

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES



EL PROGRAMA INTERACTIVO COMPUTACIONAL "MIS AMIGOS DE
PLAY FAMILY" Y LA FORMACION DE LAS NOCIONES BASICAS Y DEL
LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE 1 y 2 AÑOS DE LA CUNA MATERNAL
SEMILLITA DE TACNA DEL AÑO 2007.

TESIS: Presentada por el Bachiller
PATRICIA ZUÑIGA ALMONTE.

Para obtener el Título Profesional de:
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

TACNA - PERÚ

2008

A mis queridos Padres:

Beatriz y Javier

Y a mi amada hijita:

Lucianita.

Agradecimientos:

Con los avances tecnológicos se ha facilitado y ampliado el uso de las computadoras como una herramienta de ayuda en la educación. El presente trabajo de investigación fue posible realizar gracias al apoyo y la ayuda recibida de la Licenciada Sullman Maryeola Liendo Chicopo y al Doctor Raúl Valdivia Dueñas por sus sugerencias y orientaciones.

INTRODUCCIÓN

Los Sistemas Computacionales se han convertido en una parte muy importante en la vida moderna. Su capacidad de clasificar y producir rápidamente información lo hace una herramienta indispensable en la sociedad.

En la Educación las computadoras se han convertido en una herramienta muy importante para los alumnos, pero sin embargo solo es considerada en el Diseño Curricular para el uso de alumnos en el Nivel Primario y Secundario dejando al margen el Nivel Inicial y Cuna.

Sabemos que los Juegos de Computadora o Juegos Interactivos son de gran atractivo para los niños, pero estos juegos cuando no tienen ninguna supervisión y son usados erróneamente por el niño pueden ser perjudiciales, creando problemas de conducta y adicción. Pero si lo empleamos y los guiamos con dirección educativa lograremos que sea un método innovador para la enseñanza y aprendizaje del niño.

Los Juegos Interactivos tienen diversos objetivos lúdicos y didácticos, cuya función principal es apoyar al niño en su aprendizaje de manera sistemática, teniendo en cuenta su edad, logrando así un desarrollo de habilidades definidas.

El Programa "MIS AMIGOS DE PLAY FAMILY" tiene como fin complementar el material audio visual que ocupan los docente; ayudando así a reforzar los aprendizajes adquiridos por el niño y convertirlos de una manera atractiva y divertida en aprendizajes significativos.

El Programa se trabajo en dos niveles diferentes, en el primer nivel: los juegos presentan menor grado de dificultad, el niño utiliza solamente el teclado para

jugar; en el segundo nivel se presenta mayor grado de dificultad, el niño emplea el ratón (mous) para jugar.

Para una mayor comprensión del presente trabajo de Investigación se ha estructurado de la siguiente forma: en el Primer Capítulo se observa el Problema de la Investigación; se presenta la Determinación del Problema, los Objetivos, la Justificación del Problema; en el Segundo Capítulo encontramos el Marco Teórico, se Desarrolla la parte Teórica de las Variables en estudio.; en el Tercer Capítulo se da a conocer la Metodología con la que se aplicó el programa; y en el Cuarto Capítulo se presentan los resultados de la aplicación del programa.

Se espera que esta iniciativa sirva de aporte para ser considerada por otras Instituciones Educativas y así validar el programa, de esta manera se pueda favorecer y potenciar el desarrollo de las capacidades de los niños, desde Edades Tempranas haciendo uso de los nuevos avances tecnológicos que están al servicio de la Educación.

INDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.
CAPITULO I	
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Determinación del Problema.	1
1.1.1. Formulación del Problema.	3
1.2. Justificación.	3
1.3. Objetivos de la Investigación.	4
1.4. Definiciones Operacionales.	5
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
2.1. Programa Interactivo Computacional	6
2.1.1. Programa – Definición.	6
2.1.2. Programa Educativos Computacionales - Definición.	7
2.1.2.1. Objetivos de los Programas Educativos.	8
2.1.2.2. Tipos de Programas Interactivos.	9
2.1.2.3. Características de los Juegos Interactivos.	10
2.1.2.4. Características del Desarrollo del Niño con los Juegos Interactivos.	11
2.1.2.5. Consejos para los Padres de familia.	12
2.1.3. Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” – Definición.	13
2.1.3.1. Objetivos.	14
2.1.3.2. Meta.	15
2.1.3.3. Contenido Educativo.	15
2.1.3.4. Contenidos del Programa Mis Amigos de Play Family.	15

2.1.3.5.	Actividades y Habilidades a lograr en el Niño.	16
2.1.3.6.	Etapas del Programa Interactivo.	17
2.1.3.7.	Tiempo y Frecuencia.	18
2.1.4.	Consejos Didácticos.	18
2.2.	Las Nociones Básicas.	19
2.2.1.	Noción de Objeto.	20
2.2.2.	Noción Espacial	21
2.2.3.	Noción Temporal.	22
2.2.3.1.	Percepción y Estructuración Espacio – Temporal.	25
2.2.3.2.	Características de las Nociones Espacio –Temporales.	26
2.2.4.	Esquema Corporal.	28
2.2.6.	Características del Desarrollo de las Nociones Básicas de los niños de 1 y 2 años.	30
2.3.	El Lenguaje.	32
2.3.1.	Enfoque Cognitivo del Lenguaje.	33
2.3.2.	Evolución de la Comprensión y Expresión del Lenguaje.	34
2.3.3.	Relación entre Lenguaje y Pensamiento.	35
2.3.4.	Características del Lenguaje del Niño de 1 y 2 años.	36

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Hipótesis de Estudio.	39
3.2.	Variables de la Investigación.	40
3.3.	Tipo de Investigación.	42
3.4.	Diseño.	43
3.5.	Población y Muestra.	44
3.6.	Técnicas e Instrumentos.	44
3.7.	Procesamiento y Análisis de la Información.	45

CAPITULO IV

LOS RESULTADOS

4.1.	El trabajo de Campo.	47
4.2.	Evaluación de los Niños	48
4.3.	Comprobación de Hipótesis.	105
4.4.	Conclusiones y Sugerencias.	107
BIBLIOGRAFIA		109
ANEXOS		111

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 *DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA:*

Una etapa de la Edad Temprana del Niño se encuentra en una fase de desarrollo donde existe una continua interacción entre los factores neurocerebrales y las experiencias; poseen una asombrosa capacidad para aprender y necesitan todo tipo de estímulos ya que tiene mayor capacidad para absorber los estímulos externos creando experiencias significativas de forma natural, placentera, pedagógicamente construidas, adecuadas al desarrollo y al nivel de madurez del cerebro y el sistema neuronal.

Existe una diferencia de niveles de vida entre los países, por esa razón la inversión económica en la educación de esos países es mucho mayor a la del Perú.

El Perú es uno de los países de menor inversión económica en el sector educación; dando así que su gasto educativo público por alumno muestra una enorme diferencia entre las condiciones de vida escolar de un sector educativo privado; al interior de la educación pública los conocimientos de los alumnos son muy débiles para evaluar, por ellos los departamentos más alejados de la capital, la educación es aún menor y las carencias económicas de los pobladores ayudan a que la educación que se les brinda a sus hijos no logre ser suficiente.

Se da muy poca importancia a la Estimulación Temprana en el Perú, por el desconocimiento y la poca información que se tiene, el problema es mayor en las Ciudades de Provincia.

En nuestra localidad también se observa la poca información e interés que existe en brindar Estimulación a los niños de edad Temprana; por esto se observa un nivel de desarrollo bajo en cuanto a Formación de Nociones Básicas y el Lenguaje.

Las posibles causas que podemos encontrar en la falta de estimulación del niño y estén generando esta situación son:

- Falta de Motivación: El profesor debe estar frecuentemente evaluando su metodología de enseñanza – aprendizaje ya que la misma está en continuos cambios y debe de ser la correcta para lograr llegar con efectividad a todos los niños ya que de lo contrario esto produciría que no todos rindan correctamente en la escuela.
- Falta de Información: El profesor debe estar informado de los nuevos métodos de estimulación que están apareciendo y probando su efectividad al estimular y explotar las habilidades y potenciales del niño.
- Falta de Utilización de Estrategias: Las Instituciones no a logrado tener en cuenta nuevos métodos que complementen la enseñanza del niño, mejorando su material educativo.

De las causas mencionadas considero que la más influyente es la Falta de Utilización de Estrategias ya que no logran complementar y mejorar su material audiovisual de trabajo.

1.1.1. Formulación del Problema:

El Programa Interactivo Computacional “MIS AMIGOS DE PLAY FAMILY” será eficaz para la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita de Tacna del año 2007.

1.2. *JUSTIFICACIÓN:*

El presente trabajo es importante porque nos va a permitir lograr complementar y mejorar el material audiovisual para que los niños de la Cuna Maternal Semillita logren explotar al máximo y formar con eficacia las Nociones Básicas y del Lenguaje de una manera divertida y atractiva para el niño.

Sabemos que los juegos de computadora o juegos interactivos son de gran atractivo para los niños y que estos juegos guiados erróneamente pueden ser perjudiciales para el niño, pero si los empleamos adecuadamente y los guiamos con dirección educativa lograremos que sea un método innovador para la enseñanza – aprendizaje en el cual verán un gran atractivo y una manera muy entretenida y divertida para aprender.

El juego Interactivo trabaja globalmente estimulando el cerebro del niño mejorando su funcionamiento creando millones de conexiones cerebrales que logra que el niño adquiera conocimientos de una manera divertida y eficaz; aumentando su vocabulario; logrando así un niño muy inteligente y feliz.

Las personas con habilidades intelectuales (interpretación visual, auditiva, táctil, habilidad para expresarse, manejar su cuerpo y sus manos) le deben estos logros al uso que le han dado a su cerebro, primordialmente en sus seis primeros años de vida.

Los Juegos Interactivos están programados para que los más pequeños de la casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias para el aprendizaje estimulando el cerebro, teniendo en cuenta las características primordiales en una estimulación adecuada.

Como el niño de 1 y 2 años aún no tiene independencia en la capacidad manual logrará realizar las actividades con ayuda del teclado. A pesar de eso aprovecharemos este juego al máximo haciendo que el niño tome las decisiones correctas o incorrectas, señalando con el dedo, aunque haya errores no importa porque de los errores el niño aprende.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

1.3.1. Objetivo General:

- ❖ Determinar la eficacia del Programa Interactivo Computacional “MIS AMIGOS DE PLAY FAMILY” para la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los Niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita de Tacna del año 2007.

1.3.2. Objetivo Específico:

- a. Diagnosticar el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los Niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, antes de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.

- b. Evaluar el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los Niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.
- c. Comprobar la existencia de Diferencias Significativas en el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, antes y después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.

1.4. DEFINICIONES OPERACIONALES:

- ✓ Cerebro: *Esta ubicado en la parte superior del cuerpo humano, es el órgano que recibe los estímulos del cuerpo los procesa y los transmite ordenando al cuerpo como actuar.*
- ✓ Programa: *Es la formulación clara de términos operativos y objetivos educacionales que encierran una secuencia de acciones indispensables para el logro de un cambio de conducta.*
- ✓ Juegos Interactivos: *Son juegos de computadora que buscan el interés del niño, estos pueden tener fines didácticos.*
- ✓ Estimulación: *Proceso por el cual se programan experiencias enriquecedoras que favorecen las capacidades o funciones del cuerpo humano logrando potenciar al máximo el desarrollo de la inteligencia .*
- ✓ Nociones Básicas: *Conocimientos o idea que se tiene de las cosas. Es la captación de los estímulos del medio ambiente. Consiste en la captación de estímulos externos para ser procesados e interpretados por el cerebro.*
- ✓ Lenguaje: *Las estructuras de la inteligencia incluye el desarrollo del lenguaje, ya que cumplen un papel muy importante en la inteligencia.*

CAPITULO II MARCO TEORICO

2.1. *PROGRAMA INTERACTIVO COMPUTACIONAL*

2.1.1. Programas:

Para poder conceptualizar qué es un programa debemos primero ubicarlo dentro de la planificación educacional, pues este será uno de los recursos que permitirán alcanzar los objetivos educacionales planteados que se podrán lograr a un corto plazo según el plan educacional definido.

En el ámbito de la educación, un programa nos permite alcanzar en un corto plazo cambios de conducta planificados en los participantes, pues esto involucra acciones tanto del docente como de los sujetos del programa.

Estos sujetos pasan por un cambio, adaptación, ajuste y reorganización de pensamientos que harán posible un cambio de conducta.

