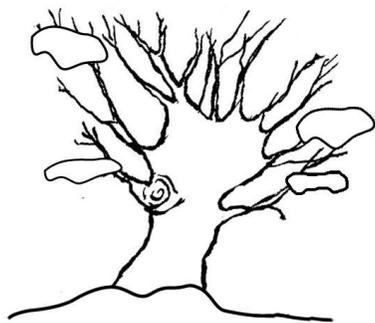
Ambientes



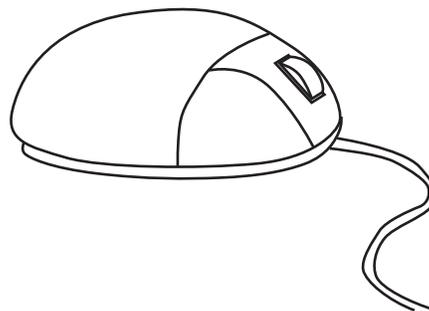
Árbol Otoño



Árbol Verano



Árbol Invierno



Mouse



## Material de Apoyo

### Adivina quien

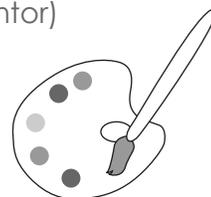
Tengo los zapatos rotos  
por la suela y el tacón,  
¿quién me los arreglará  
con la aguja y el punzón?

(El zapatero)



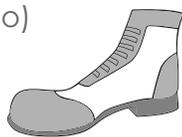
Sobre lienzo, o en papel,  
que bien aplica el color,  
con lápices o pincel.

(El pintor)



Con unos zapatos grandes  
y la cara muy pintada,  
soy el que hace reír  
a toda la chiquillada.

(El payaso)



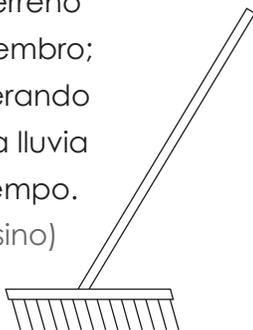
Tocando el silbato  
y moviendo los brazos  
ordeno y dirijo  
los coches del barrio.

(El policía)



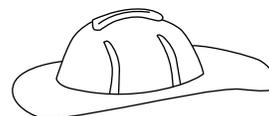
Preparo el terreno  
y la semilla siembro;  
siempre esperando  
que el sol y la lluvia  
lleguen a tiempo.

(El campesino)



Con una manguera,  
casco y escalera  
apago los fuegos  
y las hogueras.

(El bombero)





Material de Apoyo

Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

Comentarios

---

---

---

---



## Taller de Dibujo Creativo

### Descripción del software

El software **Taller de Dibujo Creativo**, es un editor gráfico que presenta las herramientas necesarias para que los niños y niñas creen, sobre la pantalla de la computadora, cuentos o ilustraciones, sencillas o complejas, según sea su grado de desarrollo.

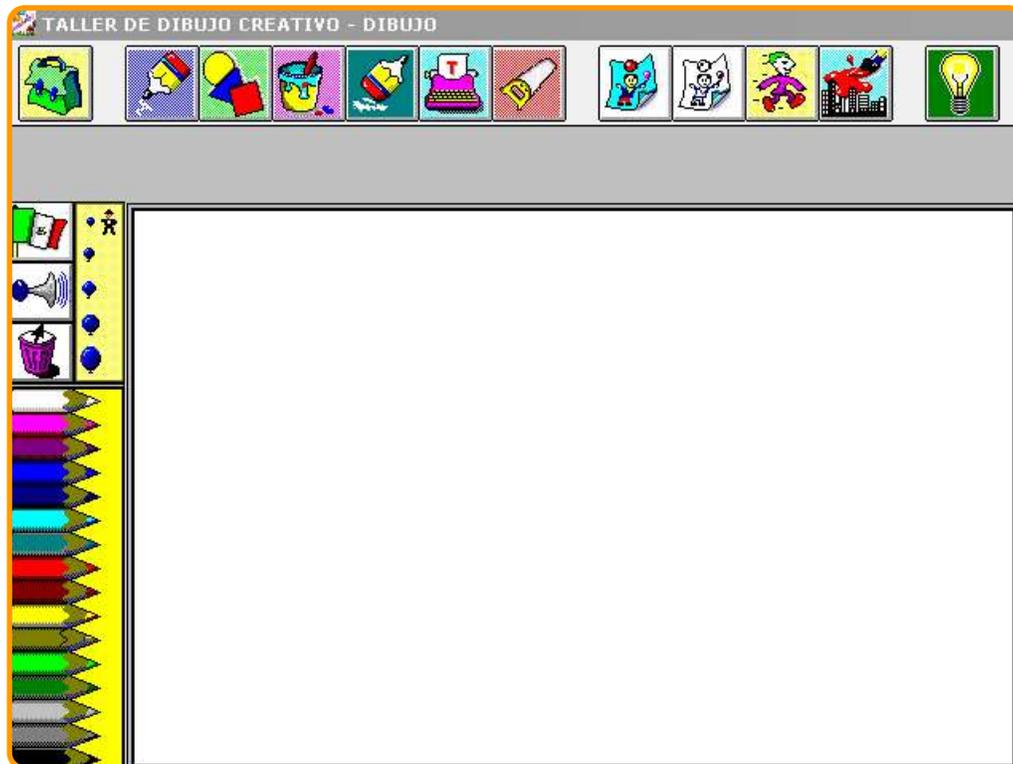
El programa incluye entretenidas herramientas entre las que se cuentan pinceles, lápices para crear líneas, fondos, figuras geométricas y letras, paleta de colores, archivo de dibujos, personajes, paisajes y animaciones. Las creaciones realizadas por los niños y niñas pueden ser impresas y/o guardadas en la computadora para ser utilizadas posteriormente.

El programa **Taller de Dibujo Creativo** potencia en los usuarios la iniciativa y creatividad abordando en especial la Dimensión del Desarrollo de la Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer de la Expresión oral y escrita y de la Expresión Artística.





## Ambientes



**Lápiz:** con este elemento podrán trazar líneas rectas, curvas, zig-zag combinando color y grosor.



**Figuras geométricas:** permite emplear círculos, triángulos y cuadriláteros de distinto tamaño, color y textura.



**Pote de pintura:** se utiliza para pintar áreas grandes, ya sea en un color o con textura.



**Goma:** Permite borrar los elementos dibujados.



**Máquina de escribir:** permite usar el teclado para agregar textos.



**Serrucho:** se utiliza para trasladar partes de la obra a distintos lugares de la pantalla.



**Bancos de dibujos a color:** clasificados por categorías: vestuario, muebles, herramientas, comida, animales.



**Bancos de dibujos blanco y negro:** clasificados por categorías: vestuario, muebles, herramientas, comida, animales.



**Animaciones:** incluye pequeñas animaciones.



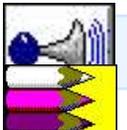
**Fondos:** ofrece diferentes fondos los que pueden ser coloreados y complementados con otras herramientas.



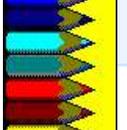
**Ampolleta:** muestra los créditos del programa.



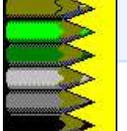
**Bandera:** permite elegir entre tres diferentes idiomas: inglés, español o portugués.



**Bocina:** permite elegir entre diferentes alternativas de sonido.



**Papelera:** deshace la última acción realizada.

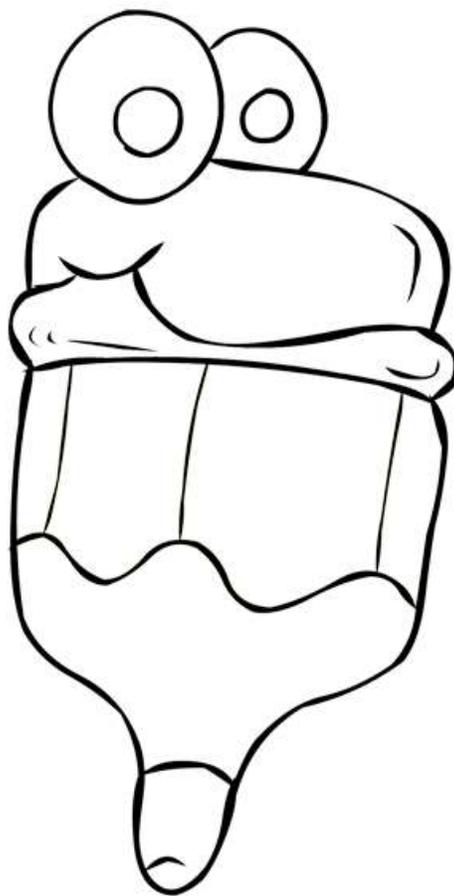


**Lápices de colores:** permite elegir entre 16 diferentes colores



Material de Apoyo

## Dibujo Creativo



Vamos a Crear

# Trampolín, Educación Infantil 2º ciclo

## Descripción del software

El software **Trampolín, Educación Infantil, 2º ciclo** es un programa multimedial e interactivo que se orienta a niños y niñas de nivel inicial de entre 3 y 6 años. Este programa incluye texto, música, voz, animaciones e imágenes, promoviendo, en un contexto significativo y motivador, la construcción de conocimiento por medio del juego donde los niños y niñas tienen un rol protagónico.



El programa favorece en los usuarios la iniciativa, creatividad y autonomía, abordando las diferentes dimensiones del desarrollo, en especial la Dimensión Intelectual o Cognoscitiva en los campos del saber y del hacer Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural y la Dimensión Expresión y Comunicación, en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística.

El software **Trampolín, Educación Infantil, 2º ciclo** favorece la participación activa del niño y la niña a través de los diversos ambientes que el conejo Don Orejón invita a recorrer, tanto a través de una navegación libre como por medio de una navegación guiada pinchando sobre sus orejas.

Entre las principales actividades posibles de realizar se encuentra el abecedario, los números, las canciones, pronunciación de palabras y rima de palabras, entre otras.



## Ambientes



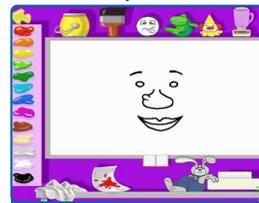
### Los bloques

Invita a niños y niñas a ordenar los números del 1 al 20 y las letras según orden alfabético.



### Las muñecas

Permite a niños y niñas ordenar elementos según tamaño, ya sea de menor a mayor o de mayor a menor.



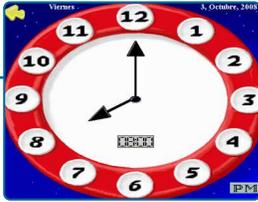
### Colorear el dibujo

Ofrece a niños y niñas un estudio de pintura donde puede colorear diferentes imágenes, para posteriormente imprimirlas.



### Juega con un videojuego

Invita a niños y niñas a asociar elementos según un criterio, color o forma y según dos criterios, color y forma a la vez.



### Las horas

Ofrece la posibilidad de relacionar las horas del día con diferentes acciones que en cada una de ellas se realiza. Permite además establecer la relación entre un reloj analógico y uno digital.



