

56

GUIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO “MI HUERTO FAVORITO”

SCRIPT OF THE EDUCATIONAL SOFTWARE “MY FAVORITE GARDEN”

Ibette Rodríguez Echemendía¹

E-mail: ibettere2021@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0543-628X>

Belkys Ramírez Sánchez¹

E-mail: belkys@unica.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3444-3067>

Blanca Margarita Ramírez García²

E-mail: br090785@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0569-6011>

¹Centro Universitario Municipal Morón. Universidad Máximo Gómez Báez de Ciego de Ávila

²Escuela Secundaria Técnica Industrial y Comercial Mariano Matamoros. México

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Rodríguez Echemendía, I., Ramírez Sánchez, B. & Ramírez García, B. M. (2022). Guion de software educativo Mi huerto favorito. *Revista Conrado*, 18(88), 476-489.

RESUMEN

La incorporación del uso de la tecnología informática en el currículo de la Infancia Preescolar tiene gran importancia al facilitar en los niños y niñas el desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, los ayuda a trabajar con su mente. Es un medio del desarrollo intelectual y no una respuesta mecánica a estímulos. Tiene gran significación si se usa de manera correcta en el proceso educativo. Por lo que en el artículo se propone el guion de un software educativo destinado a la Infancia Preescolar concebido como medio de desarrollo y enseñanza, el cual debe ayudar al niño a trabajar con su mente, siendo un medio del desarrollo de la formación laboral en los niños y niñas del cuarto ciclo de la Infancia Preescolar.

Palabras clave:

Guion, Infancia Preescolar, software educativo

ABSTRACT

The incorporation of the use of computer technology in the Preschool Childhood curriculum is of great importance in facilitating psychomotor, cognitive, emotional and social development in children, helping them to work with their mind. It is a means of intellectual development and not a mechanical response to stimuli. It has great significance if it is used correctly in the educational process. Therefore, the article proposes the script of an educational software for Preschool Children conceived as a means of development and teaching, which should help the child to work with his mind, being a means of developing job training in the boys and girls of the fourth cycle of preschool childhood.

Keywords:

Script, Preschool Childhood, educational software

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el uso de la tecnología informática se va manifestando desde edades tempranas, convirtiéndolos en usuarios habituales de ellas, resultando un medio motivante ya que muchos de los dispositivos combinan juegos, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños.

Por medio de la tecnología se puede representar aspectos de la realidad, ajustada a los distintos contextos y situaciones. Las mismas pueden ser usadas con fines creativos, artísticos, y como elementos facilitadores de comunicación, información, disfrute, expresión y creación, permitiendo a los niños y niñas ir conociendo e interpretando los distintos lenguajes de las tecnologías: audiovisual, multimedia, musical, oral, escrito, plástico, visual imagen fija y móvil, matemático, icónico, entre otros.

El uso de la tecnología informática permitirá en la Infancia Preescolar el esfuerzo de los niños y niñas por la resolución de dificultades que se le van presentando al utilizar la misma. Les permitirá explorar, investigar, observar causas y efectos, manipular, transformar, identificar y comparar características de los objetos. El uso educativo de la misma mejora el aprendizaje infantil, tiene efectos positivos de tipo cognitivo, social, motor, actitudinal y de motivación.

Es el aprendizaje el que despierta en el niño una serie de procesos evolutivos internos en él que son capaces de estimularlo y operar interactivamente con otras personas de su entorno o en cooperación con ellos. Entonces, una vez que el niño se apropia (ha internalizado) el producto de estas relaciones, éste se convierte en parte de él, estimulándolo a evolucionar independientemente. (Méndez, 2003)

Mediante el uso de la tecnología informática los niños y niñas desarrollan habilidades cognitivas, donde podrán trabajar la memoria visual, relacionar medio y fin y desarrollar la memoria auditiva. En el ámbito de la identidad y autonomía personal, lograrán identificar características individuales, identificar sentimientos en función de los gestos y fomentar la autoconfianza y autoestima a través de diversas actividades.

Los niños, como parte activa de esta nueva sociedad del conocimiento y la información, se convierten en los más importantes usuarios potenciales de toda esta tecnología ya que, sin importar su situación económica, tienen un acceso casi ilimitado a toda clase de información ...de este modo se hace necesario tener en cuenta que si bien

la tecnología puede ser una herramienta muy útil e interesante en el proceso de formación de los niños, debe utilizarse siempre dentro de un ambiente enfocado a prestar ayuda para aprender y potenciar sus habilidades, de tal manera que, ni absorba todo su tiempo y mucho menos que reemplace otras actividades, indispensables para su formación como personas y como miembros de una sociedad. (Murcia, Arias, & Osorio, 2016)

La incorporación de la tecnología permite en la Infancia Preescolar perfeccionar el lenguaje y la comunicación de los niños y niñas, donde podrán expresar ideas a través de la escucha y trabajo con cuentos interactivos, identificando el inicio, nudo y desenlace de las historias, pueden dibujar, así como expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

Al usar las mismas se puede fomentar valores en los niños y niñas como el trabajo en grupo, valorando y respetando las actividades del resto de compañeros y compañeras y desarrollando el espíritu de colaboración, relacionarse con el entorno social que les rodea creando vínculos afectivos y aportar y defender sus propios criterios y puntos de vista. Permite que los niños y niñas tengan un rol más activo.

(Marqués, 2002, como se citó en (Cisnero, 2011) afirma que:

“desde un punto de vista específicamente instructivo, es indudable que las experiencias de enseñanza desarrolladas con nuevas tecnologías han demostrado que, en líneas generales, resultan altamente motivantes para los estudiantes y son, en gran medida, eficaces en el logro de ciertos aprendizajes si las comparamos con los procesos tradicionales de enseñanza basados en la tecnología impresa”. (Cisnero, 2011)

El uso de la tecnología informática en la Infancia Preescolar ayuda a los niños y niñas a desarrollar destrezas para el manejo de la tecnología, incluso, funciona como estrategia didáctica que pone a trabajar gran parte de sus sentidos (auditivo, visual, táctil). Crea nuevos caminos en la trasmisión y construcción de conocimientos, siendo esta una herramienta que posee grandes fortalezas de comunicación. La introducción de la misma en estas edades permite la interacción, un aprendizaje flexible, una evaluación constante tanto para el niño como para el docente, mejorando la expresión y la creatividad.