Así pues, podemos decir que un programa es la formulación clara de términos operativos y objetivos educacionales que encierran una secuencia de acciones indispensables para el logro de un cambio de conducta planificado junto a los instrumentos y recursos que implican su

Realización¹.

“El programa nos permite planificar un plan educativo que nos sirve para marcar objetivos claros que buscan un cambio en la conducta del niño para mejorar sus conocimientos”.

2.1.2. Programas Educativos Computacionales:

El concepto de Informática Educativa hoy suele abarcar un variado repertorio de programas computacionales potencialmente interesantes, pero el que está más a fin con el Programa Interactivo “Mis Amigos de Play Family”, son los juegos educativos.

Estos juegos son utilizados por los maestros interesados en conseguir un mayor rendimiento, utilizando a la computadora como herramienta didáctica, no deben dudar en invertir un poco de tiempo en los programas educativos ya que son útiles para el trabajo en un centro de enseñanza auxiliada por computadora.

Un buen comienzo para iniciarse es la experiencia de teclear en la computadora un programa didáctico sencillo.

Los paquetes de aplicación para crear programas educativos parten de la idea de construir un "libro electrónico", es decir, los proyectos son concebidos y desarrollados para utilizarlos como un método de aprendizaje en la pantalla de la computadora².

¹ Mendoza, Luis. “Proceso de Planificación del Programa y la Adopción”

² www.ciberhabitad.gob.mx/escuela/maestro/tiyescuela/ti_4

“El Programa Interactivo “Mis Amigos de Play Family” es una forma innovadora para complementar el material audio visual con que se trabaja; es un material muy llamativo para el niño, que sirven para reforzar los nuevos aprendizajes y acercar a los niño a la tecnología”.

2.1.2.1. Objetivo de los Programas Educativos:

Son programas que proporcionan un entorno didáctico interactivo y que, en mayor o menor medida, dirigen el trabajo de quienes los usan.

El software educativo, creado específicamente para niños, presenta contenidos colorido e ilustraciones que permiten captar y mantener su atención e interés.

No están incluidos en la compra de la computadora, sin embargo se pueden encontrar en tiendas de cómputo y en algunas librerías.

La presentación más frecuente de estos es en CD (disco compacto), por lo que es indispensable que su máquina cuente con un lector de CD para poder usarlos y además verificar que sean compatibles con el tipo de computadora que usted posea.

Estos programas están creados para grupos específicos de edad, pueden informarse de estos contenidos de estos programas en publicaciones especializadas e incluso programas de demostración vía Internet ³.

³ [http:// www.Ciudadelainformática.com](http://www.Ciudadelainformática.com)

2.1.2.2. Tipos de Programas Interactivos:

Los tipos de programas educativos que tienen más relación con el Programa Interactivo Compubaby son:

- Tutoriales.
 - Enciclopedias y cuentos interactivos.
 - Sistemas de diálogo.
 - juegos educativos (programas lúdicos)
- **Los Tutoriales:** Son programas educativos cuya función principal es apoyar al usuario en el aprendizaje dirigido y sistemático, así como en el desarrollo de habilidades definidas y el logro de objetivos educativos específicos, es decir actúan como un profesor virtual.
 - **Las Enciclopedias y Cuentos Interactivos:** Estos programas tienen particularidades muy similares a las de un libro. Actualmente las principales editoras han puesto a la venta enciclopedias interactivas ilustradas que son de gran utilidad para la consulta y mucho más económicas. Dependiendo de la edad es recomendable que el uso de estas enciclopedias sea acompañado por los padres a fin de estimular en el niño la habilidad de búsqueda, análisis y síntesis de la información. Se pueden adquirir también cuentos interactivos narrados, musicalizados e ilustrados.
 - **Los Sistemas de Diálogo:** Tienen dos modalidades, pero la que se asemeja más con el programa interactivo compubaby es: cuando la computadora tiene la iniciativa y el programa al inicio de cada juego da las instrucciones al niño para que sepa como comenzar a jugar.
 - **Juegos Interactivos:** Los juegos interactivos contienen diversos objetivos lúdicos y didácticos (generales), dirigido a los pequeños de la casa, los invita a que conozcan los distintos escenarios típicos con los que se relaciona un niño de corta edad: el dormitorio, el baño, el parque, etc.

En este producto varios escenarios guían el aprendizaje. Se puede pulsar el ratón sobre los diferentes objetos de la pantalla o también el teclado y de esta forma automáticamente, el juego empieza. El padre puede utilizar las ilustraciones para jugar con el pequeño, por ejemplo señalando o buscando sobre la pantalla los diferentes elementos del escenario.

Espontáneamente, los más pequeños se sienten impulsados a imitar y rápidamente repiten las palabras esforzándose por una dicción correcta, habilidad muy útil para el lenguaje del niño. Por sus características ha resultado muy eficaz y estimulante dentro de la Educación Especial⁴.

“Toda la sociedad utiliza las computadoras, de distintos tipos y tamaños, para el aprendizaje, el almacenamiento y manipulación de datos, que ayudan cada vez más en este mundo. Son herramientas esenciales prácticamente en todos los campos de aprendizaje, investigación y en tecnología aplicada”.

2.1.2.3. Características de los Juegos Interactivos:

- Es completamente interactivo. Hay que hacer hincapié en que en cualquier momento se puede interrumpir la ejecución del programa.
- Mezcla equilibrada entre lo didáctico y lo lúdico.
- Se aprovecha el recurso didáctico que consiste en iluminar las sílabas mientras se pronuncia una palabra. Tiene la ventaja de que, casi de forma inconsciente, se van aprendiendo los recursos necesarios para la lectura.
- Hay que destacar la utilización de un personaje con el que el niño se identifica, de gran valor didáctico, pero poco utilizado por los productos puramente educativos.

⁴ www.ciberhabitad.gob.mx/escuela/maestro/tiyescuela/ti_4

- Los diferentes juegos con los que se puede jugar de formas diversas a distintas edades. Juegos que en un momento pueden interesar poco, en otras etapas de desarrollo se vuelven muy interesantes.
- Complace la nueva demanda educativa de los padres. No compran el ordenador a sus hijos para que se "enganchen" a juegos que crean adicción, sino que buscan en el ordenador una herramienta de desarrollo y educación.
- Apuesta por la gran potencialidad de aprendizaje de los niños ⁵.

2.1.2.4. Características del Desarrollo del Niño con los Juegos Interactivos:

Con estos juegos se quiere ofrecer una serie de indicaciones que pueden ayudar a potenciar a que el aprendizaje de los niños de manera más satisfactoria y rica.

- En el desarrollo del niño, la primera infancia es la etapa fundamental para favorecer el crecimiento mental, emocional y social. Los estudios demuestran que los primeros años de vida son decisivos y cruciales para el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social.
- Desde el nacimiento hasta los 6 años es considerado como un período esencial en el desarrollo integral del niño. Hemos de ofrecerle varias experiencias de aprendizaje que permitan la adquisición de hábitos, conductas y habilidades para su desempeño en la vida futura.
- Otro factor importante a tener en cuenta es el desarrollo de nuestro cerebro. Se lleva a cabo en los primeros años, particularmente entre los 0-3 años. Nuestro cerebro empieza a funcionar antes de estar terminado. Los padres somos los primeros y más influyentes estimuladores del cerebro de nuestros hijos. La infancia es un período muy importante para el desarrollo de las potencialidades de nuestro cerebro, siendo evidente que los estímulos y la emotividad del entorno influirán muy decisivamente en ello.

⁵ <http://www.cibal.es>.

- Cada niño es único y se desarrollará a su propio ritmo de adaptación personal, que hay que respetar. El nivel de habilidades, aún en niños de la misma edad, puede variar grandemente.
- Mientras los pequeños se desarrollan, necesitan diferentes tipos de estimulación e interacción para ejercitar sus habilidades y desarrollar otras nuevas. A cada edad, es esencial responder a las necesidades evolutivas de cada uno.
- El Juego es esencial en los niños, una vía de aprendizaje fabulosa. Les ofrece la estimulación necesaria y les ayuda al máximo en su potencial.
- Los primeros maestros de los niños son los padres. Aprenden primero en el hogar y por imitación de sus padres. Hemos de jugar con nuestros hijos.
- El juego es el trabajo y la tarea principal de los niños: a través de él expresan sus emociones, exploran, investigan, manipulan... en definitiva, aprenden y se desarrollan.
- Todos los juegos han de ser apropiados para cada edad, características y capacidades del niño, además de: variados, accesibles, pertinentes y adaptados a sus necesidades evolutivas ⁶.

2.1.2.5. Consejos para los Padres de familia:

El tiempo que se emplee para apoyar a los niños en el uso de la computadora e Internet significarán una aportación muy significativa a su método y calidad de trabajo en el futuro, con o sin el uso de tecnología.

Existen algunas medidas y acciones que usted podrá emplear para aprovechar esta tecnología como medio de comunicación y de desarrollo en sus hijos.

- ✓ Dedique tiempo para trabajar directamente con la computadora junto a su niño.

⁶ <http://www.ciba1.es>.

- ✓ Permita que su hijo le demuestre sus nuevas habilidades y aprenda con él, puede ser de gran importancia para su autoestima.

Trate de generar retos que estimulen su curiosidad y personalidad de lucha. Si su hijo ha logrado jugar correctamente todo el juego, puede cambiar de nivel a otro un poco más complicado ⁷.

2.1.3. Programa Interactivo Computacional "Mis Amigos de Play Family":

El Programa Interactivo "*Mis amigos de play family*" *mi Primera Infancia*, es una colección de juegos educativos en CD-ROM, con la que los niños se divierten y aprenden jugando. Cada título está enfocado para que los más pequeños de la casa aprendan sobre temas diferentes: vocabulario, matemáticas, música, etc.

Durante el programa "Mis Amigos de Play Family", aparecerán cinco mensajes enunciados de modo aleatorio por el perro Rufo. Si su ordenador dispone de un micrófono, puede grabar sus propios mensajes y así reemplazar los mensajes originales.

En la actividad "Hablar por teléfono, nivel 1" también es posible reemplazar los mensajes de los nueve personajes por mensajes propios. Su mensaje personalizado saldrá justo después de la aparición de la jirafa, después de que ésta diga "Hay una llamada especial para ti".

Este programa hace que los más pequeños de la casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias para el aprendizaje.

⁷ www.ciberhabitad.gob.mx

Desde la primera pantalla, observamos los amigos de play family, accederemos a cada uno de los juegos haciendo click alguno de ellos que nos invitan a jugar con ellos.

En total hay 12 divertidos juegos, cada uno con unas finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados, aunque uno de los objetivos prioritarios del producto es que el niño en edades tempranas comience a familiarizarse en el uso y manejo del Ratón (algo que se practica en todos los juegos), queremos destacar que las actividades de los juegos se centran exclusivamente en el aprendizaje independiente del uso del ratón.

Aunque el niño no sepa manejar el ratón, los padres o profesores descubrirán muchas maneras distintas para jugar con el pequeño. Hay varias tareas que se pueden resolver sin la necesidad de su uso (por ejemplo, señalar la respuesta correcta con el dedo o utilizando el teclado).

Mis Primeros Pasos se complementa con *Ven a jugar con Pipo*. La diferencia radica en que en el primero los objetivos son más específicos y dirigidos, para que niños de 1 a 4 años aprendan a manejar el ratón de forma autónoma. En cambio, en el segundo, el rango de edades es más amplio (hasta 6-7 años) y los escenarios típicos de un niño guían nuestro aprendizaje, ampliando vocabulario de su entorno familiar.

2.1.3.1. Objetivos:

- ✓ Diferenciar entre los conceptos de dentro y detrás.
- ✓ Identificar animales y sus sonidos.
- ✓ Identificar objetos básicos.
- ✓ Aprender canciones, sonidos, rimas y ritmos.
- ✓ Identificar formas y colores, reconocer la forma de los objetos.

- ✓ Identificar rasgos faciales y partes del cuerpo, diferenciar entre los conceptos de Deprisa y despacio.
- ✓ Diferenciar entre las conceptos de Grande y Pequeño ⁸.

2.1.3.2. Meta:

- ✓ Atención:
 - 5 niños de 1 año.
 - 10 niños de 2 años.

2.1.3.3. Contenido Educativo:

Este Programa se ha diseñado para que tenga una interfase muy intuitivo para los niños, y de esta forma no se precise el apoyo de ningún manual.

De todas formas, se ha incluido una pantalla de ayuda que explica las funciones principales, así como una pantalla de consejos didácticos, donde se recomienda fomentar la conducta exploratoria de los niños, y que sean ellos mismos los que dirijan su propio aprendizaje.