### Inventar un cuento

Invita a niños y niñas a escuchar atentamente una frase, para posteriormente elegir de una pizarra los dibujos incluidos en ella.



### Jugar al escondite

Invita a niñas y niños a recorrer los distintos ambientes del programa hasta encontrar, por medio de una pista, al hámster Rodolfo que se ha escondido.



### Bailando al compás de la música

Ofrece cuatro canciones que invitan a niños y niñas a divertirse aprendiéndolas.



### Conociendo las letras

Invita a conocer cada una de las letras del alfabeto relacionándolas con elementos que comienzan con ella.



### El jardín

Invita a niños y niñas a establecer series de elementos en el jardín, así como contar plantas, lo que debe realizarse con rapidez puesto que se compite con una ardilla que se come las plantas.



### A fotografiar

Ofrece a niños y niñas la posibilidad de fotografiar diversos elementos de un paisaje, los que pueden ser coloreados en el estudio de pintura.



### Armar rompecabezas

Invita a completar rompecabezas a partir de parear números, completar rimas, realizar asociaciones de elementos, reconocer colores, relacionar letras mayúscula-minúscula, establecer elementos opuestos, identificar sonido inicial de objetos y relacionar tamaños.



## Experiencias Educativas

### Cosechando flores

#### Presentación

Cosechando flores brinda a niños y niñas la oportunidad de contar elementos de la realidad en un contexto lúdico y significativo. Promoviendo al mismo tiempo, la observación y representación de elementos de la naturaleza.

#### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Las plantas, los animales y otros elementos de la naturaleza.

**Dimensión de Desarrollo:** Intelectual o Cognoscitiva.

**Campo del Saber y del Hacer:** Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático.

**Objetivo:** Emplear los números para contar elementos de la realidad.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** Trampolín, Educación infantil, 2º ciclo.

**Ambiente:** El jardín – El juego de la cosecha

#### Inicio

- Organice con los niños y las niñas una visita a un jardín botánico, establecimiento agropecuario o huerto familiar.
- Promueva la observación de los distintos tipos de plantas domésticas que allí existen y los cuidados que ellas requieren.



## Desarrollo

- Invite a los niños y las niñas a observar ilustraciones de plantas y flores de diferentes tamaños, tipos y colores. A partir de ello ofrezca la posibilidad de realizar, con dobleces y plegados, flores de diverso tipo. Organice con los trabajos una exposición.
- En parejas invítelos a trabajar en el ambiente del software **El jardín** en la opción **El juego de la cosecha**.
- Allí, el conejo Don Orejón, los invitarán a contar plantas, lo que debe realizarse con rapidez puesto que se compite con una ardilla que se come las plantas.

## Cierre

- Una vez que hayan realizado su tiempo de trabajo en la computadora y si lo estima conveniente, ofrezca a los niños y las niñas materiales para modelar flores de diverso tipo, las que pueden llevar de regalo a sus madres o tutoras.
- Aproveche la instancia de cierre para poner en común las experiencias que más les han gustado, así como los aprendizajes logrados.

## Sugerencias de evaluación

- Las observaciones que usted realice durante el trabajo de los niños y niñas es el mejor registro de los aprendizajes logrados; es por esto que resulta trascendental que usted cuente con registros individuales que le permitan informar a los padres y tutores de los progresos individuales de los niños y niñas.
- Igualmente los trabajos de los niños y niñas son un excelente registro de aprendizajes, ya que le permiten observar estos y apoyar a los niños y niñas en la medida que lo necesiten. Estos trabajos pueden formar parte de la carpeta individual o portafolio del niño o la niña como evidencia de los logros alcanzados.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



## Experiencias Educativas

# Inventemos cuentos

### Presentación

Inventemos cuentos ofrece a niños y niñas la oportunidad de compartir experiencias de su vida diaria, las que servirán de base para estimular la capacidad de ordenar hechos en forma temporal.

### Ficha pedagógica

**Bloque Temático:** Mi persona.

**Dimensión de Desarrollo:** Expresión y Comunicación

**Campo del Saber y del Hacer:** Expresión Oral y Escrita

**Objetivo:** Ordenar temporalmente cuentos, historias y otros relatos.

**Grado:** Pre – Primario

**Software:** Trampolín, Educación infantil, 2º ciclo.

**Ambiente:** Inventar un cuento.

### Inicio

- Inicie la actividad cantando alguna canción alusiva a la familia y a sus integrantes.
- Si lo desea puede utilizar una de las canciones en formato mp3 del sitio [www.educando.edu.com](http://www.educando.edu.com) , por ejemplo: Mamita de Nancy Peña - Natan Cruz o Papito de Nancy Peña, Melchor Moya - Natan Cruz



## Desarrollo

- Invite al centro educativo a algunas familias para conversar con los niños y las niñas. Es importante que estas sean de composición distinta, de manera de ampliar la comprensión sobre diferentes modelos familiares existentes.
- Promueva la narración de historias familiares, tanto de parte de los niños y niñas como de las familias visitantes. Al finalizar realice preguntas del tipo, ¿qué pasó primero?, ¿qué pasó al final?, buscando establecer la secuencia de hechos.
- En parejas invite a los niños y niñas a trabajar en el ambiente del software Inventar un cuento. Allí el conejo Don Orejón les pedirá que a partir de una oración escuchada, ellos establezcan la secuencia correcta de hechos y personajes.
- Solicíteles que grafiquen una de las oraciones escuchadas la que podrá ser después presentada a los otros niños y niñas.

## Cierre

- Organice un juego de roles referido a la familia. Al finalizar, realice preguntas que promuevan la conversación referida al respecto, el cuidado y protección que la familia brinda.

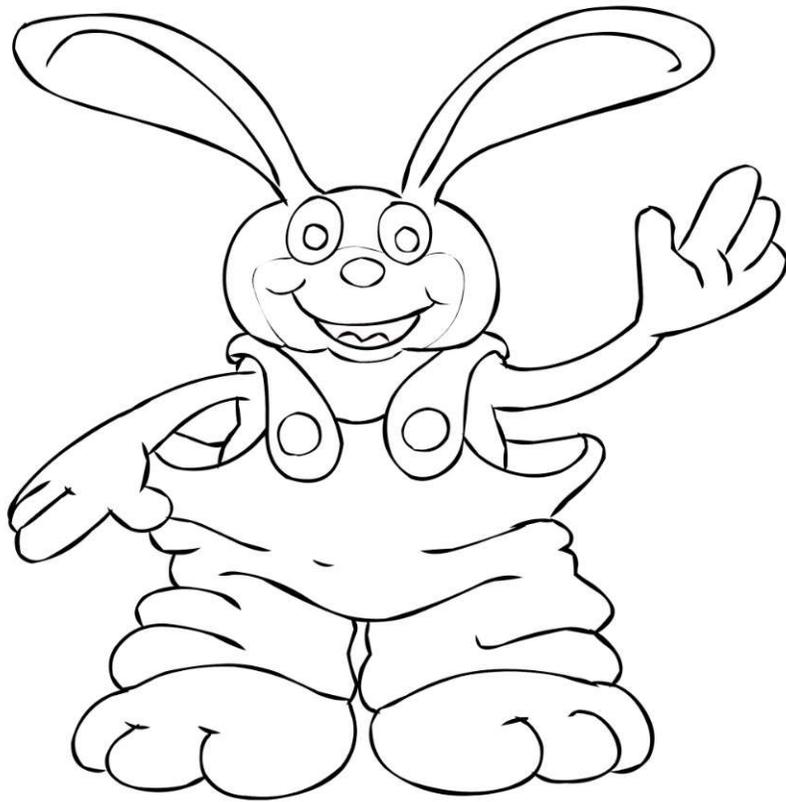
## Sugerencias de evaluación

- Recuerde realizar registros de observación de los principales logros y dificultades de los niños y niñas en relación con el objetivo planteado o con las competencias TIC que van logrando. También puede realizar observaciones de otros aprendizajes, tales como, aceptar y solicitar ayuda o respetar turnos de trabajo.
- Se adjunta Registro Gráfico para ser completado por los niños y niñas, esto permitirá registrar lo que más les gustó de la experiencia de aprendizaje.