La tecnología informática facilita la creación de sistemas de tareas que pueden utilizarse como formas de estimulación y demostración de determinados contenidos del currículo. Estas pueden servir para apoyar las actividades colectivas con la participación directa del educador.

Facilita la asimilación de los más variados fines que se plantee el educador y provoca una transformación progresiva del sistema didáctico habitual del que deben derivarse vías y propuestas metodológicas distintas a las usualmente aplicadas en el proceso educativo.

En el programa de informática del Ministerio de Educación en Cuba, se observa que en la formación informática de niños y jóvenes se introduce el trabajo con los softwares educativos como medio de enseñanza, Ministerio de Educación (2005). Se asume lo expresado por (López, et al., 2010) que “un software educativo es una aplicación informática que puede ser utilizada como medio de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Aunque se considera que para la Infancia Preescolar debe ser utilizada como medio de desarrollo y de enseñanza

Se asume lo expresado por (López, 2011), cuando expresa que “el uso de los softwares educativos, como un instrumento de apoyo, adquiere utilidad cuando se convierte en instrumento de ayuda en el proceso de asimilación y retención del conocimiento”

La utilización de la tecnología informática para contribuir al desarrollo de la formación laboral en los niños y niñas les resultará motivante y es de gran importancia pues les fomentará sentimientos de amor por el trabajo.

El software educativo es una de las alternativas con que puede contar las educadoras y maestras para desarrollar sus actividades debido a la diversidad de funciones que presenta, entre las que se encuentran:

la instructiva, la motivadora, la investigadora, la expresiva, la metalingüística y la innovadora. Los softwares educativos pueden facilitar el aprendizaje de conceptos y materias, ayudar a resolver problemas, contribuir a alcanzar las habilidades cognitivas y pueden ser un factor que ayude a construir y desarrollar un modelo de enseñanza donde prevalezca más la actividad y la construcción del conocimiento. (Guerrero, et al., 2016).

Por lo que el objetivo de este artículo es proponer el guion de un software educativo para el desarrollo de la formación laboral en los niños y niñas del cuarto ciclo de la Infancia Preescolar.

En la actualidad el programa educativo de la Infancia Preescolar exige una Educación Socio-Moral en las cuales se forman actitudes positivas hacia el trabajo y desarrollar hábitos laborales en correspondencia con su edad. La formación laboral ayudará a los niños a resolver múltiples tareas y permitirá el desarrollo de la personalidad, convirtiéndose es un medio para la formación de hábitos de trabajo.

MATERIALES Y MÉTODOS

El modelo de Educación Preescolar en Cuba se concibe en áreas de desarrollo como son la intelectual, física, estética y moral. El proceso educativo en esta etapa está encaminado al desarrollo de conocimientos, hábitos y normas de conducta, así como a la formación y desarrollo de múltiples habilidades.

Con el perfeccionamiento del nuevo currículo de la Educación Preescolar, se logrará el trabajo con las habilidades intelectuales generales; las que favorecen la salida de las diversas áreas del desarrollo que conforman la Dimensión Educación y Desarrollo de las relaciones con el Entorno.

La Dimensión Educación y Desarrollo de la Relación con el Entorno:

constituye en un propio hilo conductor en la que se parte del propio entorno que rodea al niño, pero en función del tratamiento de las diversas percepciones, el trabajo con conjunto, características de plantas y animales, diferentes juegos de roles y actividades laborales, entre otras. (Sánchez, 2015).

En esta dimensión se integran las áreas de conocimiento y desarrollo Conocimiento del Mundo de los Objetos y sus Relaciones, Conocimiento Mundo Natural, Conocimiento del Mundo Social y Nociones Elementales de Matemática del actual programa, además de los contenidos de Computación, el Juego de Roles y la Actividad Laboral.

Las premisas socio-morales y afectivas de la personalidad en los niños de la Primera Infancia se forman y desarrollan en el proceso de comunicación con el los adultos y el mundo que le rodea. La formación laboral tiene como objetivo, educar a los niños en la educación al trabajo, a la clase obrera, aprender a valorar el trabajo de los adultos, a entender el sentido social del trabajo y a sentir la satisfacción por trabajar.

Las tareas fundamentales de la formación laboral son:

La formación de una correcta relación de los niños con respecto al trabajo y las cuestiones concernientes a la metodología y al contenido de la educación laboral. Dichas tareas pueden ser resueltas solamente sobre la base de las particularidades de esta actividad, en comparación con el juego y con la actividad programada, despertando en los niños el amor al trabajo. (Reyes, 2021)

La autora considera que a partir del uso de la tecnología informática también puede contribuir a la formación laboral de los niños y niñas de la Infancia Preescolar. En estas edades es importante que las actividades relacionadas con el trabajo arrojen un resultado útil, la tarea

laboral debe ser comprensible para ellos, al organizar el trabajo es necesario combinar lo intelectual con lo físico, la educación laboral debe realizarse de forma sistemática y consecutiva, se debe crear un ambiente laboral y lograr que el contenido y tareas de la educación laboral les resulten motivantes para que les proporcione satisfacción y deseo por realizarlas.

A los niños y niñas se le puede dar encomiendas laborales que no es más que órdenes simples o pequeños encargos, estos pueden ser variados, los cuales pueden cumplirse en la naturaleza o simulándolos a través del uso de un software educativo. Esta forma de organizar el trabajo hace posible la participación de los niños en las labores de los adultos y creará la responsabilidad en el cumplimiento de la tarea y de la disposición hacia su realización, el desarrollo de la iniciativa, entre otros.

Los softwares educativos para estas edades deben poseer las siguientes características: ser interactivos; individualizan el trabajo de los niños y niñas; utilizan el ordenador, la tableta o el teléfono inteligente como soporte; son materiales elaborados con una finalidad educativa y son fáciles de usar. Debe cumplir con las características definidas para los hiperentornos de aprendizaje.

Los hiperentorno educativos, hiperentorno de aprendizaje, o simplemente entorno educativo, parte de un sistema informático basado en tecnología hipermedia, y que contiene una mezcla de elementos representativos de diversas tipologías de software educativo. Este no es más que el resultado de la irrupción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el campo de la educación a partir de la década de los 80 en que la enseñanza asistida por computadora se integra al proceso docente. (Vidal, et al., 2008)

Los softwares educativos “son productos tecnológicos y constituyen una herramienta computacional, siendo un medio de presentación y desarrollo de contenidos programáticos, como los libros, videos y cualquier otra herramienta que se utilice para tal fin”. (López, et al., 2010). Para su elaboración es necesaria la realización del guion del mismo.