El juego está elaborado para que tanto las respuestas correctas como incorrectas sirvan para aprender ⁹.

2.1.3.4. Contenidos del Programa Mis Amigos de Play Family:

- El Escondite.
- Desfile de Animales.

⁸ Mis amigos de play family, Primera Infancia, de fisher-price versión 1.0-

⁹ <http://www.cibal.es>.

- Mis Primeros Objetos.
- Música Mágica.
- Formas y Colores de Nuestro Mundo.
- Conoce tu Cuerpo.
- Pompas de Jabón Grandes y Pequeños.

2.1.3.5. Actividades y Habilidades a lograr en el Niño:

- El Escondite: El niño juega al escondite utilizando el teclado y aprendiendo a manejar el ratón; trabajando la capacidad espacial. (Noción Espacial)
- Desfile de Animales: El niño aprende el nombre de los animales y sus sonidos, reconociéndolos en la pantalla. (Lenguaje – Percepción)
- Mis Primeros Objetos: El niño jugará utilizando el teclado, siguiendo las instrucciones, conocerá e identificará diferentes objetos. (Noción de Objetos - Percepción)
- Música Mágica: El niño jugando conocerá las diferentes notas musicales y sus sonidos, utilizando el teclado participa en las canciones y rimas. (Memoria y Atención)
- Formas y Colores de Nuestro Mundo: En este juego el niño aprenderá y reconocerá las formas y colores, siguiendo las instrucciones del juego y utilizando el teclado y el ratón. (Noción de Objetos - Percepción)
- Conoce tu Cuerpo: De manera divertida el niño aprende las partes de su cuerpo (partes gruesas y finas de su cara), hábitos de aseo, y aprenderá a diferenciar ritmos (deprisa - despacio) (Esquema Corporal – Tiempo)

- *Pompas de Jabón Grandes y Pequeños:* El niño jugará a crear pompas de jabón utilizando el teclado y el ratón, y aprenderá a diferenciar los tamaños Grande – Pequeño ¹⁰. (Noción de Objetos - Percepción)

2.1.3.6. *Etapas del Programa Interactivo:*

Para realizar un Programa Educativo se deben tomar en cuenta las siguientes Etapas:

- ❖ ***Planificación:*** En esta primera etapa, el Coordinador debe ubicarse con la edad correspondiente del niño y seleccionar las destrezas y conocimientos que el niño debería alcanzar para su edad. Luego planificar las actividades y los objetivos que se quieren lograr con el niño.
- ❖ ***Ejecución :*** En esta etapa, el Coordinador tiene un papel fundamental, pues está en él la responsabilidad de que las actividades se lleguen a cumplir tal y como fueron planificadas.

El coordinador del programa debe cumplir con las siguientes características: responsabilidad, honestidad e idoneidad en cuanto a su capacidad profesional. Pero fundamentalmente deberá tener la autoridad y el respaldo necesario de parte de la comunidad educativa de la Institución Educativa de Inicial para poder conjuntamente tomar decisiones que hagan factible el cumplimiento de las actividades mediante la participación activa de docentes, padres de familia y alumnos.

La comunicación existente entre los participantes del programa durante su ejecución debe ser fluida, permitiendo así la superación de los problemas que se puedan presentar.

¹⁰ Mis amigos de play family, Primera Infancia, de fisher-price versión 1.0-

❖ **Evaluación** : Si bien es cierto la evaluación es muchas veces considerada al final de cada sesión para obtener el producto Terminal, pero algunas veces debe también realizarse una evaluación al inicio del programa para poder saber qué conocimientos tiene el niño y planificar el plan de trabajo, aunque la evaluación no termina aquí sino que ésta debe estar presente durante todo el proceso del programa para tener un seguimiento de los progresos del niño.

2.1.3.7. Tiempo y Frecuencia:

Se determinará la duración del programa, tomando en cuenta la edad del niño, su etapa de desarrollo evolutivo, su capacidad de atención, la disponibilidad de tiempo de la Institución Educativa, la distribución de actividades, la cantidad de niños, los resultados, el personal.

El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” se realiza con niños de uno y dos años; su aplicación se hará durante tres meses de forma individual.

La Frecuencia será de dos veces a la semana con una duración de diez minutos de aplicación en los niños de un año y de quince minutos de aplicación en los niños de dos años.

2.1.4. Consejos Didácticos:

Todos los juegos persiguen un objetivo didáctico. No obstante, hay que tener presente que se trata de un juego y hay que dejar que el niño explore aquello que más le interese. No hay que olvidar que se aprende de los errores. Todos los juegos tienen unas finalidades, buscan una respuesta, pero están diseñados para que las respuestas incorrectas enseñen. A partir de los 1-2 años se puede estimular

al niño a que utilice el ratón: para ello hay que dejar al menor manipularlo, experimentar con él.

Existen en el mercado ratones más pequeños que se adaptan mejor su mano. Al principio, un adulto puede ayudarle a coordinar los movimiento y luego dejarle practicar solo. La mayoría de niños de 3 años no tienen dificultades en el aprendizaje de su uso. Mediante los niveles se podrán adaptar los juegos a las capacidades del niño. Es muy importante no intentar forzar a que juegue con niveles para los que no está preparado.

Las diferencias entre unos niños y otros en edades tempranas pueden ser muy importantes. Por ello no es conveniente pretender que todos los niños a la misma edad resuelvan los ejercicios de la misma manera.

En ningún caso se recomienda que las sesiones, en niños de temprana edad, sean superiores a media hora. Es mejor trabajar poco tiempo, pero de forma periódica, que utilizarlo con poca frecuencia y de manera muy intensiva ¹¹.

2.2. LAS NOCIONES BÁSICAS:

- **Habilidades Cognitivas:** Son un conjunto de operaciones mentales, cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades en el aprendiz es el objeto de esta Propuesta. El concepto de Habilidad Cognitiva es una idea de la Psicología Cognitiva que enfatiza que el sujeto no sólo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió sino como lo aprendió (Chadwick y Rivera, 1991).

En relación a la Formación de las Nociones Básicas podemos mencionar:

¹¹ Mis amigos de play family, Primera Infancia, de fisher-price versión 1.0-

2.2.1. Noción de Objetos:

La estructuración de la Noción de Objetos se concreta paso a paso, según un proceso graduado cuyas etapas concuerdan con las del desarrollo intelectual.

En las dos primeras semanas de vida, los actos reflejos y la adquisición de los primeros hábitos ocupan los períodos de vigilia del recién nacido.

En la segunda etapa el universo infantil está formado por una serie consecutiva de imágenes visuales que no tienen permanencia sustancial ni organización espacial. El bebé, que tiene sus vías ópticas ya conformadas (el conducto nervioso de la visión es de maduración temprana), ve las imágenes que lo rodean como si se tratara de cuadros estáticos cuya existencia desaparece en el mismo momento en que deja de mirarlos.

En la tercera etapa confiere a las cosas un comienzo de permanencia. Pero no hay búsqueda de objetos ausentes. Comienza a seguir lo que ve, coordinando la visión y el tacto. Esto ocurre entre los 3 y 6 meses.

En una cuarta etapa busca los objetos desaparecidos pero no tiene en cuenta su desplazamiento. Es decir, que si le damos un juguete y éste se le cae o es desplazado verticalmente, el bebé busca el objeto en el lugar donde lo vio, pero es incapaz de buscarlo siguiendo la trayectoria de la caída.

Entre los 12 y 18 meses, marcando el inicio de la quinta etapa, el objeto adquiere características permanentes, pero el bebé sólo puede tomar en cuenta los cambios de posición que se operan dentro de su campo de percepción. Solo desde los 5 meses en adelante podrá seguir un movimiento circular. Se le dará, además, la oportunidad de manipular esos objetos.

Entre los 16 y 18 meses se define la sexta etapa, en la que el bebé será capaz de representar los objetos ausentes y sus desplazamientos gracias a las posibilidades de representación.

Hasta ahora, el universo primitivo no estará organizado espacialmente sino en función de la acción en curso, y el objeto sólo existirá para el sujeto en la medida en que depende de esa acción misma. Es decir, su existencia es práctica, no sustancial ¹².

- Atributos: Color, forma, tamaño, texturas.

”Otra parte del método interactivo y progresivo, con el cual el niño se inicia en el aprendizaje de diferentes objetos y formas geométricas (cuadrado, triángulo, estrella, etc...), va creando él mismo las figuras geométricas que logra a su vez que adquiere un mejor aprendizaje y que trabaja su capacidad lógica y espacial.”

2.2.2. Noción Espacial:

El niño al nacer no es capaz de distinguir su propia realidad corporal del entorno. A nivel de organización espacial necesita orientarse, establecer relaciones espaciales entre objetos, y localizarse el mismo, a las personas y objetos que tiene al alrededor.

En este aprendizaje tan necesario las experiencias motrices ejercidas en su entorno natural juegan un papel fundamental.

¹² El Jardín Maternal: Organización y Planificación. Haydée V. Ravasio de Nuñez – Lilia F. De Menegazzo. Pag. 96 – 97.

Podemos definir al espacio como el elemento en el que se expresa y desarrolla el movimiento; el espacio que ocupemos al expresarnos dará un valor emocional diferente a la acción que realizó.

Los espacios a vivenciar serán el interior (se corresponde al volumen del cuerpo de la persona), individual o próximo (el que se puede ocupar sin desplazarse), total (se puede llegar mediante el desplazamiento) y simbólico ¹³.

Al reflexionar sobre el término “noción”, éste es entendido como la iniciación superficial que se tiene de “algo”, en este caso particular, de cómo el niño concibe el espacio y el tiempo.

Según fuente consultada, (Encarta, 2003) noción es el término empleado en filosofía que designa una idea o concepto básico que se tiene de algo. En muchos casos se considera que una noción es la representación mental de un objeto. En cualquier caso, ‘noción’ tiene un uso muy amplio y puede ser empleado como un equivalente de representación, concepto o idea.

La noción del espacio en el niño constituye una representación, es construida por medio de las acciones motoras, mas tarde acciones interiorizadas que se convierten en sistemas representativos y llegan a organizarse en operaciones.

2.2.3. Noción Temporal:

Es todo movimiento que consume un tiempo. La velocidad con la que se realiza un desplazamiento o movimiento dará diferente expresividad a lo que estoy comunicando.

¹³ www.indexnet.santillana.es/rsc2/enciclopedia/pdf/P245.pdf

Los niveles de organización temporal son la percepción inmediata (organización espontánea) y representación mental (puede abarcar las perspectivas temporales pasadas y futuras que constituyen el propio horizonte temporal del sujeto)¹⁴ .

El niño no posee al nacer este esquema temporal, sino que lo va adquiriendo durante los primeros años de su vida a través de su crianza, de las costumbres de su ambiente y del lenguaje, y a medida que es sometido a las normas, leyes y convenciones de la cultura.

Al inicio, el tiempo del bebé es infinito y está compuesto de instantes separados y discontinuos. A los pocos meses, el desarrollo neurológico y social del niño hacen que comience una etapa de gran progreso cognitivo y motor, que le irá cambiando su sentido del tiempo. Entre el año y medio y los tres años, el foco de interés del bebé se traslada a los esfínteres y a la posibilidad de controlarlos. A esa edad, sus condiciones de maduración y el interés de la madre en que el niño se adapte lo ponen en posibilidad de adquirir hábitos de limpieza.

La diferenciación entre su yo y el mundo externo, el comienzo de la simbolización y del lenguaje y la aparición de la memoria, darán mayor estabilidad a sus representaciones psíquicas y afianzarán por fin su propia identidad.

A esta altura, el niño puede conservar de modo más regular la representación mental de su objeto querido: ya no se desespera durante sus ausencias, porque puede evocarlo. Ello le permite percibir duraciones y continuidades, el tiempo se le convierte en un flujo de sensaciones que tienen un sentido unitario que trasciende las diferencias de contenido de cada instante.

El desarrollo de la temporalidad en el individuo fue estudiado por Jean Piaget desde una óptica diferente. Considera la noción de tiempo como un elemento de lo real en el niño, pero también sostiene que en psicología el apriorismo kantiano, que

¹⁴ <http://www.psycoactiva.com>

postula la existencia de la intuición temporal, carece de validez, pues las nociones que son aparentemente primarias para los adultos aparecen en un niño después de un largo trabajo de construcción. En la construcción de lo real en el niño, Piaget (1976) afirma que motricidad y cognición se complementan, puesto que el sujeto conoce al mundo y a sí mismo a través de la acción. "La inteligencia dirá más adelante surge en el contacto con las cosas, organiza al mundo organizándose a sí misma." Correlativamente, las nociones de objeto, causalidad, espacio y tiempo se elaboran de manera simultánea e interdependiente. Las relaciones causales implican un orden en el tiempo: causa antes, efecto después; las dos cosas causalidad y tiempo, por lo tanto, tienen un origen común.