Material de Apoyo

## Personajes



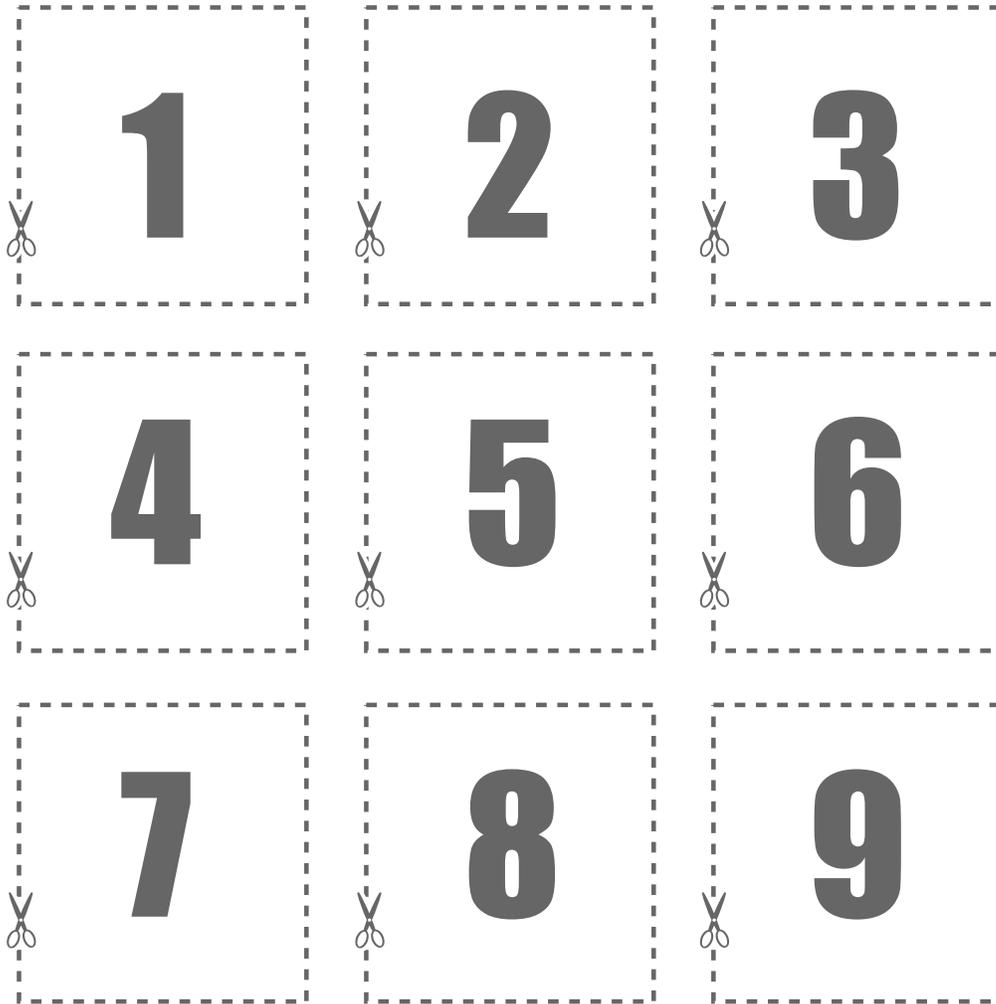
Don Orejón





## Material de Apoyo

### Tarjetas numéricas



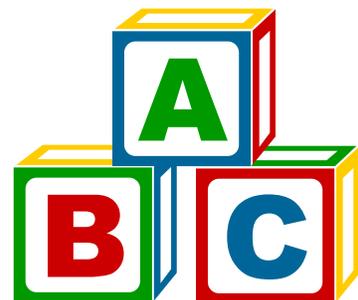
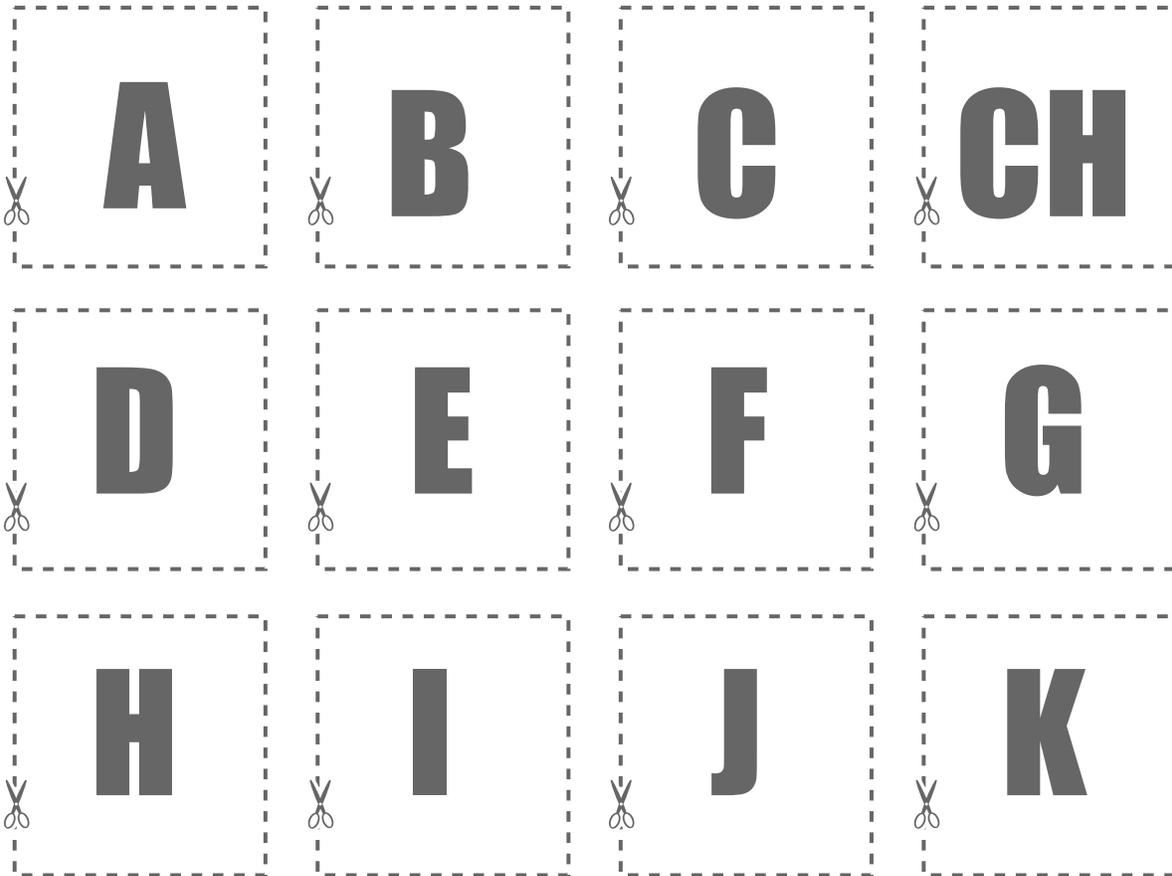


 <b>10</b>	 <b>11</b>	 <b>12</b>
 <b>13</b>	 <b>14</b>	 <b>15</b>
 <b>16</b>	 <b>17</b>	 <b>18</b>
 <b>19</b>	 <b>20</b>	



Material de Apoyo

Alfabeto





L	M	N	Ñ
O	P	Q	R
S	T	U	V
W	X	Y	Z



## Material de Apoyo

### Registro gráfico

Mi nombre es: \_\_\_\_\_ Hoy es: \_\_\_\_\_

Lo que más me gustó

Comentarios

---

---

---

---

## Ven a jugar con Pipo

### Descripción del software

Ven a jugar con Pipo es un software multimedial, que busca introducir a niños y niñas de entre 2 y 7 años en el mundo de la computadora, a través de ambientes próximos y familiares promoviendo los aprendizajes significativos.



Por su estructura y funcionamiento el programa, potencializa la Dimensión del Desarrollo de la Expresión y Comunicación en los campos del saber y del hacer Expresión oral y escrita y Expresión Artística y de la Dimensión del Desarrollo Intelectual o Cognoscitiva, en los campos del saber y del hacer del Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, Descubrimiento del Medio Social y Descubrimiento del Medio Natural.

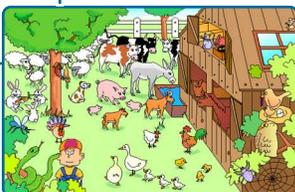
Ven a jugar con Pipo incluye 9 ambientes a los que se accede desde la ciudad imaginaria de Portodive. En cada uno de ellos hay una serie de Juegos Generales que aparecen en la parte inferior de la pantalla orientados a:

- Colorea: Practicar los colores.
- El barco: Vocabulario y contar hasta 10.
- Los aviones: Escuchar y buscar una palabra.
- El tren: Teclar las letras de las palabras.
- Los camiones: Leer y elegir el dibujo.

Además de un juego sorpresa escondido en cada escenario que el niño y la niña deben descubrir por su cuenta, accediendo a él a través de una varita mágica que se activa al pasar sobre ella.



## Juegos sorpresas en los ambientes



### El establo

Invita a asociar los animales con sus onomatopeyas (sonidos que emiten).



### El huerto

Promueve la discriminación visual y auditiva.



### El salón

Invita a aprender las horas, a la vez del reconocimiento de la serie numérica a través de las agujas del reloj.



### La escuela

Promueve el reconocimiento de las letras del abecedario.



### El cuarto

Estimula el reconocimiento de vocales, por su grafía y sonido.



### El parque

Invita a practicar las sumas y las restas de forma visual, promoviendo la resolución de operaciones matemáticas.



### El baño

Promueve el reconocimiento de las partes visibles del cuerpo humano. Permite conocerse a si mismo, identificando su cuerpo con el del dibujo.



### La cocina

Promueve la coordinación motora fina en la utilización o manejo del ratón.



### La playa

Invita a la familiarización e inicio en el aprendizaje de las notas musicales, estimulando la sensibilidad auditiva.