El guion del software pretende que se diseñe y elabore un software que tenga como objetivo que los niños y niñas de cuatro a seis años se familiaricen con la actividad informática, desarrollando habilidades informáticas y habilidades intelectuales generales, utilizándola como medio de desarrollo y de enseñanza.

Entre las funciones que ofrece se encuentran que sirva como apoyo para impartir un contenido; dar un contenido que sea trabajado bajo orientación del educador; ejercitar

un contenido dentro de la actividad pedagógica y ejercitar un contenido dentro de la actividad libre del niño.

Fundamentación de la propuesta del prototipo de guion para el desarrollo de software educativo Mi huerto favorito dirigido a la Infancia Preescolar.

El guion del software educativo Mi huerto favorito está dirigido a la Infancia Preescolar para complementar el proceso educativo y propiciar el desarrollo de habilidades intelectuales generales y habilidades informáticas.

El guion diseñado cumple con las características definidas para los hiperentornos de aprendizaje, donde es una mezcla de diferentes tipologías de software educativo sustentada en tecnología hipermedia, el cual tiene un carácter modular, donde cada módulo se ha representado en ficheros independientes.

El guion del software educativo cuenta con tres módulos; Ejercicios, Recreación y Educador. Estará dirigido al desarrollo de las Habilidades Intelectuales Generales e Informáticas. Contiene cuatro niveles; Nivel I, Nivel II, Nivel III y Recreación. Con un total de 4 ejercicios y 1 de recreación por donde transitarán en orden ascendente de dificultad las habilidades sensoriales, intelectuales (generales y específicas) e informáticas. Además, cuenta con un módulo dedicado al educador, donde podrá encontrar las recomendaciones metodológicas del producto.

El guion se concibe para que el posible software que se elabore cumpla con las siguientes características: es interactivo, con un propósito educativo, permitirá la atención a las diferencias individuales, con elementos multimediales, permitirá el desarrollo de habilidades y la formación de valores.

El guion contendrá los siguientes aspectos: análisis preliminar; diagrama de navegación, pautas generales funcionales, cuadros de diálogos, mensajes comunes de mascotas.

En el análisis preliminar se tuvo en cuenta el nombre del producto, la fecha de elaboración del guion, idioma, tipología, necesidad, sinopsis y los datos del guionista.

Posee un diagrama de navegación y los cuadros de diálogos, donde se recoge las características de las ventanas. Se ofrece además los mensajes comunes de la mascota y en cada módulo se ofrece las descripciones particulares donde se muestra el contenido específico de cada módulo y las observaciones.

Modelo que recoge en síntesis lo diseñado para el software educativo “Mi huerto favorito” destinado a la Infancia Preescolar. Idea inicial

Análisis preliminar

- Nombre: *Mi huerto favorito*
- Fecha de elaboración del guion: octubre del 2021
- Idioma: español
- Tipología: Hiperentornos de aprendizaje.
- Necesidad

El proceso educativo de los niños, en particular, la formación laboral y el consumo de frutas y, vegetales constituyen elementos que deben ser tratados sistemáticamente para fomentar el aprendizaje de los infantes, los ayudaría a experimentar y aprender sobre lo que deberían comer a través de una forma divertida. El trabajo desarrolla la personalidad, en estas edades se debe asignar pequeñas tareas, en función de su edad ya que, creando hábitos en los pequeños, se creará rutinas de trabajo. Y ese aprendizaje será fundamental para el desarrollo y crecimiento de tus hijos.

En estas edades es importante que el niño o niña reconozcan la importancia del consumo de frutas y verduras. El trabajo con los huertos son una estupenda herramienta de aprendizaje transversal. Permiten trabajar conocimientos y habilidades de distintos ámbitos. Y al mismo tiempo, inculcar valores a los más pequeños mientras se divierten. Animar a los niños y niñas a interactuar con un huerto es una buena manera de que se familiaricen con ellas y aprendan a valorarlas, inculcando el valor del esfuerzo ya que permite que se formen la idea de que para obtener resultados es necesario mucho esfuerzo, pero también que el trabajo tiene su recompensa.

Desde la perspectiva del ámbito educativo, se puede decir que el huerto está relacionado con las áreas curriculares, en especial para trabajar la Educación Ambiental, con temas como la alimentación, el reciclaje, la salud y el respeto con el planeta. No solo es importante el huerto como área transversal, estimulando el desarrollo de las capacidades de comprensión del medio, interpretación y acción responsable, sino que también es un recurso didáctico relevante para trabajar las áreas curriculares de Educación Infantil, con el cual se desarrollan muchas capacidades percibidas en los objetivos generales de las diversas etapas educativas.

Diseñar un software relacionado con el trabajo en los huertos contribuirá al desarrollo del proceso educativo que desde su propia concepción explicita su compromiso con el desarrollo social-personal del niño. La dimensión del desarrollo social-personal considera la socialización, la afectividad y la individualización como procesos permanentes, continuos, ascendentes, dinámicos e integrados

en la totalidad del currículo y el proceso educativo, para el logro del máximo desarrollo integral posible de cada niña y niño desde el nacimiento hasta los seis años. Desde una visión integral revela el desarrollo alcanzado por el niño en otras dimensiones: desarrollo de la comunicación, desarrollo estético, desarrollo de la motricidad y desarrollo de la relación con el entorno.

En cuanto al área de conocimiento del entorno, el huerto escolar favorece a los niños y niñas en el proceso de descubrimiento de los diferentes contextos que compone el entorno infantil, así como su interacción con ellos de manera participativa. Este recurso didáctico facilita un conocimiento de la realidad, estableciendo relaciones con los elementos que forman el medio físico, además de identificarlos; comparar y ordenar, originando habilidades lógico matemáticas. De esta forma, los niños y niñas a través de la interacción a través de un software se acercan al conocimiento del mundo que le rodea y conocer y valorar componentes del medio natural, desarrollando actitudes de respeto y responsabilidad con su conservación.