Piaget asocia el desarrollo de la temporalidad a los estadios del desarrollo de la inteligencia sensorio motriz, convendría revisar ahora, muy brevemente, en qué consiste la noción de *tiempo* en cada uno de ellos.

La mayor parte de las conductas aparecen alrededor del año. El tiempo ya no se aplica sólo a las acciones que vinculan al niño con los objetos, sino que llega a ser el medio más general. Las cosas ya no son espectáculos a disposición del niño, sino que se organizan en un universo permanente. A esta altura del desarrollo, la causalidad trasciende la subjetividad, el niño es menos egocéntrico.

Si bien el tiempo se hace general y se extiende a todo el campo de la percepción, el niño no puede todavía evocar el pasado. Los momentos que no han dejado huella perceptiva no pueden ser recordados.

Finalmente, en el sexto estadio de construcción de la realidad (18-24 meses), el niño puede evocar recuerdos, y los puede ubicar en un tiempo que comprende también su historia. De ahora en adelante, su propia duración se sitúa en referencia a la duración de las cosas, lo cual posibilita el ordenamiento de los momentos del tiempo y su medida con respecto a puntos de vista externos.

Piaget (1961) afirma que el lenguaje y la socialización contribuyen a crear las nociones de duración y sucesión, y a transformar al tiempo en continuo y universal.

Aparece la noción de flujo temporal continuo, la conceptualización temporal como una función cognitiva que madura con la experiencia y con el crecimiento, y que llevará a concebir la duración como el sentido subjetivo del paso del tiempo. También considera que el niño adquiere la posibilidad de captar la experiencia física de la duración, que aparece representada por su propia edad, o la edad de los que lo rodean ¹⁵.

“La Temporalidad del adulto no es espontánea, sino que se adquiere a partir de las experiencias que va perdiendo, y está ligada a la posibilidad de hablar, pensar y hacer.”

2.2.3.1. Percepción y Estructuración Espacio – Temporal:

El espacio y el tiempo, como otras nociones, tienen una elaboración paulatina hasta que se acercan a lo que objetivamente son, es decir a la noción que tienen los adultos, la cual es fruto de sus experiencias.

Los niños en estas edades perciben y organizan lo que el desenvolvimiento de sus estructuras cognitivas le permiten, ejemplos de ello son: no saben cuando será su cumpleaños, piensan que su papá tiene más años que su tío porque es más alto.

Sus nociones son parciales y particularísimas de cada momento evolutivo y no coinciden con el pensamiento adulto. Para el adulto están mejor concebidos tanto el tiempo como el espacio, ya conoce por su vasta experiencia las sucesiones del día y la noche, por qué ocurren, domina las unidades cronométricas del tiempo,

¹⁵ www.omega.ilce.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen1/ciencia2/52/html/sec_9.html - 23k

(entiéndase horas, minutos, segundos); en caso de desplazarse hacia algún lugar sabe que camino tomar para acortar la distancia, tiene dominio de orientación tanto por su propio cuerpo, como por instrumentos que lo faciliten, o por acontecimientos que suceden.

Tanto el espacio como el tiempo están presentes en toda percepción, que es extensa y tiene duración, aunque en el niño la duración está lejos aún de la temporalidad adulta. Al principio, el tiempo para el niño es igual a la duración psicológica de sus actos; después va a establecer una relación de esta duración con los hechos del mundo externo y por último, incluirá sus actos en la serie de sucesos rememorados, así forma la historia de su medio y convierte al tiempo en la red que ensambla la estructura objetiva del Universo ¹⁶.

El ajuste del espacio en un tiempo determinado mediante la utilización de nuestro cuerpo dará lugar a las manifestaciones rítmicas. El desarrollo del ritmo será fundamental en edades tempranas, siendo indispensable en numerosas facetas de nuestra vida ¹⁷.

2.2.3.2. Características de las Nociones Espacio-Temporales:

El niño reconoce el espacio en la medida en que aprende a dominarlo. Baldwin y Stern distinguen en los niños un espacio primitivo o “espacio bucal”, un espacio próximo o “de agarre” y un “espacio lejano”, que el niño aprende a dominar y que lo descubre paulatinamente, a medida que aprende a moverse por sí solo.

El espacio bucal, es el primer espacio con que el niño se relaciona, y se da en el proceso de lactancia. Nos referimos al espacio próximo, como el espacio más cercano que rodea al niño, donde con tan solo estirar sus brazos puede agarrar

¹⁶ <http://www.psicoadictiva.com>

¹⁷ www.ilustrados.com/publicaciones/EEFAFVVEkpuZTsqgxr.php - 35k

algún objeto, y por último el espacio lejano, es cuando ya se requiere de desplazamiento para alcanzar algo que le llame la atención; este espacio está directamente relacionado con el gateo o la marcha, si el niño es capaz de desplazarse e ir por el objeto o persona que lo motiva se está en presencia del espacio lejano.

El conocimiento y dominio espacial requieren de tiempo para desarrollarse. En la etapa sensorio motriz los niños comprendidos entre cero y doce meses gradualmente aprenden a seguir con la vista los objetos, también a alcanzarlos y asirlos. En los primeros ocho meses de vida, el niño se percata únicamente de los objetos que puede ver, si la pelota con la que ha estado jugando rueda y la pierde de vista, ya no existe para él; no la busca sino que desvía su atención hacia algo mas que esté dentro de su campo visual. Entre ocho y doce meses los niños aprenden a mover su cuerpo para buscar cosas fuera de su campo inmediato de visión y aprenden a manipular los objetos en el espacio para verlos desde diferentes ángulos.

Al arribar a los doce meses (aproximadamente) el niño que empieza a caminar aprende que él está ubicado en el espacio, aprende la forma en que los objetos cambian de posición con respecto a otros objetos; aunque puede decirse que la orientación espacial de los niños tiene un carácter borroso e imperceptible.

Hacia el final de la etapa sensorio motriz, los niños entre dieciocho y veinticuatro meses han desarrollado la habilidad de representar el espacio mentalmente. Las relaciones de proximidad, (qué tan cerca están las cosas en el espacio) y de separación, (qué tan alejadas se encuentran), son fundamentales para la comprensión del espacio por parte del niño.

Según Esparza (1984), el desplazamiento en todas direcciones es otro logro que los preescolares hacen vigorosamente desde que aprenden a arrastrarse y a gatear. Sin embargo, es en esta edad cuando empiezan a percatarse de que su

movimiento tiene dirección y tratan de usar palabras como: dentro, fuera, lejos, etc. para describir la dirección en que alguien o algo se desplaza. También comienzan a describir las distancias relativas, usan las palabras: junto, cerca, lejos, y para ellos suelen ser confusas porque la misma palabra puede cubrir una amplia variedad de distancias, depende del contexto en que sean usadas.

Los términos espaciales que describen las posiciones, direcciones y distancias relativas apenas empiezan a nacer en el vocabulario de los preescolares, aunque probablemente han escuchado estos términos durante buena parte de su vida, apenas empiezan a relacionarse con sus acciones ¹⁸.

“El desarrollo de las nociones espacio-temporales es un elemento de gran valor en los niños se puede favorecer a través de la implementación de actividades dirigidas en este sentido.”

2.2.4. Esquema Corporal:

Tener conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio. también saber expresarlo en un dibujo todo el cuerpo o por partes (silvia ch.)

- ✓ Conocimiento y representación mental del propio cuerpo, tanto global como segmentariamente que nos permite tanto reconocerlo como representarlo gráficamente. (laura g.)
- ✓ Tener conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio. también saber expresarlo en un dibujo todo el cuerpo o por partes (silvia ch)
- ✓ En términos generales, el esquema corporal es entendido como un conjunto de representaciones mentales que tenemos de nuestro propio cuerpo. (Elizabeth L.)

¹⁸ www.ilustrados.com/publicaciones/EEFAFVVEkpuZTsqxr.php - 35k

- ✓ Según Wallon es la representación más o menos global más o menos específica y diferenciada del propio cuerpo. Es para el niño un elemento indispensable para la construcción de su personalidad (Letty v.o)
- ✓ Es la representación simplificada que el ser humano tiene de su cuerpo.
- ✓ Lapierre define el esquema corporal como “la representación mental que hace el individuo de su cuerpo, la conciencia que tiene de sus partes y de su unidad” también señala que un esquema corporal mal estructurado puede traer consigo problemas en lo que respecta a percepciones, motricidad y relación con los demás¹⁹.

Un buen desarrollo del esquema corporal se fundamenta básicamente en conocer la forma externa del cuerpo (somatognosia), como funcionan y como se pueden movilizar cada una de las partes del cuerpo (mecanognosia) y conciencia de lo que significa su cuerpo, entendiéndose como un todo de mente y cuerpo (iconognosia).

Que el niño domine su esquema corporal le facilitará una mayor riqueza motriz, y le permitirá disponer de una más rica expresión con el cuerpo.

Un buen desarrollo del esquema corporal vendrá determinado por un trabajo adecuado de las siguientes capacidades:

- *Lateralidad:* El dominio de un lado del cuerpo sobre el otro tanto los miembros superiores como inferiores.
- *Actitud:* Es la adquisición de una postura habitual cómoda y susceptible para ser mantenida.
- *Respiración:* Conseguir que el niño logre mantener una respiración correcta siendo consciente de este acto.
- *Relajación:* Que el niño sea capaz de contraer y relajar los diferentes segmentos de su cuerpo será un indicador del dominio y percepción de su esquema corporal.

¹⁹ <http://www.psicoadactiva.com>

- *Coordinación:* Un movimiento es coordinado cuando se activan los músculos estrictamente necesarios, es consciente del movimiento que se realiza, y se consigue el fin que nos hemos propuesto antes de iniciar la acción ²⁰.

“Mediante las simulaciones interactivas los niños experimentan y aprenden las partes de su cuerpo; se complementa con los movimientos del cuerpo con diferentes ritmos que llamarán aun más la atención y curiosidad del niño.”

2.2.5. Características del Desarrollo de las Nociones Básicas de los Niños de 1 y 2 años:

Entre el 1 y 2 año de vida empieza a caminar y por tanto a ganar en independencia para explorar el medio. Es una etapa marcada especialmente por logros motrices gruesos y por el alcance de destrezas socio afectivas, cognitivas y de lenguaje que permitirán al niño diferenciarse aún más del resto de personas y percibirse a sí mismo como un ser autónomo.

➤ *Características de los Niños de 12 y 18 meses:*

- ❑ Señala objetos grandes sin muchos detalles.
- ❑ Señala o agrega lo que le falta a figuras incompletas.
- ❑ Mete cubos a un recipiente.
- ❑ Escoge 3 figuras correctamente con demostración.
- ❑ Trata de imitar líneas rectas y circulares.
- ❑ Traza una línea con demostración.
- ❑ Busca objetos con la mirada y los coge.

²⁰ www.indexnet.santillana.es/rcs2/enciclopedia/pdf/p245.pdf.

- ❑ Garabatea trazos muy amplios, sujetando el lápiz con toda la mano.
- ❑ Responde al sonido y a la voz humana, con movimiento de óvalo – giro hacia la fuente del sonido.
- ❑ Sigue el ritmo de la música.
- ❑ Trata de cantar por imitación.
- ❑ Le agrada escuchar su voz y cuentos relacionados con él y su familia.
- ❑ Identifica ruidos del medio ambiente.
- ❑ Discrimina instrumentos musicales (tambor, flauta, maraca, trompeta, etc)
- ❑ Discrimina sonidos graves, a una distancia de 1 a 2 metros.
- ❑ Escucha con más atención las palabras.
- ❑ Es capaz de asociar sonidos con conductas ya adquiridas.
- ❑ Localiza en forma directa un sonido, ya sea arriba, abajo, al lado, al frente o detrás, con un estímulo auditivo de 32 decibeles.