Material de Apoyo

Personaje



Pipo



Material de Apoyo

Ambientes



La escuela



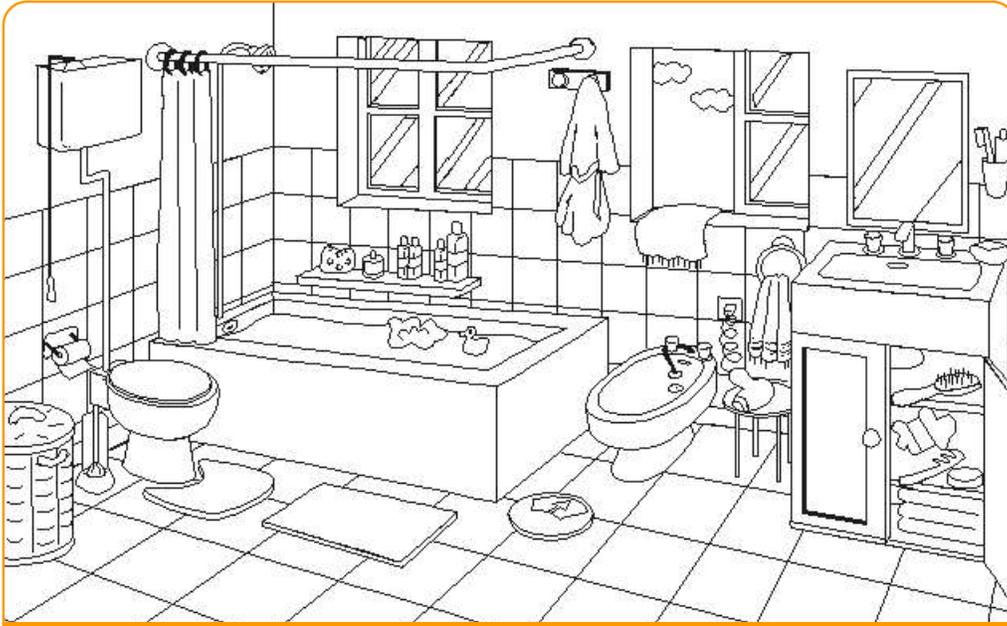
El parque



La playa



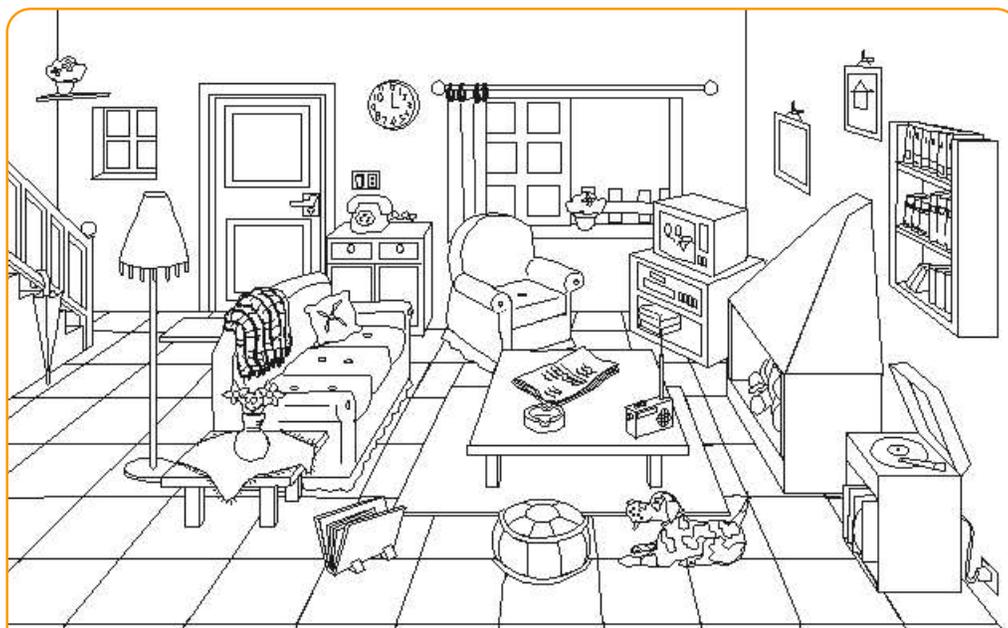
La cocina



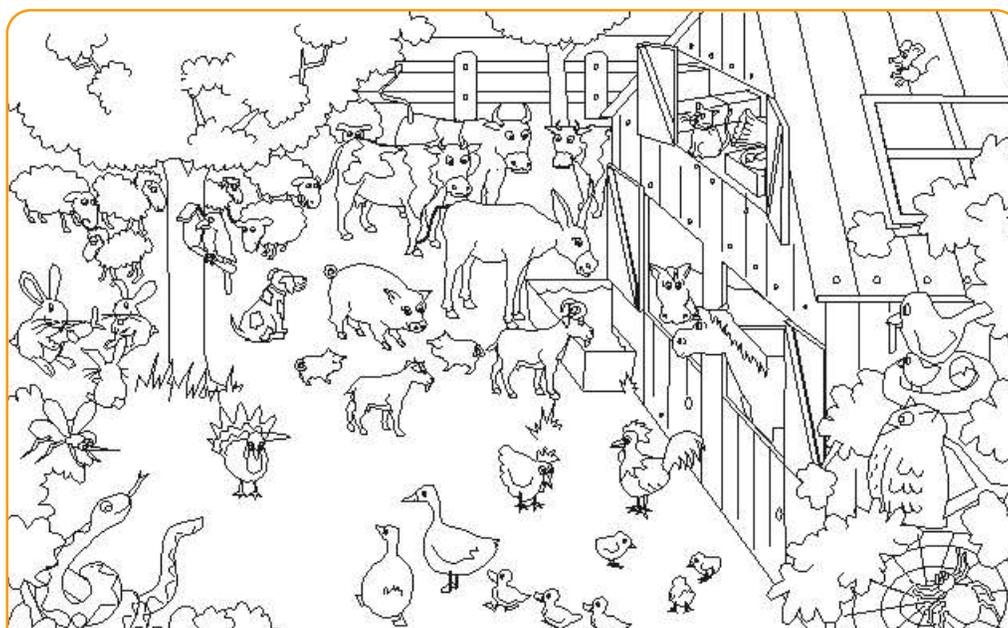
El baño



El cuarto



El salón



El establo



El huerto



# Capítulo III

## Incorporando nuevos recursos educativos al Rincón Tecnológico

Evaluación de Software Educativos

Evaluación de Sitios Web Educativos

Algunos recursos digitales disponibles en la Web





*“Los recursos educativos forman parte integral de la programación que se desarrolla en el centro educativo, su selección va a depender de los propósitos, contenidos y actividades que se planifiquen.”<sup>1</sup>*

## 1 Evaluación de Software Educativos

En la actualidad, la sociedad nos demanda nuevas formas de enseñar y aprender, donde las tecnologías de la información y comunicación (TIC) proporcionan espacios motivantes y creativos, que favorecen la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos.

Dentro de las TIC, el Software Educativo es considerado como un medio virtual interactivo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de diferentes contenidos curriculares.

La literatura define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar (Sánchez, J. 2000). Una descripción más restringida lo definiría como un recurso educativo diseñado para ser utilizado en una computadora en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, capaz de promover experiencias y actividades con sentido lúdico y significativo para los usuarios.

---

1. República Dominicana, Secretaría de Estado de Educación, Dirección General de Educación Inicial, El modelo pedagógico en el nivel inicial.

## Evaluación de Software Educativo, un proceso indispensable

Todo recurso educativo que empleemos en el aula debe evaluarse con el fin de conocer las ventajas y desventajas que presenta su uso pedagógico, determinando las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como ocurre con otros productos tecnológicos, no se puede afirmar que el Software Educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga y de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. Tal como plantea Pere Marqués, “en última instancia las ventajas e inconvenientes que pueda comportar el uso de Software Educativo serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el maestro o maestra organice su utilización”.

Asimismo, para una determinada experiencia de aprendizaje, podemos seleccionar algunos ambientes de un Software Educativo. La elección dependerá de nuestros objetivos, de los contenidos, del contexto, de los aprendizajes previos de los niños y niñas y de la metodología que se intente utilizar.

La evaluación de un Software Educativo cumple varias funciones en la actividad educativa. Por una parte ayuda a organizar los recursos con que el centro educativo cuenta al ir formando registros o fichas de los Software que se tienen, creando un archivo con información pedagógica relevante sobre cada uno de ellos. Además, debido a que la evaluación realizada es generada en función de las necesidades e intereses de los niños y niñas, es posible que el equipo docente de un centro educativo conciba nuevos criterios y prioridades para seleccionar un Software Educativo, haciendo que el proceso de selección de los recursos educativos sea flexible y permanente en el tiempo.

## Criterios a considerar al evaluar un Software Educativo

La literatura actual plantea que antes de adquirir o utilizar pedagógicamente un Software es necesario analizar algunos aspectos tales como: Pertinencia, Utilidad, Adaptabilidad, Usabilidad, Interactividad y Modalidad.\*

### **Pertinencia**

Se refiere a la relación que existe entre el Software Educativo y aspectos tales como las políticas educacionales del país, los modelos curriculares del centro educativo y los contenidos y habilidades que se espera desarrollar en los niños y niñas.

### **Utilidad**

Dice relación con el valor agregado que tiene el Software en la experiencia de aprendizaje, esto porque en ocasiones otros recursos u otros medios pedagógicos pueden resultar más significativos.

### **Adaptabilidad**

Es la posibilidad de adaptar el contenido del Software a las características de los niños y niñas que lo utilizarán, sus niveles de aprendizaje, sus conocimientos previos.

### **Usabilidad**

Dice relación con cuán utilizable es en realidad el recurso, lo que debe determinarse a partir de pruebas con potenciales usuarios.

### **Interactividad**

Esta depende en gran medida del diseño del Software y de los recursos que incluya, tales como: imagen, video, voz, texto.

### **Modalidad**

Se refiere al enfoque pedagógico que tiene el Software, vale decir, si estimula o sólo entrega contenidos, si promueve aprendizajes significativos o sólo los de tipo memorístico.

\* Sánchez, J., Aprendizaje visible, tecnología invisible, DOLMEN, 2001

## Avanzando en la evaluación

Un elemento central para la definición de estrategias de uso pedagógico de Software Educativo tiene que ver con establecer el criterio de "Selección de un Software Educativo". La selección del Software como estrategia se puede dividir en dos etapas:

La primera se relaciona con el Software mismo y su contenido, para lo cual se debe:

- ➔ Revisar el Software para garantizar que efectivamente corresponde al contenido y objetivo que el creador le asigna.
- ➔ Verificar la consistencia del planteamiento didáctico del Software Educativo en relación con el Modelo Pedagógico del Nivel Inicial.
- ➔ Comprobar si los requerimientos de funcionamiento del Software Educativo son adecuados a las computadoras con que cuenta el Centro Educativo.

Una segunda selección debe estar abocada a la asociación entre el contenido del Software Educativo y el objetivo curricular a desarrollar, para esto se debe:

- ➔ Revisar la información escrita que acompaña al Software a fin de determinar, el valor de uso que se le puede asignar.
- ➔ Analizar las imágenes o recursos multimediales que el Software posee a fin de determinar si son pertinentes a los niños y niñas usuarios.
- ➔ Identificar y navegar todo del Software a fin de determinar otros recursos que pueda resultar interesantes para la clase.
- ➔ Establecer en que etapa del proceso de enseñanza - aprendizaje resulta más pertinente el uso del Software Educativo.

## Instrumentos para evaluar un software Educativo

Actualmente existen diferentes instrumentos de evaluación de Software Educativos que permiten establecer sus características y determinar así su aplicabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a continuación se presentan 3 instrumentos, uno para ser completado por el niño o niña con ayuda de un adulto y dos para ser usados por el maestro o maestra.

### Instrumento de Evaluación de Software Educativos Versión para niños y niñas

Fuente: Sánchez (2000). Adaptado por Daroch (2008)

Título del Software: \_\_\_\_\_

Evaluador: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Colorea la carita que más representa tu sentir.

Me gustó el Software			
El Software es entretenido			
Volvería a usar este Software			
El Software es fácil de usar			

## Instrumento de Evaluación de Software Educativos

Fuente: Enlaces Chile(2000). Adaptado por Daroch (2008).

Título del Software: \_\_\_\_\_

Evaluador: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Marque con una x en Sí ó No, recuerde argumentar su opinión.

Criterio de Evaluación	Sí	No	¿Por qué?
¿Permite que el niño o la niña construya su aprendizaje?			
¿Es adaptable al nivel de los niños y niñas potenciales usuarios?			
¿El contenido del Software es coherente con el Modelo Pedagógico del Nivel Inicial?			
¿El Software apoya los contenidos a desarrollar?			
¿Este Software promueve el desarrollo de destrezas que considero necesarias?			
¿Es fácil para los niños y niñas usar este Software?			
¿El uso de este Software hace que la actividad resulte más entretenida?			
¿El Software promueve actitudes y valores deseables?			

## Instrumento de Evaluación de Software Educativos

Fuente: UFRO, IIE Chile (2000) - Adaptado por Daroch (2008).

Título del Software: \_\_\_\_\_

Evaluator: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

( 0 = No, 1 = más o menos, 2 = Sí )

### Criterios mínimos

1. ¿El Software y el material de apoyo están escritos íntegramente en idioma español?	
---	--

2. ¿El Software viene en formato de CD-ROM?	
---	--

### Aspectos Técnicos

#### Instalación

1. ¿El Software se instala correctamente desde Windows XP?	
--	--

2.- ¿Es sencillo el proceso de instalación?	
---	--

3.- ¿Se considera aceptable el tiempo que requiere la instalación?	
--	--

#### Funcionalidad

1.- ¿Se ejecuta el Software en forma correcta sin presentar errores funcionales?	
--	--

2.- ¿El Software maneja en forma adecuada los errores del usuario?	
--	--

#### Tiempo de respuesta

1.- ¿El Software se ejecuta a una velocidad razonable?	
--	--

2.- ¿Existe una adecuada sincronización al desplegar diferentes medios?	
---	--



## Interfaz Humano-Computador

Interfaz gráfica	
1.- ¿La interfaz gráfica es atractiva para el nivel de usuario al que apunta el Software?	
2.- ¿En la interfaz se consideran metáforas conocidas por el usuario?	
3.- ¿Existe coherencia en el uso y combinación de colores?	
4.- ¿Los iconos y símbolos son fáciles de entender?	

Interacción	
1.- ¿Es adecuado el nivel de control que tiene el usuario en la interacción?	
2.- ¿Considera elementos o símbolos adecuados para la navegación?	
3.- ¿Existe un adecuado nivel de retroalimentación en la interacción del usuario con el Software?	

Estándares	
1.- ¿Existe en el Software un uso adecuado de simbologías universales?	
2.- ¿La gráfica es adecuada para el tipo de monitor?	
3.- ¿Permite al usuario salir del programa en cualquier momento?	