- Sinopsis:

El software *Mi huerto favorito* es un sistema de tareas computarizadas dirigido a la Infancia Preescolar, donde permitirá a los niños o niñas desarrollar progresivamente habilidades sensoriales, intelectuales e informáticas. Además, permite la utilización de la Informática como instrumento de desarrollo y medio de enseñanza en el proceso educativo. Está concebido con las características y requisitos de los softwares educativos para la Infancia Preescolar en especial para los niños y niñas de cuatro a seis años. Para su utilización los niños y niñas deben poseer las habilidades informáticas de clic y arrastre.

Tendrá tres módulos, el primero de ellos será el de ejercicios donde en el mismo se proponen cuatro ejercicios de diferentes niveles de complejidad. El módulo juegos contendrá a realización de diferentes rompecabezas y el módulo educador con orientaciones precisas para su utilización.

El docente guiará a los niños y niñas a la realización de cada tarea que aparece en el software, cuidando la postura del niño al utilizar la computadora y siguiendo las medidas ergonómicas para el uso del dispositivo. La realización de cada tarea le permitirá al docente el tratamiento de la formación laboral, el medioambiente, la formación de premisas para el desarrollo socio-moral y afectivo. Además, le permitirá al docente el desarrollo intelectual de los niños y niñas expresado en el dominio de conocimientos en forma de representaciones generalizadas acerca de objetos, hechos, fenómenos más simples de la naturaleza y la vida social; el desarrollo

de capacidades sensoriales mediante la realización de acciones con los objetos, teniendo en cuenta sus propiedades y cualidades y el dominio de procedimientos que le permitan solucionar distintos tipos de tareas intelectuales que muestren el desarrollo en sus procesos psíquico-cognoscitivos: percepción, pensamiento en acción y representativo, formas elementales del pensamiento lógico, memoria e imaginación. Permite además que los niños puedan desarrollar su gusto estético al ser capaz de expresar sencillas valoraciones al apreciar la belleza de la naturaleza, en este caso del huerto y en la creación del trabajo del hombre.

Cuadro de diálogo CD-1

Identificador: CD-1

Función: Invitado

Objetos

1. Texto: Se propone que al hacer clic sobre el icono que identifica el software de inmediato aparezca la imagen de un huerto y su mascota animada, que en este caso proponemos una zanahoria, que los saluda, se presenta (Zanahorín). A continuación, aparece un cuadro de diálogo invitando a poner la contraseña, sugerimos la misma sea: Huerto. Posteriormente la mascota le da la bienvenida al software Mi huerto favorito y los invita a entrar haciendo clic sobre un conjunto de vegetales y frutas que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla. En la parte inferior izquierda aparecerá un menú que será utilizado por el educador.
2. Botones: Los invitados y el educador entrarán con la misma contraseña. El botón que tiene los vegetales será para los niños y en el menú que aparece en la parte inferior izquierda será para las orientaciones a los indicadores.
3. Texto: Huerto
4. Cuadro de entrada de texto: Aparecerá un cuadro de diálogo de forma rectangular que permitirá entrar la contraseña con las opciones de Aceptar/Cancelar
5. Botones: Aceptar/Cancelar
6. **Área de identificación del software:** Icono de representación del software será una zanahoria

Funcionamiento:

Al hacer clic sobre el botón donde aparecerá los vegetales los invitados podrá acceder a la segunda pantalla del software que sería la identificación de la fruta o vegetal que le corresponde al registro realizado por el educador para cada niño o niña según los grupos que tenga en el centro educativo. En el botón menú puede acceder el educador donde podrá registrar a cada niño o niña,

además aparece las orientaciones metodológicas para el uso del software, la traza de lo realizado por cada niño o niña y el botón cerrar.

Cuadro de diálogo CD-2

Identificador: CD-2

Función: Educador

Objetos:

1. Texto: En la pantalla inicial del software aparece en la parte inferior izquierda el botón menú en el cual el educador podrá entrar para registrar a cada niño o niña, además aparece las orientaciones metodológicas para el uso del software, la traza de lo realizado por cada niño o niña y el botón cerrar.
2. Botones: Para el Educador el botón menú.
3. Texto: Huerto
4. Cuadro de entrada de texto. Aparecerá un cuadro de diálogo de forma rectangular que permitirá entrar la contraseña con las opciones de Aceptar/Cancelar
5. Botones: Aceptar/Cancelar
6. **Área de identificación del software:** Icono de representación del software será una zanahoria

Funcionamiento:

En el botón menú puede acceder el educador donde podrá registrar a cada niño o niña, se propone que a la izquierda existan seis óvalos donde el educador puede seleccionar el grupo previamente identificado y al lado de cada fruta o vegetal registrar el nombre y apellidos de cada niño, se propone 30 frutas o vegetales diferentes. De fondo siempre aparecerá el huerto de la pantalla inicial.

Además, aparece las orientaciones metodológicas para el uso del software en un documento Word. La traza de lo realizado por cada niño o niña aparecerá en una ventana de diálogo donde puede acceder a la evaluación grupal donde se reflejará la tarea y si está vencida o no, además en esa ventana aparece el botón cerrar e imprimir y el color del grupo seleccionado previamente por el educador. Aparecerá además el botón cerrar.

Cuadro de diálogo CD-3

Identificador: CD-3

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto:

Cuando el educador pone la contraseña, los invitados en este caso los niños y niñas pueden entrar haciendo clic sobre un conjunto de vegetales y frutas que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla. Al entrar se encontrarán con otro cuadro de diálogo donde aparecen varias frutas y vegetales para que el niño o niña haga clic sobre la que le corresponde y acceder a la próxima pantalla del software donde comenzarán los ejercicios propuestos.

2. Botones: Invitado (frutas y vegetales)
3. Texto: Huerto
4. Cuadro de entrada de texto: Para entrar después de poner la contraseña selecciona las frutas y vegetales que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.

Funcionamiento:

Al hacer clic sobre el botón las frutas y vegetales de la pantalla inicial saldrá otra pantalla con la imagen de fondo que será un huerto y superpuesta otra donde aparecen 30 frutas o vegetales para que el niño haga clic sobre la que le corresponde previa identificación por parte del educador y que debe conocer la niña o niño. Esta pantalla dará inicio al primer ejercicio del módulo.