➤ *Características de los Niños de 18 y 24 meses:*

- ❑ Realiza trazos dentro de límites establecidos.
- ❑ Coloca tres cubos en fila.
- ❑ Traza por imitación líneas horizontales y verticales.
- ❑ Realiza garabateo con agarre palmar del lápiz.
- ❑ Entiende el concepto de tamaño (grande – pequeño).
- ❑ Arma rompecabezas de dos cortes horizontales y agrupa objetos en determinada forma.
- ❑ Señala las posiciones espaciales: arriba- abajo.
- ❑ Llena una cubeta de cubos.
- ❑ Describe el objeto o persona que está faltando en un grupo.
- ❑ Discrimina 2 o 3 formas diferentes cuando manipula un objeto.
- ❑ Diferencia el blanco del negro y muestra preferencia por un color.
- ❑ Coloca un cubo a manera de chimenea sobre el tren.
- ❑ Construye un puente de tres cubos.

- ❑ Hace parejas de objetos comunes sin variables.
- ❑ Ubica objetos con relación al cuerpo en las posiciones arriba – abajo.
- ❑ Hace pareja de cubos con base en los colores primarios.
- ❑ Repite 1 o 2 números o palabras.
- ❑ Diferencia día y noche, relacionándolos con luz y oscuridad, respectivamente.
- ❑ Confunde ayer, mañana, hoy y tarde.
- ❑ Con balanceo de su cuerpo trata de seguir el ritmo de una melodía.
- ❑ Busca un instrumento que suena a diferentes distancias.
- ❑ Discrimina ruidos familiares: timbre, teléfono, puerta.
- ❑ Reconoce el nombre de objetos familiares.
- ❑ Responde en forma refleja y voluntaria a todos los estímulos sonoros del medio ambiente, de diferente intensidad, a diferentes distancias y en todas las direcciones.
- ❑ Localiza en forma directa los sonidos en todos los niveles: arriba, abajo, al lado, adelante, atrás, con un estímulo auditivo de 25 y 26 decibeles.

2.3. *EL LENGUAJE:*

La aparición del lenguaje reviste un valor indiscutido. Constituye un hecho trascendente, como lo señala René Spitz.

“El lenguaje según René Spitz, posibilita un enriquecimiento extraordinario de las relaciones objetales de las cuales llega a ser el principal instrumento de manipulación”. Junto con él aparece el negativismo, al que considera el primer concepto abstracto. “El dominio del NO (gesto y palabra) es un logro de consecuencias trascendentales para el desarrollo mental y emocional del niño; presupone haber adquirido la capacidad primera para el juicio y la negación.” Y añade más adelante que “con la adquisición del gesto de negación la acción es reemplazada por mensajes y se inicia la comunicación a distancia”. Ambos hechos,

lenguaje y negación, constituyen para Spitz lo que llama el tercer organizador psíquico²¹.

Piaget destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integran la superestructura de la mente humana es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo.

2.3.1. Enfoque Cognitivo del Lenguaje:

Posición Constructivista: Las estructuras de la inteligencia incluyen el desarrollo del lenguaje. El sujeto tienen un papel activo en el desarrollo de la inteligencia, en la construcción cognitiva, si un sujeto no interactúa no desarrolla la inteligencia ni el lenguaje.

Las etapas de Piaget son las siguientes:

1. Etapa sensorio-motora (0 a 24 meses):
 - Es anterior al lenguaje.
 - Se contempla la existencia de un período holofrástico, e incluso el final de la misma dada por las primeras manifestaciones simbólicas.
2. Etapa Preoperativa (2 a 7 años):
 - Los esquemas comienzan a ser simbolizados a través de palabras (habla telegráfica).

²¹ El Jardín Maternal: Organización y Planificación. Haydée V. Ravasio de Nuñez – Lilia F. De Menegazzo. Pag. 105.

- La última parte de esta etapa supone el surgimiento de la socialización.
- El lenguaje alcanza un grado de desarrollo notorio. Aparición de las primeras oraciones complejas y uso fluido de los componentes verbales.¹

2.3.2. Evolución de la Comprensión y Expresión del Lenguaje:

a) Etapa de las palabras aisladas (12-18 meses)

- La aparición de las primeras palabras varía enormemente, suele ser entre los 12 y los 18 meses, se emitirán en el contexto de gestos y rutinas interactivas establecidas en el periodo prelingüístico.
- BRUNER importancia de la comunicación preverbal para la adquisición del lenguaje, sistema de gran complejidad que resulta más asequible gracias a los contextos comunicativos, impulsores del lenguaje
- Las primeras palabras nombres, verbos, adjetivos, ... nunca preposiciones, conjunciones, son palabras - frase (mensaje más complejo que la palabra y dependientes de un contexto)

b) Etapa de dos palabras (20-24 meses)

- Hay muchas diferencias entre unos niños y otros, pero a esta edad empiezan a combinar las palabras de dos en dos
- COMSKY, calificó este periodo con el nombre de *Gramática Pívor* (La Palabra Pívor: aparecen con mucha frecuencia en las combinaciones, siempre ocupan una posición fija, no se combinan entre si y no se emiten solas)

¹ <http://www.monografias.com/trabajos16/desarrollo-del-lenguaje/desarrollo-del-lenguaje.shtml>

- *Palabras abiertas*: aparecen con menor frecuencia, aumentan diariamente incorporándose a las existentes.²

2.3.3. Relación entre Lenguaje – Pensamiento:

En cuanto a la relación Lenguaje-pensamiento, corresponde aclarar que se estructuran paralelamente pero no en forma simultánea. Lo dice Piaget, para quien “esta permitido concluir que el pensamiento precede al lenguaje”. Queda así de paso explícitamente manifestado que no son una misma función.

Sin dejar de lado la connotación social que reviste el lenguaje y si bien es evidente que éste es una función social, es importante señalar que en las últimas décadas se han realizado estudios que han dado pie a nuevas teorías que lo encuadran dentro de una categoría evolutiva que es propia de esta función.

Ya no se piensa, por consiguiente , que el lenguaje infantil sea una expresión inacabada o deficiente del lenguaje adulto. Esto se comprueba al analizar las etapas lingüísticas, dado que se observa una secuencia evolutiva que pone de manifiesto la estructuración paulatina de un sistema.

El doctor Julio B. De Quirós nos hace reflexionar acerca de la estructuras nerviosas centrales que participan en el lenguaje. Y nos dice que todo el sistema nervioso central participa directamente o indirectamente en su integración. Aclarado este concepto expresa: “el lenguaje no obedece a centros, si a órganos, ni a vías limitadas, sino que es una superestructura, y tampoco representa una función, sino una asociación de funciones, una función sobre impuesta”.³

El tema central del lenguaje y el pensamiento en el niño es que la estructura cognoscitiva del niño, el tipo de lógica que posee su pensamiento, se expresa en el empleo que hace del lenguaje. De este modo, la conducta verbal es aquí tratada

² <http://html.rincondelvago.com/desarrollo-del-lenguaje-infantil.html>

³ El Jardín Maternal: Organización y Planificación. Haydée V. Ravasio de Nuñez – Lilia F. De Menegazzo. Pag. 106

como variable dependiente, mientras la misma cognición es la variable independiente : El lenguaje es considerado esencialmente como un síntoma de la orientación intelectual subyacente .

Dice Piaget: "Antes o después tienen que volver sobre sus pasos, pues si se construyen concatenaciones complicadas, las variantes no analizadas en un momento dado reaparecen más tarde como factores de perturbación"(génesis del pensamiento lógico).

"El Programa es una herramienta muy útil para los educadores que quieran utilizarlos de forma didáctica con los niños, convirtiéndose el juego de los animales y sus sonidos onomatopéyicos en un gran estímulo para el lenguaje y ampliando su vocabulario".

2.3.4. Características del Lenguaje del Niño de 1 y 2 años:

El desarrollo del lenguaje, además de relacionarse con el pensamiento, tiene sus bases en las relaciones afectivas del niño con sus padres. Por ello, es indispensable destacar la importancia del cariño y el fortalecimiento de los vínculos afectivos que se vienen formando desde antes del nacimiento.

Las adquisiciones de lenguaje también contribuirán al desarrollo de la autonomía pues será capaz de posponer su llanto para tratar de expresar verbalmente lo que desea. Su vocabulario crecerá, de unas 6 palabras a los 12 meses a entre 150 y 3000 palabras al cumplir los 2 años, con lo cual mejorará su capacidad de expresión verbal. Narrará de manera breve algún suceso importante del día y dirá frases cortas, aún con limitaciones de sintaxis.

Su capacidad de memoria crecerá, con lo cual podrá realizar imitaciones diferidas y aprender nuevas palabras. Hacia los 20 meses aparecerá el pensamiento simbólico, y con él el juego simbólico, actividad lúdica necesaria para experimentar y aprender a través de la acción.

En fin, el niño de 1 a 2 años imita lo que ve y aprende por observación, pero sobre todo, que busca su autonomía, y al mismo afecto y protección de sus padres.

Si bien la extensión de sus frases se incrementará poco durante este año de vida, logrará al final del período comunicarse de manera más clara haciendo uso de una mejor pronunciación, modulación de la voz y mayor número de reglas sintácticas.

➤ *Características en los Niños de 12 y 18 meses:*

- ❑ Utiliza de 20 a 100 palabras, incluyendo su nombre.
- ❑ Expresa palabras – frases: “quiero”, “tete”, “sueño”.
- ❑ Expresa más comúnmente sustantivos, utiliza pocos adjetivos, verbos y algunos pronombres.
- ❑ Conoce el orden que debe tener la emisión de la oración.
- ❑ Empieza a diferenciar el tú y el yo, y a usar el pronombre mío.
- ❑ Indica que esta enojado.
- ❑ Realiza acciones con elementos domésticos.
- ❑ Le atrae escuchar cosas de su interés.
- ❑ Señala para indicar lo que quiere.
- ❑ Hace descripciones sin acompañarlas de acciones.
- ❑ Reconoce partes de su cuerpo y prendas de vestir.
- ❑ Maneja el espacio ambiental y explora el medio.

➤ *Características en los Niños de 18 y 24 meses:*

- ❑ Tiene noción de uno y varios.

- ❑ Identifica a otras personas por su nombre,.
- ❑ Capta emociones y expresa afecto.
- ❑ Expresa su alegría bailando, cantando, aplaudiendo, chillando o riéndose.
- ❑ Inicia reconocimientos de partes finas del cuerpo.
- ❑ Le gusta escuchar cuentos y rondas.
- ❑ Dice su nombre, si le pregunta.
- ❑ Narra experiencias.
- ❑ Sabe rimas infantiles.
- ❑ Nombra animales comunes.
- ❑ Identifica sus propios dibujos.
- ❑ Tiene mas o menos de 100 a 150 palabras con fallas articulatorias.
- ❑ Incorpora preposiciones (hasta, con, sin)
- ❑ Utiliza las expresiones qué, cómo, cuándo.
- ❑ Enuncia frases con palabras descriptivas.
- ❑ Utiliza la palabra “mío” con frecuencia.

“Es importante comprender la secuencia natural del crecimiento del niño; los factores que afectan su desarrollo y la edad en que las destrezas principales son adquiridas; comprendiendo los deseos y necesidades que tiene el niño, en esta etapa logrará un aumento en el vocabulario que les permite expresarse con oraciones sencillas, comprender lo que el adulto les dice o indica y establecer una comprensión corta y sencilla en situaciones de la vida cotidiana.”

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. *HIPÓTESIS DE ESTUDIO:*

3.1.1. *Hipótesis General:*

- El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” es eficaz para la Formación de Nociones Básicas y del Lenguaje de los Niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita en el año 2007.

3.1.2. *Hipótesis Especificas:*

- a. El nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de la Cuna Maternal Semillita se presenta muy bajo en los niños de 1 y 2 años, antes de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.
- b. El nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje en los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, mejora después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.
- c. Existen Diferencias Significativas en el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, antes y después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.

3.2. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN:

3.2.1. Variable Dependiente: Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje.

A. *Formación de las Nociones Básicas:*

- Concepto: Es el proceso realizado por los órganos sensoriales y el sistema nervioso central en forma conjunta. Consiste en la capacitación de estímulos externos para ser procesados e interpretados por el cerebro.

El estímulo es captado por algunos órganos sensoriales, ellos transforman la energía proveniente del estímulo en señales electroquímicas que son transmitidas como impulsos nervioso al cerebro y este estímulo llega al cerebro donde es interpretado.

Indicadores:

- Partes Gruesas del Cuerpo.
- Partes Finas del Cuerpo.
- Partes de su Rostro.
- Dentro – Fuera.
- Cerca – Lejos.
- Colores.
- Formas.
- Tamaños.
- Lento – Rápido.
- Antes – Después.

B. El Lenguaje:

- Concepto: Es una de las habilidades más complejas que surge y se desarrolla durante la vida del hombre.