Medios (texto, imagen, sonido, animación, vídeo.)	
1.- ¿Utiliza diferentes medios para presentar la información?	
2.- ¿El uso de medios facilita la revisión del Software?	
3.- ¿Considera pertinente la utilización de la capacidad multimedial?	



## Contenidos

Pertinencia- efectividad- actualización	
1.- ¿El contenido del Software forma parte de la propuesta curricular de Nivel Inicial?	
2.- ¿El nivel de dificultad del contenido es adecuado para el usuario al que se dirige?	

Relevancia	
1.- ¿El contenido del Software es pertinente para la realidad dominicana?	
2.- ¿El contenido carece de estereotipos de raza, etnia, género u otros?	

Lenguaje	
1.- ¿El lenguaje utilizado resulta adecuado para los usuarios?	
2.- ¿El contenido no presenta faltas gramaticales, ortográficas o de puntuación?	

## Aspectos Pedagógicos

Pertinencia metodológica	
1.- ¿Están claros los objetivos del Software en forma explícita e implícita?	
2.- ¿El Software favorece la participación activa del usuario en el proceso de aprendizaje (solución de problemas, descubrimiento.)?	
3.- ¿El Software permite ser utilizado por niños y niñas con distintos ritmos de aprendizaje ?	
4.- ¿Permite el Software desarrollar aprendizajes significativos (relevantes, contextualizados, que desarrollen pensamiento crítico y creativo.)?	



## 2 Evaluación de Sitios Web Educativos

La posibilidad que ofrece Internet a los docentes de tener acceso a gran cantidad de información contenida en la red, los convierte no sólo en “consumidores” sino también en evaluadores de la misma, siendo entonces importante desarrollar la habilidad y destreza para distinguir la información relevante e interesante para el propio quehacer pedagógico.

Los recursos educativos existentes en Internet son muchos y variados. Por la naturaleza de la red no es difícil que una persona genere y publique información, la que no siempre es de buena calidad. Por esto se hace necesario que los maestros y maestras realicen evaluaciones de los Sitios de Internet visitados y seleccionen muy bien los que se pondrán a disposición de los niños y niñas, especialmente si consideramos la edad y alta vulnerabilidad del Nivel Inicial.



## ¿Cómo saber la calidad de un Sitio Web?

La literatura plantea que entre los aspectos que ayudan a evaluar la calidad de un sitio Web existen al menos tres aspectos claves: Validez de contenidos, Aspectos Técnicos y Diseño Gráfico.

### Validez de Contenidos

Para evaluar la validez de los contenidos debemos dar respuesta a las siguientes preguntas:

- **Origen**, ¿Sabemos de dónde proviene la información? (Es de una institución, de una organización, de una empresa, de una persona.)
- **Autoría**, ¿Podemos identificar al autor? (aparece su nombre, su dirección de e-mail.)
- **Credibilidad**, ¿Podemos confiar en la credibilidad para referirse al tema?
- **Intención**, ¿Sabemos la intencionalidad del contenido? (es de intencionalidad educativa, de entretenimiento, político, comercial.)
- **Pertinencia**, ¿Es el contenido adecuado a la realidad social y cultural de los niños y niñas que lo utilizarán?
- **Relevancia**, ¿El contenido del sitio permite vivenciar experiencias de aprendizaje significativas en relación con la que producen otros medios que tengo a mi alcance?
- **Actualización**, ¿Presenta las fechas de la información original?, ¿Hay datos sobre la última actualización del sitio?
- **Feedback**, ¿Tenemos posibilidad de realizar consultas al autor?, ¿Nos permite el sitio buscar respuesta a preguntas frecuentes?
- **Complemento de información**, ¿Nos permite ampliar la información accediendo a hipertextos relacionados con el tema?

## Aspectos Técnicos

Existen variados aspectos técnicos que distinguen un sitio de calidad de otro, entre ellos se debe considerar:

- **Velocidad**, ¿Tiene el sitio elementos multimediales (video, sonido.) que hagan demorar su descarga?,
- **Navegabilidad**, ¿Es posible distinguir los diversos espacios del sitio?, ¿Es fácil desplazarse a través del sitio?, ¿Dispone de íconos que ayuden al usuario a orientarse?
- **Medios**, ¿Los videos, imágenes y sonido son técnicamente aceptables?, ¿Los medios incluidos aportan al contenido del mismo?
- **Funcionalidad**, ¿Los botones y menús de navegación son fácilmente visibles?, ¿Los botones y menús realizan las funciones que especifican?

## Diseño Gráfico

Los elementos gráficos existentes en un sitio son muchas veces determinantes en el mayor o menor impacto de éste, es por eso necesario considerar:

- **Equilibrio visual de pantalla**, ¿Los elementos gráficos (texto e imagen) están visualmente equilibrados?
- **Tipografía**, ¿El tamaño de la fuente permite una lectura expedita del contenido?, ¿El color de fuentes y fondos de página permite imprimir el contenido en forma óptima?
- **Iconografía**, ¿Los íconos son representativos de las funciones que cumplen?, ¿La iconografía es pertinente con la temática del sitio?
- **Imagen**, ¿Las imágenes apoyan la comprensión del contenido?, ¿Las imágenes permiten una buena legibilidad?

## Instrumentos para evaluar Sitios Web Educativos

Tal como ocurre con los software Educativos, existen diferentes instrumentos para evaluar un sitio Web Educativo, a continuación se presentan dos posibles de usar por el maestro o maestra, es importante recordar que antes de la aplicación del instrumento, el sitio debe ser navegado en profundidad por el evaluador.

### Instrumento de Evaluación de Sitios Web Educativos (1)

Fuente: Karen McLachlan, (2002)

Nombre del sitio: \_\_\_\_\_

Dirección web (URL): http:// \_\_\_\_\_

Evaluación, evalúe el sitio de acuerdo a los criterios descritos abajo. Asigne un puntaje de 1 a 5, donde 5 corresponde a excelente y 1 a deficitario. Utilice su criterio profesional y recuerde que antes de aplicar esta pauta debe haber navegado varias veces el sitio.

Aspectos Técnicos		1	2	3	4	5
Velocidad	La página baja con facilidad.					
	Al bajar información, se indica el tamaño (peso) de la misma.					
Navegabilidad	Se distinguen los distintos espacios del sitio.					
	Se dispone de herramientas que ayuden al usuario a orientarse.					
Medios	Los videos, imágenes y sonido son técnicamente aceptables.					
	Los medios incluidos aportan al contenido del mismo.					
Funcionalidad	Los botones y menús de navegación son fácilmente visibles.					
	Los botones y menús realizan las funciones que especifican.					
Puntaje Ideal: 40 puntos		Puntaje Real:				



Diseño gráfico		1	2	3	4	5
Equilibrio visual	Los elementos gráficos (texto e imagen) están visualmente equilibrados.					
Tipografía	El tamaño de la fuente permite una lectura expedita del contenido.					
	El color de fuentes y fondos de página permite imprimir el contenido en forma óptima.					
Iconografía	Los íconos son representativos de las funciones que cumplen.					
	La iconografía es pertinente con el tema del sitio.					
Imagen	Las imágenes apoyan la comprensión de los contenidos.					
	Las imágenes permiten una buena legibilidad.					
Puntaje Ideal: 35 puntos		Puntaje Real:				

Validez de los contenidos		1	2	3	4	5
Origen	Se explicita el origen la información.					
Autoría	Se explicita el nombre del autor.					
Credibilidad	La información contenida impresiona como fidedigna.					



Intensión	Se explicita la intencionalidad del contenido (educativa, de entretenimiento, político, comercial).					
Pertinencia	El contenido es adecuado a la realidad social y cultural de los niños y niñas que lo utilizarán.					
Relevancia	El contenido del sitio permite vivenciar experiencias de aprendizaje significativas.					
Actualización	Se explicita la última actualización del sitio.					
Feedback	Existe la posibilidad de realizar consultas al autor del sitio.					
Complemento de información	Se permite ampliar la información accediendo a punteros relacionados con el tema.					
		Puntaje Ideal: 45 puntos		Puntaje Real:		

### Puntuación

Sume el número total de puntos que ha adjudicado al sitio y determine la calificación general.

- \_\_\_\_\_ (120 - 101 puntos) El sitio está muy bien diseñado, reuniendo todos los requisitos para ser usado en actividades educativas.
- \_\_\_\_\_ (100 - 86 puntos) El sitio contiene buen material, pero se requiere de mediación para lograr los objetivos propuestos
- \_\_\_\_\_ (85 - 72 puntos) El sitio contiene algunos elementos adecuados, pero requiere de una guía estructurada para su utilización.
- \_\_\_\_\_ (71 y menos) El sitio no es adecuado para ser utilizado con finalidades educativas.



## Instrumento de Evaluación de Sitios Web Educativos (2)

Fuente: UFRO, IIE Chile (2002)

Nombre del sitio: \_\_\_\_\_

Dirección web (URL): http://\_\_\_\_\_

Evaluación, evalúe el sitio de acuerdo a los criterios descritos abajo. Asigne un puntaje de 1 a 3, donde 3 corresponde a excelente y 1 a insuficiente. Utilice su criterio profesional y recuerde que antes de aplicar esta pauta debe haber navegado varias veces el sitio.

Identificación	1	2	3
El nombre del sitio Web es claro.			
La dirección URL es correcta.			
El nombre del autor se identifica claramente.			
El correo electrónico (E-mail) está incluido en los datos entregados y es posible entrar en contacto con el autor del Web.			
Las frecuencias de las actualizaciones y última revisión se entregan claramente.			
Es posible identificar fácilmente el dominio de la página u origen.			
El autor de la página es experto en el tema tratado.			
<b>Subtotal</b>			

Contenidos	1	2	3
Tiene títulos y encabezamientos adecuados, claros y descriptivos.			
El contenido y las conexiones se describen claramente y son de utilidad para el público usuario.			
El origen del contenido se documenta con hechos comprobables y exactos.			
La información que contiene es de utilidad para el usuario.			
La información está libre de errores gramaticales y ortográficos.			
El lenguaje utilizado es sobrio, conciso y concreto.			
Contiene además de texto, imágenes, sonidos y multimedios.			
Los sonidos, los gráficos, el video realzan el mensaje del sitio.			
Se incluyen enlaces (vínculos, links) de recursos adicionales.			
La información está en el idioma español.			
Los contenidos y los mensajes no son negativos ni tendenciosos.			
No se hacen discriminaciones por razón de género, clase social, raza, religión o creencias.			
La información es fiable y está actualizada.			
Incluye las fuentes usadas y son posibles de ser comprobadas.			
La información que entrega es objetiva, completa y exacta.			
La información a los usuarios a quienes se orienta.			
<b>Subtotal</b>			

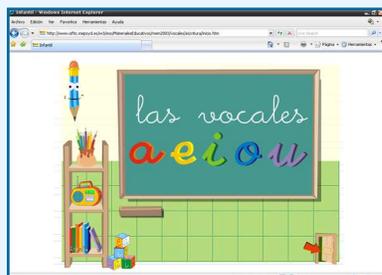
Estructura y Diseño	1	2	3
El acceso al sitio Web es rápido.			
Desde la página principal se ve cómo está organizado el sitio y las opciones disponibles.			
Las pantallas tienen un diseño general claro y atractivo.			
Usa un adecuado formato de páginas, que no son excesivamente largas ni de contenido complejo.			
La navegación está bien estructurada.			
Usa adecuadamente los gráficos y colores.			
El sitio utiliza colores y textos que se complementan.			
Los íconos representan claramente su propósito.			
Hay un enlace de retorno a la página inicial desde las otras páginas.			
Permite imprimirse sin necesidad de configurar el sistema.			
Incluye ayuda en línea.			
<b>Subtotal</b>			

**Total General**

..... puntos

### 3 Algunos recursos digitales disponibles en la Web

#### Las Vocales



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/escritura/inicio.htm>

Recurso educativo donde los niños y las niñas aprenderán a identificar las vocales con divertidos juegos y actividades. Incluye tanto actividades online, que favorecen el manejo del ratón, tales como hacer clic, arrastrar y soltar, como actividades imprimibles que complementan el trabajo on line. Cuenta con sonido e interesantes animaciones de gráfica muy adecuada a niños y niñas de pre-primario.