Cuadro de diálogo CD-4

Identificador: CD-4

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: Aparecerá la imagen de un huerto que no tiene nada sembrado, donde el niño o niña debe seleccionar en un primer momento los instrumentos de trabajo que le servirán en el huerto según su forma. Posteriormente se aumentará la complejidad de la tarea, donde tendrán que seleccionar los instrumentos de trabajo según su forma y color y por último lo seleccionarán según su forma, color y tamaño.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

Aparece la mascota donde invita a niño o niña a seleccionar los instrumentos de trabajo que le servirán para sembrar en el huerto. En la parte superior aparecerá un rectángulo donde en su interior aparecerá varios instrumentos que le permiten trabajar en el huerto. En un primer

momento aparecerán varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Posteriormente se le presentará varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma y color. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Por último, se le presentará varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma, color y tamaño. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Cuadro de diálogo CD-5

Identificador: CD-5

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: Aparecerá la imagen de un huerto en la pantalla, donde en un lugar se colocan los instrumentos de trabajo y en otro los vegetales a sembrar, donde los niños y niñas seleccionarán cuales corresponden a un lugar y cuales a otro.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

Aparecerá la imagen un huerto donde en un lugar aparecen varios vegetales y en otro lugar algunos instrumentos que sirven para trabajar en el huerto. En la parte derecha de la pantalla en forma rectangular se colocarán varios instrumentos de trabajo donde algunos sirven para trabajar en el huerto y otros no. A continuación se realizará la misma tarea con vegetales y flores donde se le solicita a los niños colocar los vegetales en su lugar que en este caso será en un espacio del huerto que se observa preparada la tierra para sembrar. Los niños y niñas haciendo clic y arrastre colocarán en su lugar primero los instrumentos y después los vegetales. Los instrumentos se incorporarán a la imagen del huerto y desaparecen del rectángulo.

Cuadro de diálogo CD-6

Identificador: CD-6

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: Aparece la imagen de un huerto donde el niño o niña y tendrá que ordenar los instrumentos de trabajo, vegetales y flores por su tamaño.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

Aparece la imagen de un huerto y en la parte derecha de la pantalla aparecen varios instrumentos de trabajo de una misma forma, pero de diferentes tamaños, donde la mascota los invita a ordenar en el huerto los instrumentos de trabajo de mayor a menor, lo mismo se realizará con las flores y los vegetales.

Cuadro de diálogo CD-7

Identificador: CD-7

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: En este juego se presentan cinco imágenes de huertos para que los niños y niñas seleccionen cuál quieren hacer en un rompecabezas, posteriormente accederán a otra pantalla. Los rompecabezas se arman haciendo clic y arrastre hacia el lugar donde le corresponde. Si es necesario pueden acceder al modelo haciendo clic.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

A partir de la imagen de un huerto, en la parte superior de la pantalla, uno al lado del otro se presentarán cinco fotos de huertos diferentes, donde el niño podrá hacer clic sobre uno de ellos y a continuación se presenta otra pantalla que le permitirá armar el rompecabezas del huerto seleccionado con seis figuras. Una vez armado cada uno se visualizará un cuento diferente en cada uno de ellos relacionado con el huerto y el medioambiente. En caso de ser necesario podrán ver el modelo del huerto haciendo clic sobre el mismo.

Cuadro de diálogo CD-8

Identificador: CD-8

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: Cuando los niños arman los rompecabezas acceden a esta pantalla donde se ofrecen cuatro videos musicales el cual al ser seleccionado por el niño o niña haciendo clic podrán visualizar el mismo.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

A partir de la imagen de que los niños armen los rompecabezas les saldrá esta pantalla donde aparece de forma rectangular la pantalla inicial de cuatro videos relacionados con los vegetales y frutas los cuales al hacer clic sobre uno de ellos se visualizará el video, posteriormente los niños y niñas podrán hacer clic en otro de los videos.

Cuadro de diálogo CD-9

Identificador: CD-9

Función: Invitado (niña o niño)

Objetos:

1. Texto: Al finalizar cualquier ejercicio si se desea terminar el educador puede hacer clic sobre un botón con una manito como señalizando el fin donde se accede a la pantalla final, también se puede enseñar al niño a identificar ese botón. Aparecerá la mascota del software despidiéndose.
2. Botones: Salir
3. Texto
4. Cuadro de entrada de texto
5. Botones
6. **Área de identificación del software:** La zanahoria.

Funcionamiento:

Al finalizar de todas las pantallas del software aparecerá la opción salir con la imagen de una manito señalizando el fin, al hacer clic sobre ella se cerrará el software con la despedida de la mascota.

Mensajes comunes de la mascota

Mensajes de la mascota

Mensajes afectivos se dará siempre que se concluya una tarea de los ejercicios propuestos. Cuando la respuesta sea correcta los mensajes que deberá emitir la mascota serán los enumerados desde: (M1 al M10 de forma aleatoria, tabla 1)

Tabla 1. Mensajes afectivos

M1	Bienvenidos al huerto favorito
M2	¡Lo lograste!
M3	¡Sigue así!
M4	¡Muy bien!
M5	¡Estoy feliz!
M6	¡Muy lindo está el huerto!
M7	¡Qué contento estoy!
M8	¡Así es!
M9	¡Felicidades!
M10	¡Hasta luego!

Módulo Principal (I)

Total, de prototipos de pantalla: 6

1. Presentación particular del producto P-I-1
2. Presentación de la mascota P-I-2
3. Pantalla tipo de usuario P-I-3
4. Pantalla de identificación de Grupo P-I-4
5. Pantalla del módulo educador P-I-5
6. Pantalla del módulo educador inscripción del alumno P-I-5-1

Descripción particular del módulo ejercicios

Tiene como propósito esencial, el desarrollo de habilidades sensoriales, intelectuales (generales y específicas) e informáticas. Los ejercicios generalmente se desarrollan en un ambiente relacionado con un tema específico que es el huerto. En sus pantallas se definen esencialmente 4 espacios funcionales:

1. Área del ejercicio. Esta área es donde se representa el ambiente del huerto. En ella los niños deben solucionar el ejercicio propuesto, por lo que ocupa la mayor parte de la pantalla. Para ello se colocan los elementos seleccionados correctamente en el espacio que le corresponde según el objetivo previsto.
2. Área de referencia. Esta área en ocasiones se presenta de forma independiente o puede estar incluida en el área del ejercicio. En ella se muestra el modelo que el niño debe seguir para solucionar el ejercicio correctamente.
3. Área de selección de elementos. Al igual que el área anterior puede encontrarse incluida en el área del ejercicio o en una ventana independiente. En ella se

encuentra el conjunto de objetos del cual el niño debe seleccionar los elementos correctos para la solución del ejercicio.