Se adquieren en los primeros años de vida del niño; se desarrolla la comunicación incipiente relacionada con las acciones recíprocas de padres a hijos; esta etapa inicial y las sucesivas necesitan de estimulación sistemática.

Indicadores:

- ❑ Imitación de Sonidos.
- ❑ Identificación de Sonidos.
- ❑ Vocabulario.
- ❑ Palabras, Frases.

3.2.2. Variable Independiente: Programa Interactivo Computacional "Mis Amigos de Play Family"

- Concepto: El Programa Interactivo Computacional "Mis Amigos de Play Family", es una colección de juegos educativos en CD-ROM, con la que los niños se divierten y aprenden jugando. Cada título está enfocado para que los más pequeños de la casa aprendan sobre temas diferentes: vocabulario, matemáticas, música, etc.

Este programa sirve para que los más pequeños de la casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias para el aprendizaje.

El Programa se evaluara según la eficiencia y la eficacia que se obtendrá en los resultados finales de los niños.

Indicadores:

- Eficacia.
 - Meta.
 - Flexibilidad.
 - Tiempo.

- Efectividad.
 - Resultados.

3.3. *TIPO DE INVESTIGACIÓN:*

Según su finalidad es Aplicada y según el nivel de conocimiento que se desea alcanzar es Explicativa.

El tipo de investigación aplicada se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven . La Investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, le preocupa la actuación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento. La investigación aplicada, como aplicación práctica del conocimiento científico, constituye el primer esfuerzo para transformar los conocimientos científicos en tecnología. (Seminario de Tesis, 1996, facultad de Educación – UPT)

El presente trabajo de investigación, es importante porque nos va a permitir lograr complementar y mejorar el material audiovisual para que los niños de la Cuna Maternal Semillita logren explotar al máximo y formar con eficacia las Nociones Básicas y del Lenguaje de una manera divertida y atractiva para el niño.

Según Hernández Sampieri, los estudios explicativos están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Su interés se centra en explicar porqué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas.

La presente investigación intenta explicar la relación que existe entre el Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” y la Formación de Nociones Básicas y del Lenguaje, se pretende hacer una nueva propuesta contextualizándola a la realidad del investigador y así explicar según los resultados los logros obtenidos.

3.4. *DISEÑO:* Experimental de tipo Pre experimental

Se llaman pre experimentales porque su grado de control es mínimo. A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. (Hernández S. Metodología de la Investigación, pág. 136)

En el presente trabajo de investigación se efectuará con un solo grupo y se aplicará una prueba antes de la ejecución del Programa Interactivo computacional “Mis Amigos de Play Family” y posteriormente se evaluará con la misma prueba al finalizar el Programa, de este forma se pretende comparar los resultados obtenidos para verificar la eficacia del programa en los niños de la muestra.

Este diseño puede diagramarse de la siguiente manera:

G	O1	X	O2
---	----	---	----

G - Grupo

O1 - Evaluación antes de la experiencia

X - Programa

O2 - Evaluación después de la Experiencia

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA:

Está conformada por 15 niños de 1 y 2 años matriculados en la Institución Educativa Semillita.

El grupo de la muestra fue elegido para realizar el trabajo de diagnóstico, ejecución, aplicación y evaluación, ya que el Programa Interactivo Computacional "Mis Amigos de Play Family" está dirigido a niños de esta edad. Puede aplicarse las pruebas en una sola ocasión y observarlos en las mismas sesiones. La ejecución del programa se efectuará asistiendo a la misma institución.

Para la elección del grupo muestra también se considera las características similares de los niños, ya que ellos presentan interés por la computadora pero no tienen mucha cercanía a ella, ni siquiera en el hogar a pesar que proceden de familias con un buen nivel cultural.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

Las técnicas e instrumentos a utilizar en el presente trabajo de investigación se detallan a continuación:

3.6.1. Técnicas:

- ✓ Observación.-

Esta técnica consiste en mirar con rigor, en forma sistemática y profunda, con el interés de descubrir lo importante de aquello que se observa.

En el presente trabajo se utilizará esta técnica para observar el comportamiento que tiene el niño frente al Programa; comprobando su aceptación e interés que presenta en su aplicación .

3.6.2. Instrumentos:

- ✓ Ficha de Observación para Medir las Nociones Básicas y el Lenguaje.-

Será elaborada por el investigador teniendo en cuenta los indicadores de la variable dependiente, se formularán Items para medir el nivel de conocimientos básicos que presentan en esos momentos y el nivel del lenguaje de los niños de la muestra. Este instrumento será aplicado antes y después de la ejecución del programa.

Para poder validar el instrumento se utilizará el criterio de expertos. Es decir se someterá a revisión de especialistas en el tema.

3.7. *PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN:*

- Clasificación de la información.- Se agrupan los datos obtenidos de acuerdo a las variables e indicadores en estudio.

- Tabulación de los datos.- Se utilizarán tablas y cuadros para la tabulación manual agrupando los datos en categorías anotándolos.
- Análisis e interpretación de datos.- Se utilizará la Estadística descriptiva y porcentual para la variable dependiente.
- Para presentación de datos.- Se utilizarán los siguientes instrumentos:
 - Cuadros Estadísticos.- De doble entrada para la presentación de los datos porcentuales y las frecuencias.
 - Gráficos de Barras.- Se incluirán este tipo de gráficos para una mejor visualización de los datos a nivel comparativo entre los resultados del pre test y post test.
 - Análisis Cualitativo de los resultados.- Se hará una interpretación de los resultados a nivel cualitativo para resaltar y dar las opiniones del investigador.

CAPITULO IV LOS RESULTADOS

4.1. *EL TRABAJO DE CAMPO:*

En el mes de Agosto se Solicitó la autorización a la Dirección de la Institución Educativa. Al ser aprobada la Solicitud, se pasó a conversar con la Docente y coordinar el horario de trabajo, luego se mostró a los docentes el programa que se iba a realizar con los niños. Luego de conversar con las docentes y enseñarles el programa que se iba a aplicar con los niños, pasamos a conocerlos y ser presentada ante ellos.

Las clases se realizaron en el aula de computación, donde se ocupó una computadora para trabajar con los niños; la Aplicación del Programa Interactivo Computacional "Mis Amigos de Play Family" tuvo una duración de tres meses, utilizando en total 77 horas, cada actividad se realizó tomando en cuenta la edad del niño.

Para los niños de un año, se realizó las clases dos veces a la semana, con una duración de diez minutos por cada niño; en los niños de dos años, también se realizaron dos veces a la semana, con una duración en cada actividad de quince minutos por cada niño.

Uno a uno los niños van subiendo a la Sala de Computación con la maestra; ellos primero escuchan las instrucciones que se les da para poder jugar correctamente, teniendo en cuenta la actividad que se va a realizar ese día y el juego que este va a utilizar.

EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO:

□ *ESQUEMA CORPORAL:*

CUADRO N° 1

ESQUEMA CORPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala en sí mismo las partes gruesas de su cuerpo.	A	0	0	A	1	20
	B	2	40	B	4	80
	C	3	60	C	0	0
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala las partes gruesas de su cuerpo”, encontramos que de los 5 niños de un año, 2 niños no lograron realizar correctamente todos los ejercicios sacando “B”, que representa el 40%; 3 niños no lograron realizar ningún ejercicio sacando “C”, que representa el 60%; esto

significa que el 60% de los niños se encuentran en la etapa de inicio, y el 20% esta en proceso de aprender.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que 1 niño logró realizar todo el ejercicio indicado correctamente sacando “A”, que representa el 20%; y 4 niños realizaron casi todos los ejercicios sacando “B”, que representa el 80%; esto significa que hay una gran mejoría en los aprendizajes de los niños ya que el 80% de los niños están en proceso de aprender.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala en sí mismo las partes gruesas de su cuerpo”, los niños de un año no lograron realizar correctamente todos los ejercicios indicados por el docente, algunos niños se encuentran en proceso de aprender.

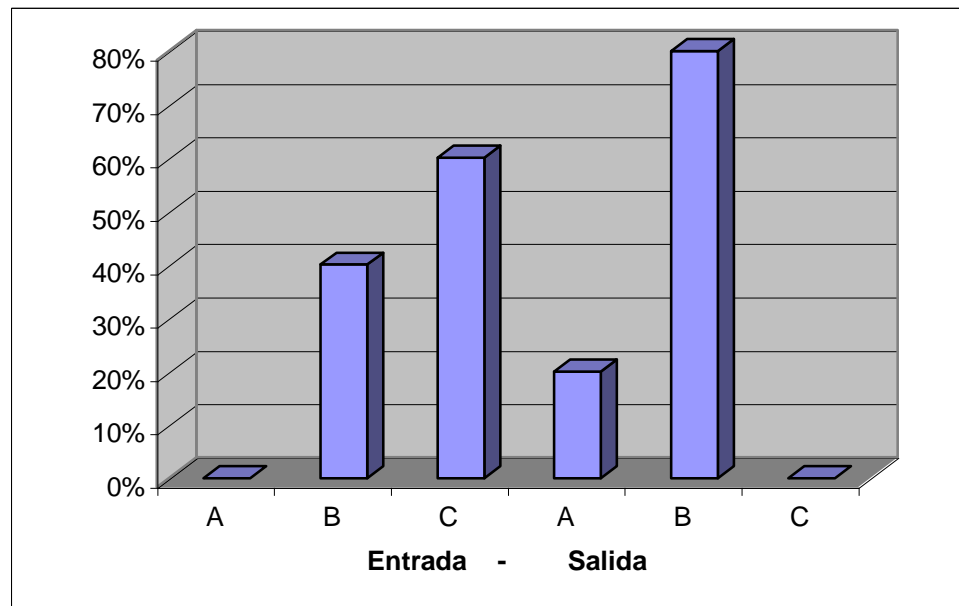
- El bajo rendimiento que tiene el niño puede ser causado por la falta de estimulación en su hogar; ya que los padres también tienen que apoyar la estimulación del niño, jugando los padres pueden ir preguntando al niño que señale las partes de su cuerpo, esto logrará que el niño refuerce sus conocimientos y reconozcan con mayor facilidad las partes de su cuerpo.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que los niños casi lograron realizar correctamente la mayor parte de los ejercicios que fue indicado por el docente, se observa que la mayor parte de niños se encuentran en proceso de aprender.

- El aumento en el conocimiento de los niños se debe al complemento de la estimulación que recibe en la clase y el Programa “Mis Amigos de Play Family”,

logrando así, una estimulación más adecuada, donde el niño con el juego refuerza y diferencia las partes gruesas de su cuerpo.

□ Gráfico N° 1



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ *ESQUEMA CORPORAL:*

CUADRO N°2

ESQUEMA CORPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala en sí mismo las partes de la cara.	A	1	20	A	3	60
	B	1	20	B	2	40
	C	3	60	C	0	0
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala las partes de la cara”, encontramos que de los 5 niños de un año, 1 niño logro realizar correctamente todo el ejercicio sacando “A”, que representa el 20%; 1 niño está en proceso de aprender sacando “B”, que representa el 20%, y los 3 niños restantes, no lograron realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 60%; esto significa que el 60% de los niños se encuentran en la etapa de inicio, y el 20% esta en proceso de aprender.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que 3 niños lograron realizar todo el ejercicio indicado correctamente sacando “A”, que representa el 60%; y 2 niños realizaron casi todo el ejercicio sacando “B”, que representa el 40%; esto significa que hay una gran mejoría en los aprendizajes en los niños ya que el 60% de los niños lograron aprender y el 40% se encuentra en proceso de aprender.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala en sí mismo las partes de la cara”, encontramos que los niños de un año no lograron realizar correctamente todos los ejercicios indicados por el docente, la mayor parte de niños aun están en la etapa de inicio, los demás se encuentran en proceso de aprender.