#### Tux Paint



<http://www.tuxpaint.org/?lang=es>

Tux Paint es un programa descargable de dibujo, libre, diseñado para niños y niñas de 3 a 6 años de edad. Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y un pingüino de mascota que ayuda a guiar a los niños y niñas mientras utilizan el programa.

#### Tux Type



<http://tuxtype.sourceforge.net/>

Programa descargable orientado a la discriminación visual de grafemas. El pingüino "Tux" debe correr a alimentarse cuando el usuario tecldea la letra correspondiente al pescado que está cayendo. La idea es que "Tux" se coma todos los pescados y no deje caer ninguno. Posee diferentes escenarios de juego y niveles de dificultad.

## Mueve la Mano



<http://www.vedoque.com/descarga.php?f=mueve.zip>

Software descargable que permite iniciar y ejercitar en los más pequeños el uso del ratón, a través de variadas actividades que ejercitan las habilidades de señalar, hacer clic y arrastrar elementos en pantalla. Recomendado especialmente para niños y niñas de entre 3 y 6 años. La navegación se realiza en compañía del personaje "Bolaraña" quién presenta diversos desafíos a los niños y niñas, invitándolos a contar, nominar y reconocer los números, continuando con diversas actividades que incluyen las vocales, transportes, juguetes, entre otros.

## Manejo del Raton



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2001/raton/index.html>

Proyecto interactivo de Educación Infantil que busca introducir a niños y niñas de entre 4 y 7 años en el mundo de la computación iniciándolo en el manejo del ratón a través de diversas actividades audiovisuales de clic, arrastre y movimiento.

## El Mundo de Fantasmín



<http://ares.cnice.mec.es/infantil/index.html>

Recurso que a través del simpático personaje Fantasmín, motiva a niños y niñas a realizar de forma interactiva diversos juegos y actividades. Los niños y niñas aprenderán a manejar el ratón, vestirse según la estación del año, identificar elementos de la casa y la familia, conocer y cuidar su cuerpo, adquirir autonomía personal, desarrollar sensibilidades artísticas en torno a la música y la pintura, admirar el mundo animal, asociar el entorno del colegio y reconocer la biblioteca como puerta de entrada a otros mundos.

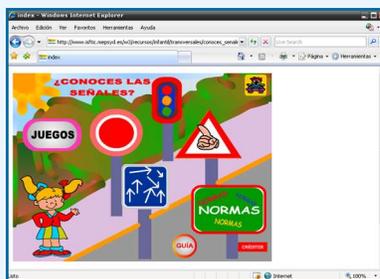
## Bits de inteligencia para niños y niñas



[http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/infantil/bits\\_de\\_inteligencia/index.html](http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/infantil/bits_de_inteligencia/index.html)

Recurso interactivo que invita a mejorar el desarrollo mental de los niños y niñas mayores de tres años, a través de una serie de actividades asociadas a imágenes, palabras, números y vocabulario en inglés. Incluye además actividades imprimibles que la maestra o el maestro puede usar como complemento en el rincón interactivo.

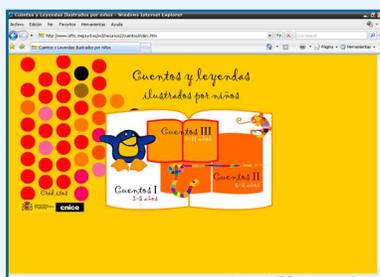
## ¿Conoces las señales?



[http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/infantil/transversales/conoces\\_senales/index.html](http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/infantil/transversales/conoces_senales/index.html)

Los niños y niñas necesitan como parte de su vida diaria conocer la dinámica de la circulación vial y sus implicaciones. Con tal fin, y dotado de un carácter preventivo, este programa va dirigido a niños y niñas de Nivel Inicial a los que enseña a través de simpáticas animaciones y juegos las distintas señales de tránsito.

## Cuentos y leyendas ilustrados por niños



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos2/cuentos/index.htm>

Cuentos y leyendas ilustrados por niños es un recurso multimedial dirigido a niños y niñas de entre 3 y 11 años. En función de su edad, el niño o niña puede acceder a tres grupos de cuentos, los que puede escuchar, leer, realizar divertidas actividades interactivas, revisar fichas asociadas a ellos. Incluye una serie de materiales imprimibles que el maestro o maestra puede utilizar en el aula.

## Literacy center



[http://www.literacycenter.net/lessonview\\_es.htm](http://www.literacycenter.net/lessonview_es.htm)

Sitio web diseñado para niños y niñas que invita a explorar el mundo de las letras, figuras geométricas, números y colores. Incluye imagen, animaciones, juegos y audio, el que puede ejecutarse en cuatro diferentes idiomas.

## Chiltopia



<http://www.childtopia.com/>

Sitio Web que con fines pedagógicos y educativos plantea una serie de juegos clasificados según área y tipo de actividad. De la misma forma se pueden encontrar diversas actividades relacionadas con los primeros aprendizajes, como dibujar las letras que pertenecen al abecedario, los números y otros tipos de aprendizajes muy relacionados con esta etapa cognitiva de los estudiantes.

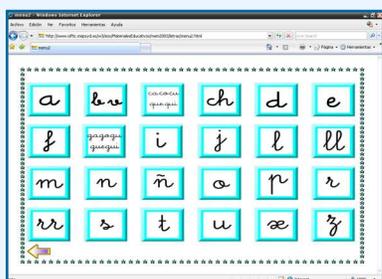
## Salón Hogar



<http://www.salonhogar.com/>

Sitio Web con gran contenido educativo para estudiantes que comienzan con el aprendizaje en diversas áreas, entre las que cuentan el español, las ciencias, la matemática, el inglés y los estudios sociales o comprensión de la sociedad, divididos en diferentes secciones donde además puede encontrar ejercicios para cada una de las áreas mencionadas.

## Letras



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2003/letras/>

Sitio web que estimula la discriminación auditiva y visual de fonemas y grafemas, dirigido a niños y niñas de 5 años y más, ofrece para cada una de las letras del alfabeto, entretenidos juegos de discriminación auditiva, discriminación visual, trazo de las grafías y correspondencia entre mayúscula y minúscula.

## Burbujas mágicas, comunícate, juega y aprende



<http://ww2.educarchile.cl/burbujas/>

El Web Burbujas Mágicas es un espacio de conversación y recursos educativos para niños y niñas de 5 años en adelante, cuenta cinco ambientes, a saber, Conversemos (Chat infantil), Cuentos y más, Dibujos, Música y Juegos interactivos. Ofrece orientaciones pedagógicas al maestro o maestra y material imprimible complementario.

## Los tres cerditos



<http://www.educalia.org/externs/3porq/s/index.html>

Entretenido sitio que presenta el tradicional cuento de los tres cerditos el cual puede ser leído o escuchado, ofreciendo a niños y niñas actividades interactivas tales como, Colorear, Armar rompecabezas, Laberintos, Construcción entre otros.



# Capítulo IV

## Orientaciones sobre el uso de la Plataforma Gráfica Windows

Aspectos Específicos del Sistema Operativo

Manejo de Imágenes

Manejo de Sonidos

Instalación y desinstalación de equipos y periféricos



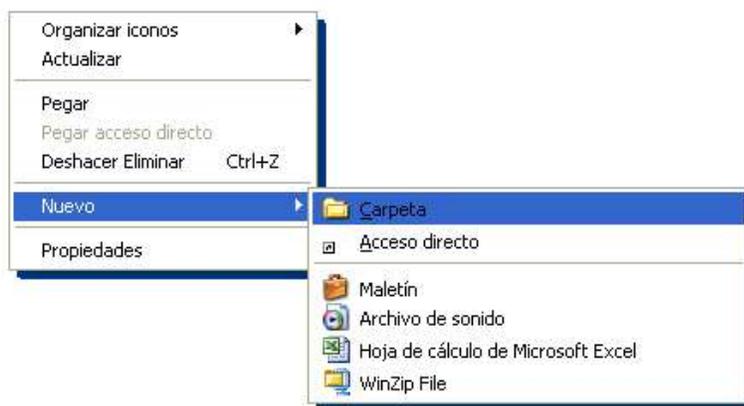


## 1 Aspectos específicos del Sistema Operativo

El sistema Operativo permite realizar diferentes acciones, algunas de las cuales se explican a continuación. Siga las instrucciones paso a paso y podrá realizarlas.

### A Crear carpetas de trabajo en el Escritorio

1. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre algún espacio libre del Escritorio.
2. Seleccione la opción **nuevo** y desde allí la opción **carpeta**.



3. La carpeta creada aparecerá con el nombre **Nueva carpeta**.



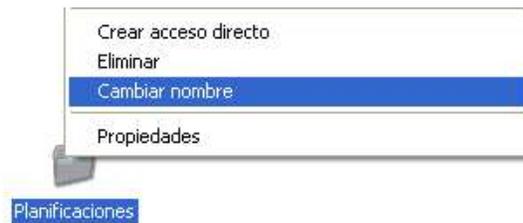
4. Escriba **Planificaciones** como nombre para la carpeta y presione la tecla **Enter**.



## B

### Cambiar nombre a archivos y carpetas

1. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la carpeta Planificaciones.
2. Elija la opción Cambiar nombre.



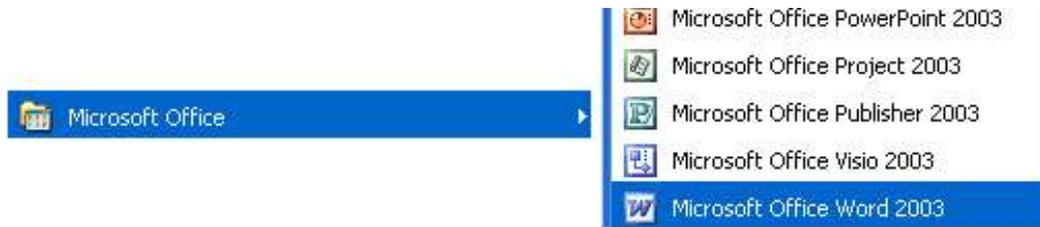
3. Escriba la palabra Evaluaciones y presione Enter.