Contenido

Se proponen cuatro ejercicios donde en cada uno de ellos aparecen varias tareas que tributan al logro del objetivo del ejercicio.

Módulo Ejercicios

Ejercicio #1 Primer Nivel

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "Encontrando mis vegetales"

Objetivo específico: Identificar los vegetales que aparecen en el modelo.

Habilidades intelectuales: observación e identificación.

Habilidades informáticas: hacer clic

Descripción: Aparecerá en la pantalla el ambiente de un huerto con distintos vegetales sembrados, donde el niño o la niña deberán seleccionar el vegetal que se le muestra en el modelo.

Área del ejercicio: Los niños deben hacer clic sobre los vegetales que se le presentan en el modelo y que se encuentran en el huerto.

Área de referencia: En la pantalla aparecerá un huerto con diferentes vegetales sembrados, plantas y flores con un ambiente colorido, donde en un cuadrado que saldrá en la parte superior derecha de la pantalla el niño o niña debe identificar haciendo clic si el mismo aparece en el huerto.

Área de selección: En la parte superior derecha de la pantalla donde aparece un huerto, saldrá un cuadrado donde en su interior aparece un vegetal el cual el niño debe identificad haciendo clic sobre el mismo. Se sugiere la utilización de los siguientes vegetales: ají, berenjena, col, rábano, tomate y zanahoria

Posibles respuestas correctas: El vegetal seleccionado desaparecerá del huerto y la mascota se moverá por todo el lugar.

Tratamiento al error: El vegetal seleccionado si es incorrecta su selección se quedará en el huerto y se sentirá un sonido y el que se encuentra en el modelo no cambiará para que el niño o niña vuelva a intentarlo.

Ejercicio # 2 Segundo nivel

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "Sembrando el huerto"

Objetivo específico: Identificar entre varios objetos aquellos que se necesitan para trabajar en el huerto.

Habilidades intelectuales: observación, identificación.

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparecerá la imagen de un huerto que no tiene nada sembrado, donde el niño o niña debe seleccionar en un primer momento los instrumentos de trabajo que le servirán en el huerto según su forma. Posteriormente se aumentará la complejidad de la tarea, donde tendrán que seleccionar los instrumentos de trabajo según su forma y color y por último lo seleccionarán según su forma, color y tamaño.

Área del ejercicio: Los niños deben hacer clic sobre los instrumentos de trabajo que le sirven para utilizarlo en el huerto según su forma, posteriormente su forma y color y por último por su forma, color y tamaño.

Área de referencia: Aparecerá un huerto sin nada sembrado. Este ejercicio tendrá tres tareas. La primera de ella tendrá que seleccionar los instrumentos de trabajo que le servirán en el huerto según su forma. Posteriormente se aumentará la complejidad de la tarea, donde tendrán que seleccionar los instrumentos de trabajo según su forma y color y por último lo seleccionarán según su forma, color y tamaño. Si se equivoca puede rectificar.

Área de selección: Aparece la mascota donde invita a niño o niña a seleccionar los instrumentos de trabajo que le servirán para sembrar en el huerto. En la parte superior aparecerá un rectángulo donde en su interior aparecerá varios instrumentos que le permiten trabajar en el huerto. En un primer momento aparecerán varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Posteriormente se le presentará varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma y color. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Por último, se le presentará varios de ellos repetidos y en la parte inferior derecha se le presentará un modelo de cual debe seleccionar atendiendo a su forma, color y tamaño. Esta acción se repetirá 4 veces con diferentes instrumentos.

Se sugiere la utilización de los siguientes instrumentos de trabajo: rastrillo, guataca, pala y la regadera.

Posibles respuestas correctas: El instrumento seleccionado se desaparecerá del rectángulo y la mascota saltará.

Tratamiento al error: El instrumento seleccionado si no es correcto se mantendrá en el lugar y se escuchará un sonido y el que se encuentra en el modelo no cambiará para que el niño o niña vuelva a intentarlo.

Ejercicio # 3 Tercer nivel

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "En su lugar"

Objetivo específico: Comparar las características de los objetos y vegetales que se utilizan en el huerto.

Habilidades intelectuales: comparar

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparecerá la imagen de un huerto en la pantalla, donde en un lugar se colocan los instrumentos de trabajo y en otro los vegetales a sembrar, donde los niños y niñas seleccionarán cuales corresponden a un lugar y cuales a otro.

Área del ejercicio: Los niños deben hacer clic y arrastre sobre cada instrumento de trabajo y vegetales colocándolos cada uno en el lugar.

Área de referencia: Aparecerá la imagen de un huerto en la pantalla, además diferentes instrumentos que permiten su utilización para trabajar en el huerto y también varios vegetales, para que al seleccionarlo haciendo clic y arrastre lo logren colocar en el lugar correcto en el huerto.

Área de selección: Saldrá la imagen de un huerto donde en un lugar aparecen varios vegetales y en otro lugar algunos instrumentos que sirven para trabajar en el huerto. En la parte derecha de la pantalla en forma rectangular se colocarán varios instrumentos de trabajo donde algunos sirven para trabajar en el huerto y otros no. A continuación se realizará la misma tarea con vegetales y flores donde se le solicita a los niños colocar los vegetales en su lugar que en este caso será en un espacio del huerto que se observa preparada la tierra para sembrar. Los niños y niñas haciendo clic y arrastre colocarán en su lugar primero los instrumentos y después los vegetales. Los instrumentos se incorporarán a la imagen del huerto y desaparecen del rectángulo.

Posibles respuestas correctas: El instrumento seleccionado o el vegetal se desaparecerá del rectángulo y la mascota saltará.

Tratamiento al error: El instrumento o el vegetal seleccionado de no ser correcto el lugar donde lo colocará se

escuchará un sonido y regresará al rectángulo para que el niño o niña vuelva a intentarlo.

Ejercicio # 4

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "Por su tamaño"

Objetivo específico: ordenar instrumentos de trabajo, vegetales y flores por su tamaño.