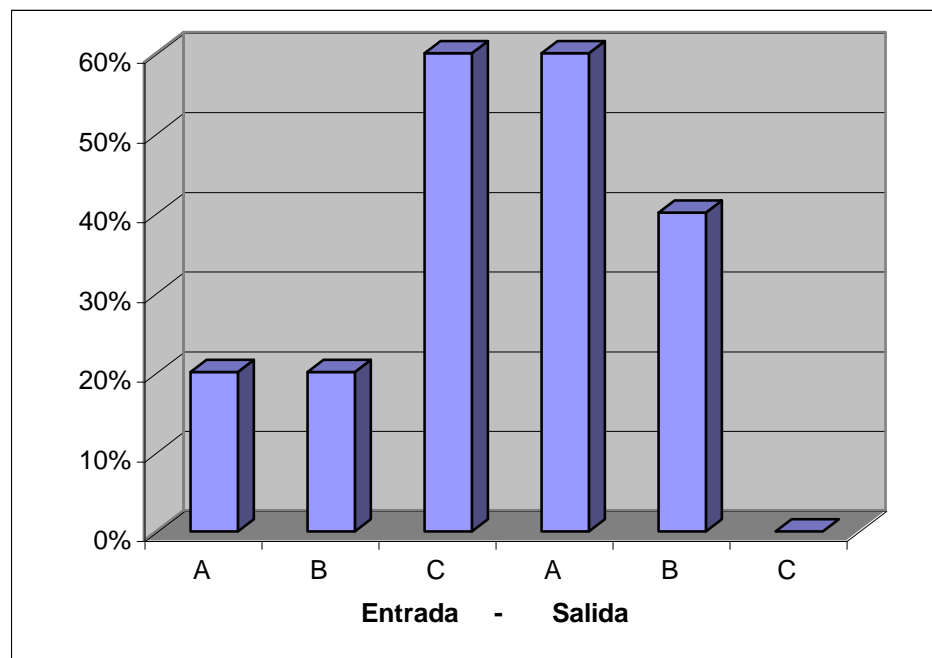
- El bajo rendimiento que tienen los niños, puede ser debido a que la estimulación que se le brinda no sea suficiente y sin apoyo de los padres para estimularlos por no saber como hacerlo adecuadamente, hace que el niño aún no sepa diferenciar correctamente las partes de su cara; el padre puede enseñar a su hijo preguntándole donde quedan los ojos y haciendo que el niño se los toque, así puede seguir preguntándole hasta que el niño logre señalarlos correctamente sin dudar.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que los niños lograron realizar correctamente la mayor parte de los ejercicios que fue indicado por el docente, se observa que una parte de niños se encuentran en proceso de aprender.

- El cambio del rendimiento del niño en su evaluación final, puede ser por el complemento de la estimulación en la clase, en su hogar y con el programa “Mis

Amigos de Play Family” que logra reforzar los conocimientos previos del niño sobre las partes de su cara y crea un aprendizaje significativo.

□ Gráfico N° 2



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN DE OBJETOS:*

CUADRO N°3

NOCION DE OBJETOS	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra los colores: Amarillo Azul, Rojo, Verde.	A	0	0	A	0	0
	B	0	0	B	3	60
	C	5	100	C	2	40
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra los colores: amarillo, azul, rojo, verde”, encontramos que los 5 niños de un año, no lograron realizar correctamente ningún ejercicio sacando todos los niño “C”, que representa el 100%; esto significa que los niños se encuentran en la etapa inicial.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 3 niños se encuentran en proceso de aprender y realizar correctamente el ejercicio, sacando “B”, que representa el

60%; 2 niños aun están en el inicio de su aprendizaje, sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que hay una mejoría en los aprendizajes de los niños.

□ Análisis Cualitativo:

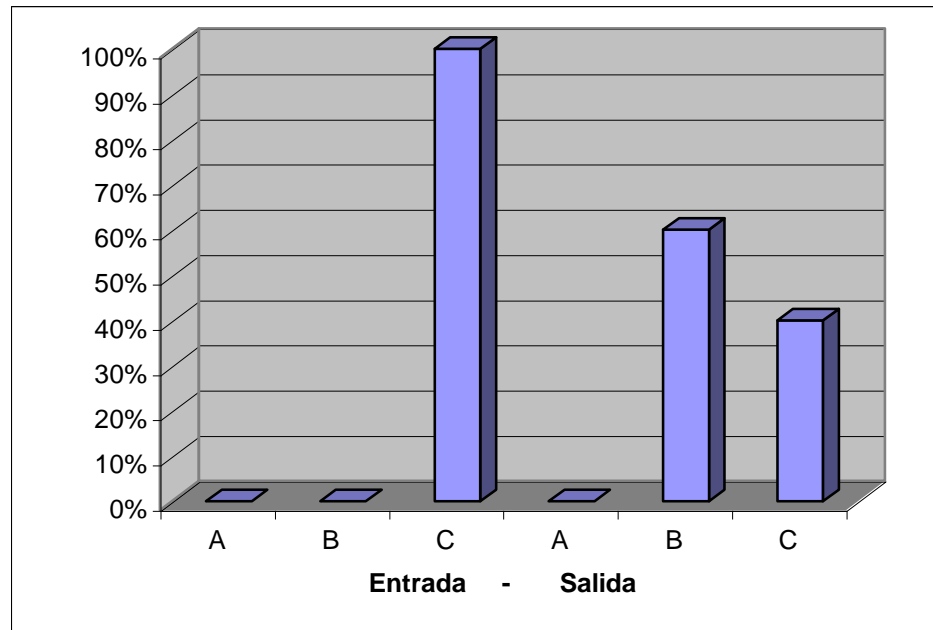
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos, encontramos que los niños de un año no lograron realizar correctamente lo indicado por el docente, ningún niño logró realizar algún ejercicio.

- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada puede ser debido a que los padres no estimulan correctamente esta área, lo que produce que los saberes previos que ha adquirido el niño no se refuercen y permanezcan en la memoria del niño, los padres pueden jugar con los niños en sus hogares haciendo que manipulen varios objetos con diferentes formas, tamaños, colores, texturas, etc, pidiendo que el niño le traiga un objeto o que el niño juegue con varios juguetes, así lograrán que de manera divertida el niño refuerce los conocimientos que adquirió en clase.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron y están en proceso de realizar correctamente el ejercicio, habiendo también otros que están en el inicio de proceso de aprendizaje.

- El cambio del rendimiento de los niños en la evaluación final, puede ser debido a que el complemento de la estimulación que recibe en la clase y el programa “Mis Amigos de Play Family”, ya que con sus juegos logran que el niño reconozca los colores.

□ Gráfico N°3



Datos adquiridos de la aplicación de la Lista de Cotejo, a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N°4

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales.	A	0	0	A	3	60
	B	2	40	B	2	40
	C	3	60	C	0	0
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales”, encontramos que de los 5 niños de un año, 2 niños no lograron realizar correctamente todos los ejercicios; sacado “B”, que representa el 40%, y 3 niños sacaron “C”, que representa el 60%; esto significa que el 40% de los niños están en proceso de aprender, y el 60% de los niños están en la etapa de inicio.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que 3 niños lograron realizar correctamente los ejercicios sacando

“A”, que representa el 60%; 2 niños aun están en proceso de aprender sacando “B”, que representa el 40%.

□ Análisis Cualitativo:

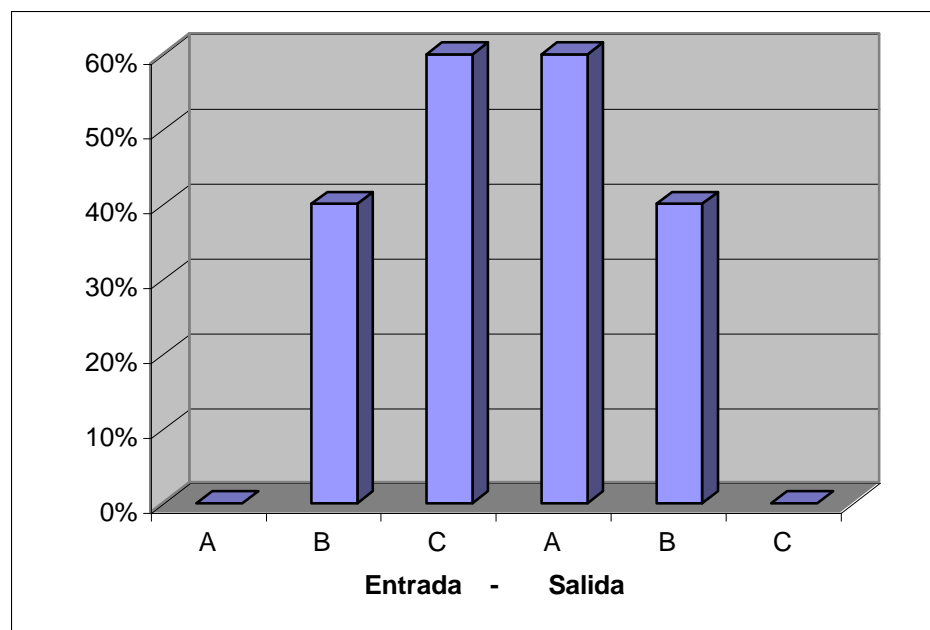
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales”, encontramos que los niños de un año no lograron realizar correctamente lo indicado por el docente, ningún niño logro realizar completamente los ejercicios.

- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada se debe a que la estimulación que los padres deben brindar a los niños en sus hogares no se realiza, los padres no creen que sea importante reforzar sus conociendo previos, ellos podrían hacer escuchar sonidos de animales e imitar con sus hijos así el niño jugaría con ellos e imitaría los sonidos.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron, los demás niños están en proceso de aprender y realizar correctamente los ejercicios que indico el docente.

- El cambio en el rendimiento de los niños en la evaluación final se debe al complemento de la estimulación que recibe en la clase con el programa “Mis Amigos de Play Family”, ya que es más llamativo para el niño y logra reforzar con mayor facilidad los conocimientos previos que a adquirido, al ver en la pantalla del computador los animales y escuchar sus sonidos onomatopéyicos.

□ Gráfico N°4



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N°5

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Repite el nombre de los animales.	A	0	0	A	0	0
	B	1	20	B	3	60
	C	4	80	C	2	40
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “repite los nombres de animales”, encontramos que de los 5 niños de un año, 1 niño no logró realizar todo el ejercicio; sacando “B”, que representa el 20%, y 4 niños lo logro realizar nada, sacando “C”, que representa el 80%; esto significa que el 20% de los niños están en proceso de aprender, y el 80% de los niños aun continúan en la etapa de inicio.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que 3 niños casi lograron realizar correctamente todo el ejercicio sacando “B”, que representa el 60%;y 2 niños no lograron el ejercicio sacando

“C”, que representa el 40%; esto significa que el 60% esta en proceso de aprender y el 40% se encuentra en la etapa de inicio.

□ Análisis Cualitativo:

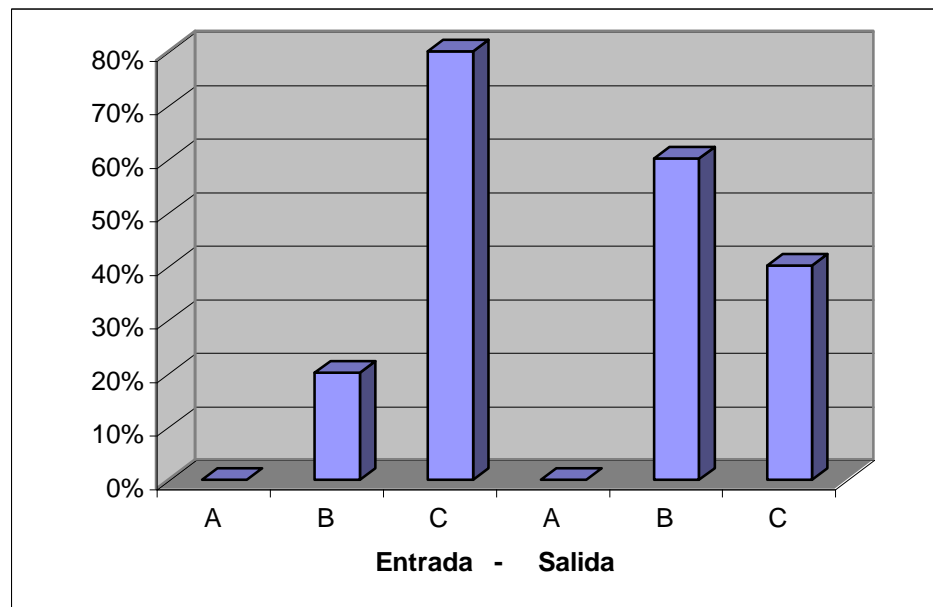
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “repite el nombre de los animales”, encontramos que los niños de un año no lograron realizar correctamente lo indicado por el docente, la mayor parte de los niños no logró realizar completamente los ejercicios.

- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada puede deberse a que los padres no saben estimular a sus hijos y no tiene mucho interés por hacerlo, lo que hace que el niño no pueda reforzar sus conocimientos previos, los padres podrían enseñarle dibujos de diferentes animales y decirles como se llaman cada uno, así el niño repetiría con él, el nombre de los animales.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron y están en proceso de aprender; los demás niños aun se encuentran en el inicio de su aprendizaje.