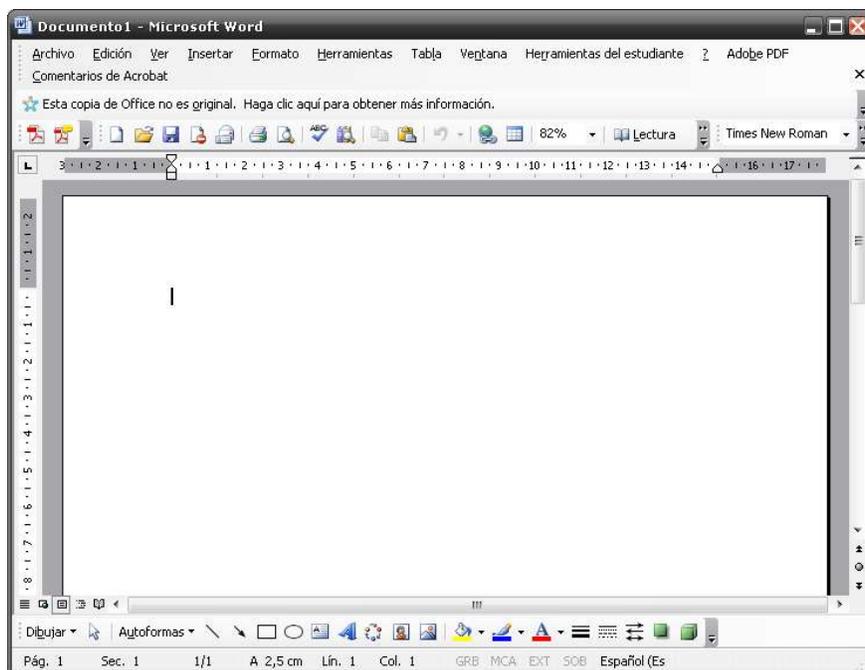
## C

### Crear y guardar archivos

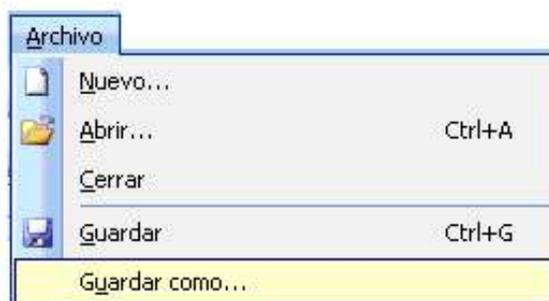
1. Haga clic en el Menú Inicio, Todos los programas, Microsoft Office, Microsoft Word.



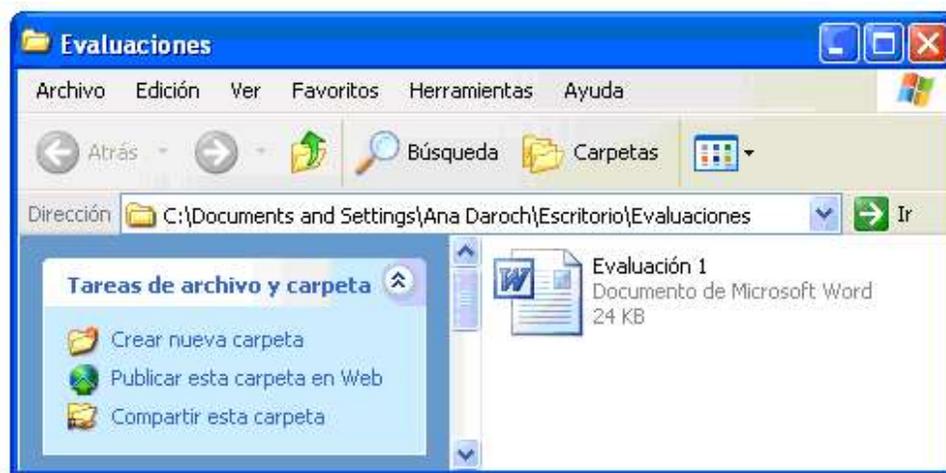
Se desplegará la siguiente ventana



2. Haga clic en Archivo, Guardar como.



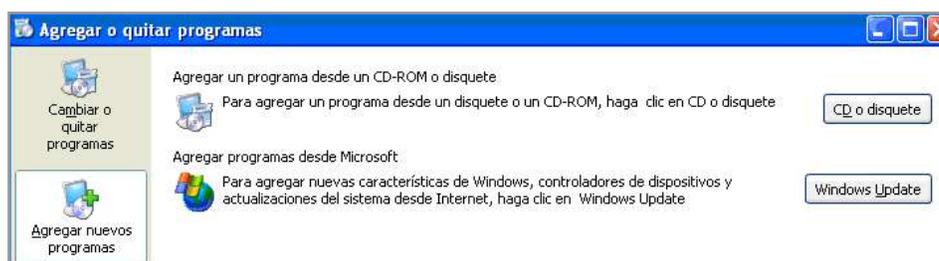
3. En el escritorio elija la carpeta Evaluaciones y guarde el documento con el nombre Evaluación 1, tendrá su primer documento.



## D Agregar o quitar programas

Agregar o quitar programas le ayuda a administrar los programas y componentes instalados en el equipo. Puede utilizarlo para agregar programas desde un CD-ROM, desde un disco o desde la red, o para agregar actualizaciones y nuevas características de Microsoft desde Internet.

1. Para acceder a Agregar o quitar programas, haga clic en **Inicio**, **Panel de control** y, a continuación, haga clic en **Agregar o quitar programas**.
2. Haga clic en **Agregar nuevos programas** y, después, en **CD o disco**.



3. Y siga las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

## E Instalar un software

Instalar un software resulta una tarea fácil ya que la mayoría de los software actuales se auto-instalan, debiendo el usuario sólo confirmar el lugar dónde se instalará.

1. Abra el lector de CD y ponga el software que desea instalar, en este caso Calculosaurio.



2. Haga clic en Aceptar. El software solicitará confirmar el lugar donde se instalará. Haga clic en Aceptar.



3. Transcurrido aproximadamente 20 segundos el software le indicará que la instalación se ha realizado con éxito. Haga clic en **OK**. Ya puede comenzar a utilizar **Calculosaurio**.

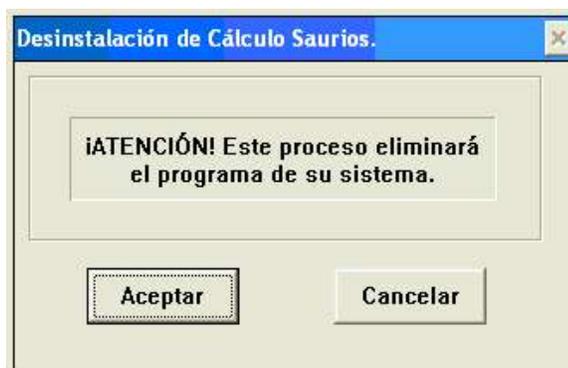


## **F** Desinstalar un software

1. Haga clic en el Menú Inicio, Todos los programas, **Calculosaurio**, **Desinstalar**



2. Aparecerá una ventana donde se le solicitará confirmar la desinstalación. Haga clic en **Aceptar**.



3. A continuación deberá confirmar el lugar donde se encuentra instalado. Haga clic en Aceptar.



4. Finalmente el software le indicará que la desinstalación se ha realizado con éxito. Haga clic en Aceptar.



## 2 Manejo de imágenes

Sus documentos y presentaciones pueden ser mejoradas utilizando imágenes insertadas desde distintos lugares. siga las instrucciones paso a paso y podrá realizarlo.

### A Insertar imágenes desde Internet

1. Ubique el puntero del ratón sobre la imagen que desea copiar y presione el botón derecho para desplegar el menú desde donde debe seleccionar la opción Copiar.



2. Abra desde el menú Inicio el programa que desee usar para pegar la imagen.

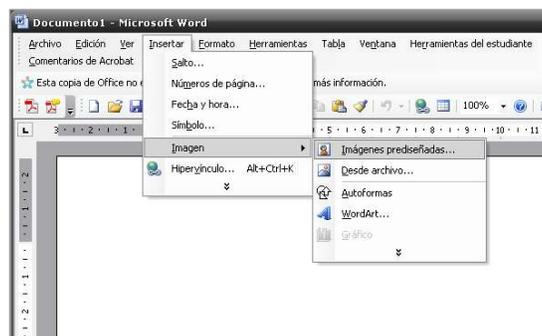
3. Seleccione la opción Pegar del menú Edición.



## B Insertar desde la galería de imágenes

Los distintos programas ofrecen galerías de imágenes prediseñadas que pueden ser utilizadas en los diferentes proyectos.

1. Para insertar dibujos desde la galería de imágenes del programa, seleccione del menú **Insertar** la opción **Imagen** y en esta, la subopción **Imágenes Prediseñadas**.

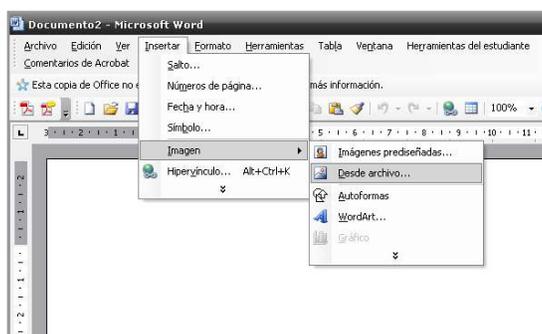


2. Seleccione la imagen deseada y haga doble clic sobre ella o selecciónela y haga clic en **Insertar**.

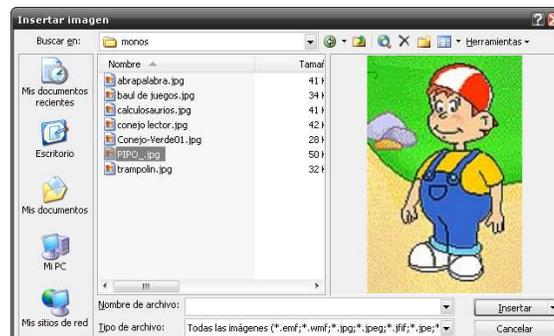
## C Insertar archivos de imagen

En el procesador de texto o programas de presentación se debe:

1. Seleccione desde el menú **Insertar** la opción **Imagen** y luego del submenú la opción **Desde archivo**.



2. Seleccione en la ventana **Insertar imagen**, el archivo que desea insertar y haga clic en el botón **Insertar**.



### Nota

En programas de dibujo como Paint basta con abrir directamente el archivo a través de la opción **Abrir** del **menú Archivo**.

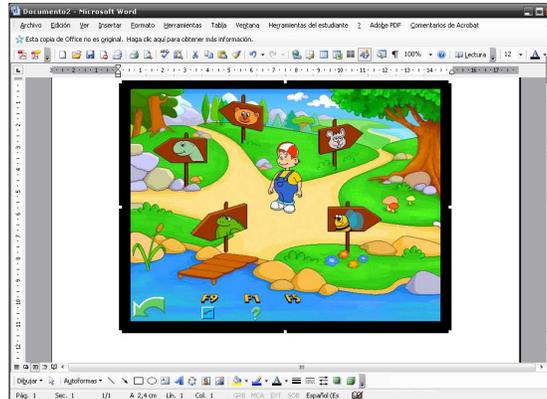
## D

### Copiar pantallas

El computador permite copiar la imagen que se observa en la pantalla para pegarla en un documento.