Habilidades intelectuales: ordenar y seriar

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparece la imagen de un huerto donde el niño o niña y tendrá que ordenar los instrumentos de trabajo, vegetales y flores por su tamaño.

Área del ejercicio: Los niños deben hacer clic y arrastre para ordenar de mayor a menor los instrumentos de trabajo, vegetales o flores, según se le indique.

Área de referencia: Se le presenta la imagen de un huerto, donde la mascota los invita a ordenar primeramente los instrumentos de trabajo de mayor a menor, posteriormente los vegetales y por último las flores por su tamaño, de mayor a menor.

Área de selección: Aparece la imagen de un huerto y en la parte derecha de la pantalla aparecen varios instrumentos de trabajo, flores y vegetales de una misma forma, pero de diferentes tamaños, donde la mascota los invita a ordenar en el huerto de mayor a menor, lo mismo se realizará con las flores y los vegetales.

Posibles respuestas correctas: Al poner las herramientas de trabajo, las flores y los vegetales en el lugar correcto se iluminará cada uno de ellos e señal que está correcto.

Tratamiento al error: Si selecciona de manera incorrecta el orden solicitado, el objeto seleccionado volverá a su lugar para que el niño vuelva a intentarlo y se escuchará un sonido.

Observaciones: En cada ejercicios aparecen varias tareas.

Descripción particular del módulo recreación

Se propone en este módulo una tarea que servirá de recreación a los niños y niñas y es el armar rompecabezas con modelos o si el niño o niña prefiere lo realizará sin modelos. Serán cuatro rompecabezas los cuales al armar el niño tendrá la posibilidad de pasar a un video musical infantil sobre el consumo de frutas y vegetales.

Ambiente: Huertos

Nombre del ejercicio: "Sembrando el huerto"

Objetivo específico: modelar imágenes armando rompecabezas.

Habilidades intelectuales: modelación.

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: En este juego se presentan cinco imágenes de huertos para que los niños y niñas seleccionen cuál quieren hacer en un rompecabezas, posteriormente accederán a otra pantalla. Los rompecabezas se arman haciendo clic y arrastre hacia el lugar donde le corresponde. Si es necesario pueden acceder al modelo haciendo clic.

Área del ejercicio: Al seleccionar la imagen deseada le permitirá al niño o niña armar el rompecabezas, donde al terminar disfrutará de un video musical.

Área de referencia: Aparece la mascota invitándolos a seleccionar la imagen del huerto que más les gusten para realizar un rompecabezas, posteriormente podrán armar los mismo con seis fichas. Si desean ver el modelo podrán hacer clic sobre el mismo.

Área de selección: A partir de la imagen de un huerto, en la parte superior de la pantalla, uno al lado del otro se presentarán cinco fotos de huertos diferentes, donde el niño podrá hacer clic sobre uno de ellos y a continuación se presenta otra pantalla que le permitirá armar el rompecabezas del huerto seleccionado con seis figuras. Una vez armado cada uno se visualizará un cuento diferente en cada uno de ellos relacionado con el huerto y el medioambiente. En caso de ser necesario podrán ver el modelo del huerto haciendo clic sobre el mismo.

Posibles respuestas correctas: Si arma el rompecabezas podrán disfrutar de un video musical.

Tratamiento al error: Si la imagen no va en el lugar indicado, va para su lugar de manera que invite al niño a intentarlo nuevamente.

Descripción particular del Módulo Educador

El acceso al módulo Educador se podrá hacer desde la pantalla principal del software en el botón Menú que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Es el educador quien podrá hacer que los niños accedan al software a través de la contraseña: Huerto.

En este módulo es donde se podrá encontrar un menú de acceso a diferentes opciones:

1. Las Recomendaciones Metodológicas que proporciona orientación acerca del uso del software, que contribuye a la orientación de cómo acceder e interactuar con el programa.

2. El Registro, posibilita a los educadores inscribir a los niños y niñas de cada uno de los grupos, hacer modificaciones en los nombres o dar baja algún niño en caso necesario.
3. La navegación por los diferentes niveles, tareas y ejercicios correspondientes al Módulo Ejercicios y al de Recreación.
4. La opción Cerrar para salir del software.

Recomendaciones Metodológicas

Para interactuar con el software educativo tendrá que poner la contraseña: Huerto, lo cual le permitirá después que ya esté inscrito el niño o niña navegar sin dificultad. Está dirigido a la Infancia Preescolar para complementar el proceso educativo y propiciar el desarrollo de habilidades intelectuales generales y habilidades informáticas.

El proceso educativo de los niños, en particular, la formación laboral y el consumo de frutas y, vegetales constituyen elementos que deben ser tratados sistemáticamente para fomentar el aprendizaje de los infantes, los ayudaría a experimentar y aprender sobre lo que deberían comer a través de una forma divertida. El trabajo desarrolla la personalidad, en estas edades se debe asignar pequeñas tareas, en función de su edad ya que, creando hábitos en los pequeños, se creará rutinas de trabajo. Y ese aprendizaje será fundamental para el desarrollo y crecimiento de los niños.

En estas edades es importante que el niño o niña reconozcan la importancia del consumo de frutas y verduras. El trabajo con los huertos son una estupenda herramienta de aprendizaje transversal. Permiten trabajar conocimientos y habilidades de distintos ámbitos. Y al mismo tiempo, inculcar valores a los más pequeños mientras se divierten. Animar a los niños y niñas a interactuar con un huerto es una buena manera de que se familiaricen con ellas y aprendan a valorarlas, inculcando el valor del esfuerzo ya que permite que se formen la idea de que para obtener resultados es necesario mucho esfuerzo, pero también que el trabajo tiene su recompensa.

Interactuar con un software que se relacione con esta actividad contribuirá al desarrollo del proceso educativo que desde su propia concepción explicita su compromiso con el desarrollo social-personal del niño. La dimensión del desarrollo social-personal considera la socialización, la afectividad y la individualización como procesos permanentes, continuos, ascendentes, dinámicos e integrados en la totalidad del currículo y el proceso educativo, para el logro del máximo desarrollo integral posible de cada niña y niño desde el nacimiento hasta los seis años. Desde una visión integral revela el desarrollo alcanzado

por el niño en otras dimensiones: desarrollo de la comunicación, desarrollo estético, desarrollo de la motricidad y desarrollo de la relación con el entorno.