1. Ponga en pantalla la imagen que desea copiar y presione la tecla **Impr Pant**.
2. Abra el procesador de texto o el programa de dibujo donde quiere pegar la imagen copiada.

3. Seleccione la opción Pegar del menú Edición.



### Nota

En Paint si la imagen a pegar es más grande que la página estándar, el programa mostrará el siguiente mensaje: "La imagen en el Portapapeles es mayor que el mapa de bits. ¿Desea hacer más grande el mapa de bits?. Escoja la opción Sí y con ello se agranda la hoja del Paint al tamaño de la imagen.

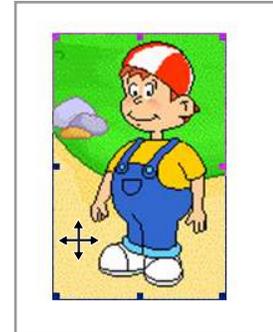
## E Seleccionar una imagen

Para seleccionar una imagen haga clic sobre ella. Aparecerán unos cuadrados a su alrededor (en los vértices y al centro de cada lado) que indican que esta imagen está seleccionada. Estos cuadros permiten modificar la imagen.



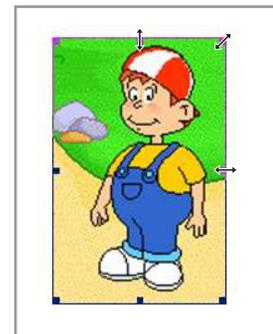
## F Mover una imagen

Para mover una imagen, una vez seleccionada, ubique el puntero del ratón sobre ella (el puntero toma la forma de flechas cruzadas ) . Presione el botón derecho del ratón y arrastre la imagen a la nueva posición.



## G Cambiar el tamaño de una imagen

Para cambiar el tamaño de la imagen, ubique el puntero del ratón sobre algún cuadrado de selección y cuando el puntero cambie la forma a una flecha de dos puntas ( , ,  ) presione el botón derecho del ratón y arrastre. Para cambiar el tamaño sin afectar las proporciones de la imagen se deben utilizar los cuadrados de las esquinas.



## H Mostrar la barra de herramientas Imagen

1. Seleccione la imagen haciendo clic sobre ella. La barra de herramientas para trabajar la imagen debería aparecer automáticamente.

2. Si la barra de herramientas no aparece, ubique el puntero del ratón sobre la imagen y presione el botón derecho. Con esta operación aparecerá un menú en el que debe seleccionar la opción **Mostrar barra de herramientas Imagen**.



3. La barra de herramientas Imagen se puede cambiar de lugar arrastrándola desde la barra de título.



## I Recortar una imagen

1. Para recortar una imagen seleccione el botón **Recortar**  de la barra de herramientas Imagen.

2. Ubique el puntero del ratón sobre el cuadrado de selección del lado a recortar, presione el botón del ratón y arrastre hacia el centro de la imagen. Lo que se recortó de la imagen no se pierde, solo queda oculto y se puede recuperar siguiendo los mismos pasos, pero arrastrando en sentido contrario (hacia afuera de la imagen).



## 3 Manejo de sonidos

### A Utilizar la grabadora de sonidos

1. Puede utilizar la Grabadora de sonidos para grabar, mezclar, reproducir y modificar sonidos. También podrá vincular sonidos o insertar sonidos en un documento.
2. Haga clic en Inicio, seleccione Todos los programas, Accesorios, Entretenimiento y, después, haga clic en Grabadora de sonidos.



3. Se desplegará la siguiente ventana, la que permitirá grabar cualquier sonido que usted desee usando los botones Play y Record



4. Recuerde que para poder utilizar Grabadora de sonidos, debe tener instalados en su equipo una tarjeta de sonido y altavoces (parlantes) y un micrófono.

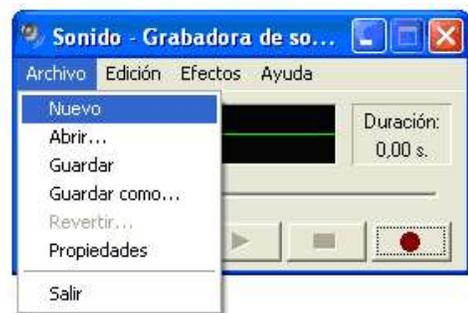
## B Grabar sonidos mediante un micrófono conectado al equipo

1. Asegúrese de que tiene un dispositivo de entrada de audio (micrófono) conectado al equipo.

2. En el menú Archivo, haga clic en Nuevo.

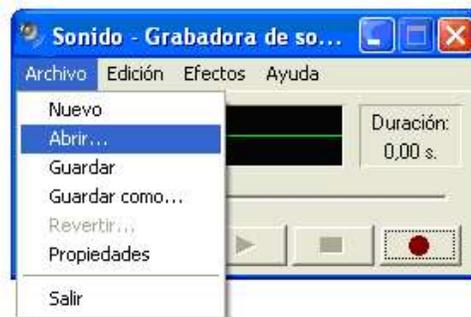
3. Para empezar a grabar, haga clic en Play.

4. Para dejar de grabar, haga clic en Stop.



## C Reproducir y escuchar un archivo de sonido

1. En el menú Archivo, haga clic en Abrir.



2. En el cuadro de diálogo Abrir, haga doble clic en el que desee reproducir.

3. Haga clic en Play para comenzar la reproducción del sonido.

4. Haga clic en Stop para detener la reproducción del sonido.

## Recuerde que:

- Los sonidos grabados se guardan como archivos de forma de onda (.wav)

Grabadora de sonidos o en cualquier otro programa que sea compatible con los archivos de forma de onda (.wav)

5. Si requiere obtener más información acerca de cómo utilizar Grabadora de sonidos, haga clic en el menú Ayuda de Grabadora de sonidos.



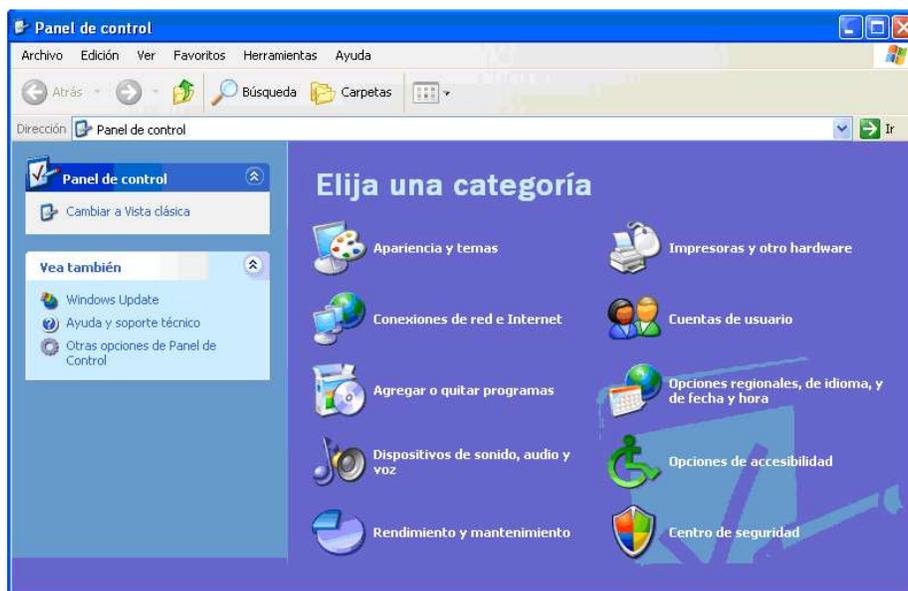
## 4 Instalación y desinstalación de equipos y periféricos

Actualmente resulta muy sencillo instalar un nuevo hardware a la computadora, por ejemplo una pantalla nueva, puesto que sólo se requiere que el Sistema Operativo lo detecte. Usualmente Windows detecta el nuevo hardware automáticamente pero en caso de no ser así incorpora una herramienta llamada **Impresoras y otro hardware** que nos permite instalar correctamente el nuevo hardware.

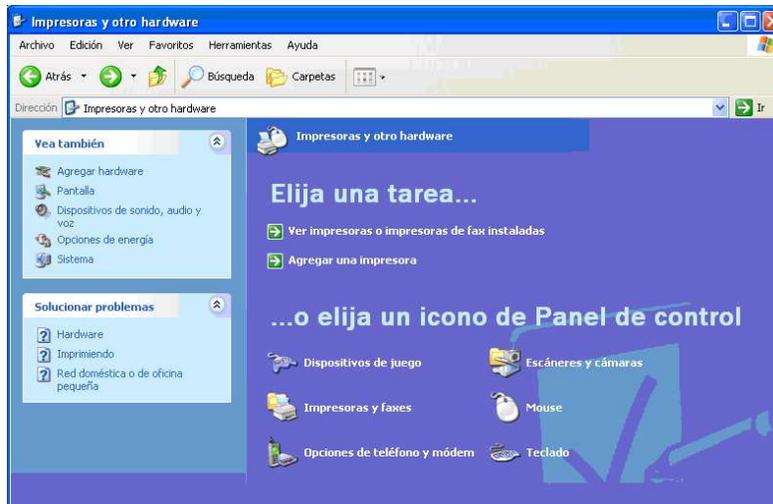
Hoy en día muchos de los dispositivos incorporan la tecnología Plug & Play, la que consiste en transferir toda la responsabilidad de instalación al Sistema Operativo, es decir es éste quien se encarga de detectar el nuevo hardware e instalar los controladores pertinentes para que su funcionamiento sea óptimo, también se encarga de detectar si se desinstala algún dispositivo, eliminando los controladores que ya no se requieren.

En el caso que un dispositivo no sea Plug&Play se deberá instalar manualmente, para ello:

1. Haga clic en Inicio, Panel de control.



2. Ahora haga clic en **Impresoras y nuevo hardware** y aparecerá la siguiente pantalla:



3. Haga clic en **Agregar hardware** en el menú de la izquierda.

4. Aparecerá el Asistente para agregar hardware, el que facilita la instalación de cualquier componente físico y el que en su primera pantalla sugiere que si usted dispone del CD con los controladores cancele para salir del Asistente, e instale el CD.

5. En caso de no disponga del CD haga clic en **Siguiente**.



6. Aparecerá una ventana que le señalará que se está buscando el nuevo hardware.



7. Haga clic en **Siguiente** hasta finalizar la instalación.

En el caso de la Instalación de una nueva Impresora realice los siguientes pasos:

1. Haga clic en **Inicio**, opción **Impresoras y faxes**.



2. Aparecerá la siguiente pantalla



3. Haga clic en **Agregar impresora** del menú de la izquierda, se desplegará el Asistente que le guiará paso a paso hasta finalizar la instalación.