El software contendrá cuatro ejercicios y uno para el módulo recreación, dentro del módulo ejercicios los ejercicios transitarán por niveles, donde:

Ejercicio #1 Primer Nivel

Nombre del ejercicio: "Encontrando mis vegetales"

Objetivo específico: Identificar los vegetales que aparecen en el modelo.

Habilidades intelectuales: observación e identificación.

Habilidades informáticas: hacer clic

Descripción: Aparecerá en la pantalla el ambiente de un huerto con distintos vegetales sembrados, donde el niño o la niña deberán seleccionar el vegetal que se le muestra en el modelo.

Ejercicio # 2 Segundo nivel

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "Sembrando el huerto"

Objetivo específico: Identificar entre varios objetos aquellos que se necesitan para trabajar en el huerto.

Habilidades intelectuales: observación, identificación.

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparecerá la imagen de un huerto que no tiene nada sembrado, donde el niño o niña debe seleccionar en un primer momento los instrumentos de trabajo que le servirán en el huerto según su forma. Posteriormente se aumentará la complejidad de la tarea, donde tendrán que seleccionar los instrumentos de trabajo según su forma y color y por último lo seleccionarán según su forma, color y tamaño.

Ejercicio # 3 Tercer nivel

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "En su lugar"

Objetivo específico: Comparar las características de los objetos y vegetales que se utilizan en el huerto.

Habilidades intelectuales: comparar

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparecerá la imagen de un huerto en la pantalla, donde en un lugar se colocan los instrumentos de trabajo y en otro los vegetales a sembrar, donde los niños

y niñas seleccionarán cuales corresponden a un lugar y cuales a otro.

Ejercicio # 4

Ambiente: Huerto

Nombre del ejercicio: "Por su tamaño"

Objetivo específico: ordenar instrumentos de trabajo, vegetales y flores por su tamaño.

Habilidades intelectuales: ordenar y seriar

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: Aparece la imagen de un huerto donde el niño o niña y tendrá que ordenar los instrumentos de trabajo, vegetales y flores por su tamaño.

En el Módulo recreación aparecerá el siguiente juego.

Ambiente: Huertos

Nombre del ejercicio: "Haciendo un huerto"

Objetivo específico: modelar imágenes armando rompecabezas.

Habilidades intelectuales: modelación.

Habilidades informáticas: Hacer clic y arrastre.

Descripción: En este juego se presentan cuatro imágenes de huertos para que los niños y niñas seleccionen cuál quieren hacer en un rompecabezas, posteriormente accederán a otra pantalla. Los rompecabezas se arman haciendo clic y arrastre hacia el lugar donde le corresponde. Si es necesario pueden acceder al modelo haciendo clic.

El Registro, le dará la posibilidad de inscribir a los niños y niñas de cada uno de los grupos, se proponen seis grupos que serán identificados por colores y al escogerlo tendrá la posibilidad de escoger una fruta o un vegetal y poner el nombre y dos apellidos de cada niño, podrá inscribir hasta 30 niños en un grupo.

La opción Cerrar para salir del software

Desde cualquier pantalla del software se accederá a la opción salir a través de un botón con la imagen de una manito señalizando el fin, al hacer clic sobre ella se cerrará el software con la despedida de la mascota.

CONCLUSIONES

El análisis de la teoría revela que la realización del guion de un software educativo para la Infancia Preescolar es de gran importancia si se concibe de manera adecuada pues permitirá que un equipo multidisciplinario se dedique a la elaboración del mismo en el tiempo preciso.

En guion del software *Mi huerto favorito* tuvo en cuenta las particularidades del desarrollo infantil en estas edades, concibiéndose como un sistema de tareas donde los niños y niñas tendrán que resolver diferentes problemas que se le van presentando de manera gradual en cuanto a la dificultad y eso permitirá el desarrollo de su pensamiento lógico.

En la elaboración del guion se tuvo en cuenta que el mismo permitiera el desarrollo del niño de manera que logre la correlación de las habilidades sensoriales, intelectuales e informáticas, además permitirá la relación con contenidos del currículo. Se concibió que se ofrezca una serie de instrucciones para la realización de cada actividad, que sirva de orientación al niño para obtener un resultado.

El guion del software *Mi huerto favorito* les permitirá a los niños y niñas, explorar, investigar, observar causas y efectos, manipular, transformar, identificar y comparar características de los objetos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cisnero, F. (2011). Diseño de un software educativo para propiciar el aprendizaje significativo de la geometría en la Educación primaria Bolivariana. *SAPIENS*, 12(2), 31-46. <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=19900192003&tip=sid>
- Guerrero, I., Arévalo, D. N., González, E., Ramírez, Y. & Benítez, Y. (2016.). Efectividad del software educativo sobre los defectos radiográficos en la asignatura Imagenología Estomatológica, *Correo científico Médico*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812016000200003
- López, E., Iturriza, H., Maduro, R. & García, H. (2010). Propuesta de uso de software de diseño mecánico como estrategia de enseñanza de la termodinámica. *Revista Cubana de Física*, 7(2A), 130-133. <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=20000195056&tip=sid&clean=0>
- López, Y. (2011). Diseño de un Programa Computacional Educativo (Software) para la Enseñanza de Balance General. *Formación universitaria*, 4(3), 23-30. <https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=Formaci%C3%B3n+universitaria>
- Méndez, P. (2003). Evaluando y aplicando software educativo. *Revista de Pedagogía*, 24(69). http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000100003
- Ministerio de Educación. (2005). *Concepciones fundamentales de la educación inicial preescolar*. MINED

- Murcia, E., Arias, J. & Osorio, S. (2016). Software educativo para el buen uso de las TIC. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 10(19), 114-125. <https://revistas.ucp.edu.co/index.php/entrecienciaeingenieria>
- Reyes Mendoza, L. (2021). Colecciones de orientación familiar para favorecer la formación laboral en los niños de la primera infancia. Ponencia. *Evento de Pedagogía 2021*. Granma.
- Sánchez Pérez, J. M. (2015). *Estrategia de superación dirigida a los coordinadores de la dimensión educación y desarrollo de la relación con el entorno, en la Primera Infancia*. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saiz Montes de Oca", Pinar del Río.
- Vidal, M., Llanusa, S., Diego, F. & Vialart, N. (2008). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educ Med Super.*, 22(1). <https://www.scimagojr.com/journal-search.php?q=5000160208&tip=sid>