- El cambio en el rendimiento de los niños, se puede deber a que la estimulación que se da en la clase se va complementando con el programa “Mis Amigos de Play Family”, logrando que de manera divertida y llamativa refuerce los conocimientos previos del niño, al ver en la pantalla del computador los animales, escuchar sus nombres y sonidos onomatopéyicos.

□ Gráfico N°5



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ *UBICACIÓN ESPACIAL:*

CUADRO N°6

UBICACIÓN ESPACIAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Coloca el objeto dentro o fuera de la caja.	A	0	0	A	3	60
	B	0	0	B	1	20
	C	5	100	C	1	20
TOTAL		5	100		5	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial “coloca el objeto dentro o fuera de la caja”, encontramos que de los 5 niños de un año, no lograron realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 100%; esto significa que los niños se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 3 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 60%; 1 niño esta en proceso de

aprender, sacando “B” que representa el 20%; 1 niño aun está en el inicio de su aprendizaje sacando “C”, que representa el 20%.

□ Análisis Cualitativo:

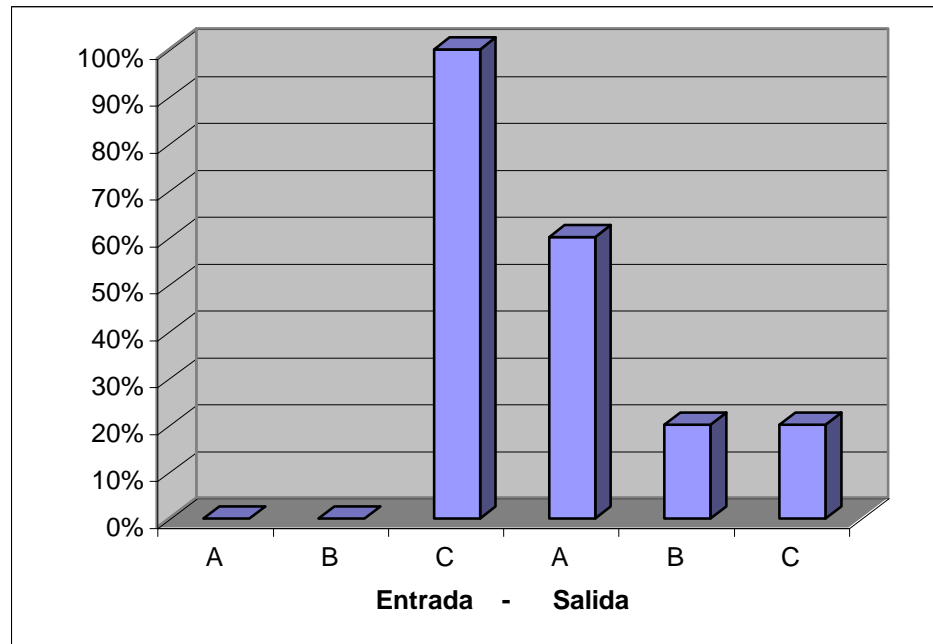
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial, encontramos que los niños de un año no lograron realizar correctamente lo indicado por el docente, ningún niño logró realizar algún ejercicio.

- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada se puede deber a que los padres no tienen mucho tiempo para estar con sus hijos y estimularlos, podría jugar con su hijo haciendo que guarde dentro de una caja sus juguetes y luego que los saque fuera de la caja, así el niño ira dando se cuenta de cuando algo se encuentra dentro o fuera, y también que el niño se desplace libremente por el espacio.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron, unos lograron realizarlo correctamente el ejercicio y otros están en proceso de realizar correctamente, habiendo también otro que está en el inicio de proceso de aprendizaje.

- El cambio en el rendimiento de los niños, se puede deber al complemento de la estimulación que se da en la clase y el programa “Mis Amigos de Play Family”; van logrando que el niño se de cuenta de la ubicación de los juguetes, al ver en la pantalla a los niños y animales que aparecen y desaparecen dentro y fuera de la caja.

□ Gráfico N°6



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 1 año del Centro Educativo Semillita.

EVALUACIÓN DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS:

□ *ESQUEMA CORPORAL:*

CUADRO N° 7

ESQUEMA CORPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra en sí mismo las partes gruesas de su cuerpo.	A	4	40	A	8	80
	B	2	20	B	1	10
	C	4	40	C	1	10
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala o nombra las partes gruesas de su cuerpo”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 4 niños lograron realizar correctamente todo el ejercicio, sacando “A”, que representa el 40%; 2 niños no realizaron todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 20%, y 4 niños que no lograron realizarlo, sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que el

40% de los niños logró aprender, el otro 40% se encuentran en la etapa de inicio, y el 20% esta en proceso de aprender.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que 8 niños lograron realizar todo el ejercicio correctamente, sacando "A", que representa el 80%; 1 niño no realizó todo el ejercicio, sacando "B", que representa el 10%, y 1 niño más que no logro realizar el ejercicio, sacando "C", que representa el 10%; esto significa que el 80% de los niños logro aprender, el 10% esta en proceso de aprender y el otro 10% esta en la etapa de inicio.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: "señala o nombra en sí mismo las partes gruesas de su cuerpo", encontramos que algunos niños de dos años lograron realizar correctamente el ejercicio dado por el docente, los otros niños se encuentran en proceso de aprender y en la etapa de inicio del aprendizaje.

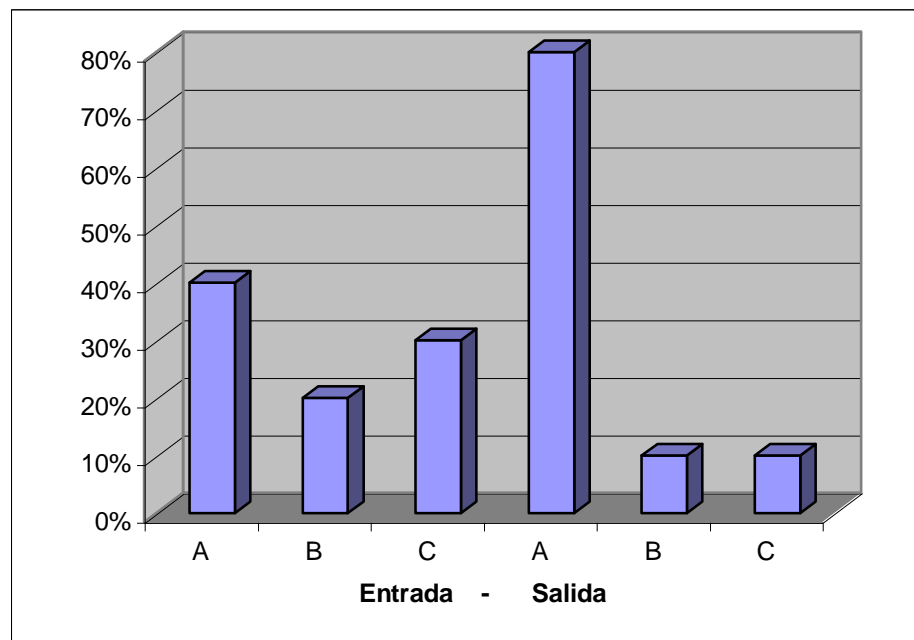
- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada se debe a que los niños no han recibido estimulación de sus padres ya que no basta con la estimulación de la cuna, los padres podrían estimular a sus hijos por medio de canciones que hagan que identifique y mueva las partes gruesas de su cuerpo.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que la mayor parte de los niños lograron realizar correctamente los ejercicios que fue indicado por el docente, se ve que aun se encuentran algunos niños en el inicio y en el proceso de aprender.

- El cambio del rendimiento de los niños en la evaluación final, puede ser debido a que la estimulación que recibe el niño se va complementando con el

programa “Mis Amigos de Play Family”, logrando reforzar sus conocimientos previos, observando en la pantalla como el niño mueve las partes gruesas de su cuerpo.

□ Gráfico N° 7



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *ESQUEMA CORPORAL:*

CUADRO N°8

ESQUEMA CORPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra en sí mismo las partes de la cara.	A	4	40	A	9	90
	B	5	50	B	1	10
	C	3	30	C	0	0
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala o nombra en sí mismo las partes de la cara”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 4 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 40%; 5 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B” que representa el 50%, y 3 niños no lograron realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 30%; esto significa que el 40% logro aprender, el 50% de los niños se encuentran en proceso de aprender y el 30% está en la etapa de inicio de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que 9 niños lograron realizar el ejercicio correctamente, sacando “A”, que representa el 90%; y 1 niño casi realizó todo el ejercicio sacando “B”, que representa el 10%; esto significa que el 90% de los niños lograron aprender y el 10% de ellos esta en proceso de aprender todas las partes de su cara.

□ Análisis Cualitativo:

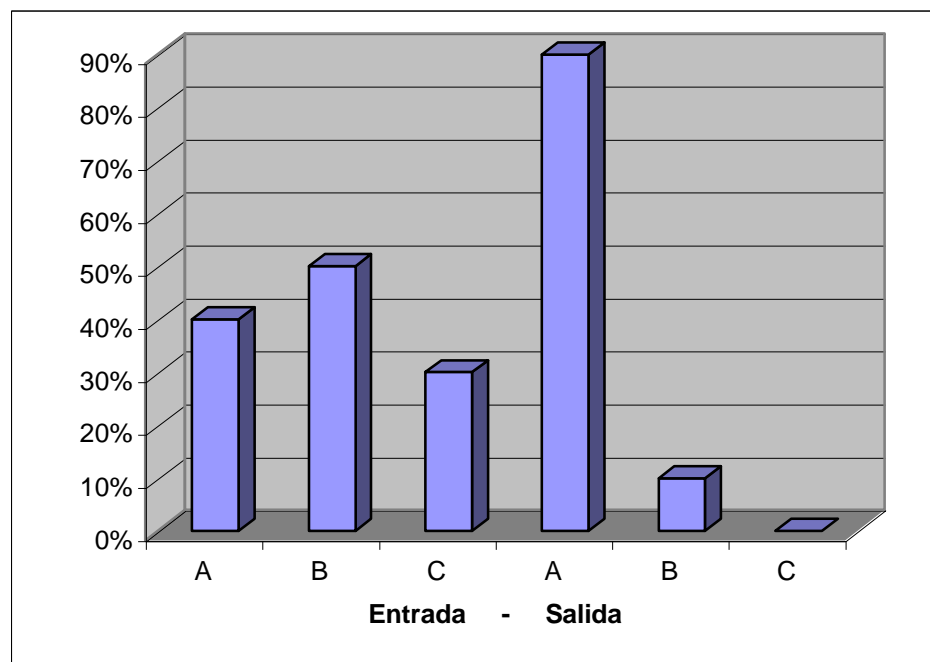
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Esquema Corporal: “señala o nombra en sí mismo las partes de la cara”, encontramos que la mayor parte de niños no lograron realizar totalmente el ejercicio indicado por el docente, solo unos cuantos lograron realizar el ejercicio sin dificultad.

- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada puede deberse a que los padres no creen que sea importante estimular a sus hijos en el hogar, que es suficiente estímulo el que recibe en la cuna; los padres pueden estimular a sus hijos por medio de canciones que hagan que el niño identifique y toque en sí mismo las partes de su cara.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que la mayor parte de niños lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, solo unos cuantos niños se encuentran en proceso de aprender.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final se puede deber, a que la estimulación que recibe en la clase se complementa con el programa “Mis Amigos de Play Family”; y logra así reforzar los conocimientos del niño, haciendo que reconozca e identifique en el niño que aparece en la pantalla las partes de su cara, logrando una estimulación adecuada para la edad del niño.

□ Gráfico N° 8



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN DE OBJETOS:*

CUADRO N°9

NOCION DE OBJETOS	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra los colores: Amarillo Azul, Rojo, Verde.	A	1	10	A	5	50
	B	5	50	B	2	20
	C	4	40	C	3	30
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra los colores: amarillo, azul, rojo, verde”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 1 niño logro realizar el ejercicio correctamente, sacando “A”, que representa el 10%; 5 niños no lograron todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 50% y 4 niños no realizaron el ejercicio sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que el 10% de los niños logro aprender, el 50% se encuentran en proceso de aprender, y el 40% se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 5 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 50%; 2 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 20% y 3 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C”, que representa el 30%, esto significa que el 50% de los niños lograron aprender, el 20% se encuentra en proceso de aprender y el 30% de los niños se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra los colores: amarillo, azul, rojo, verde”, encontramos que de los niños de dos años, la mayor parte de ellos no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente.

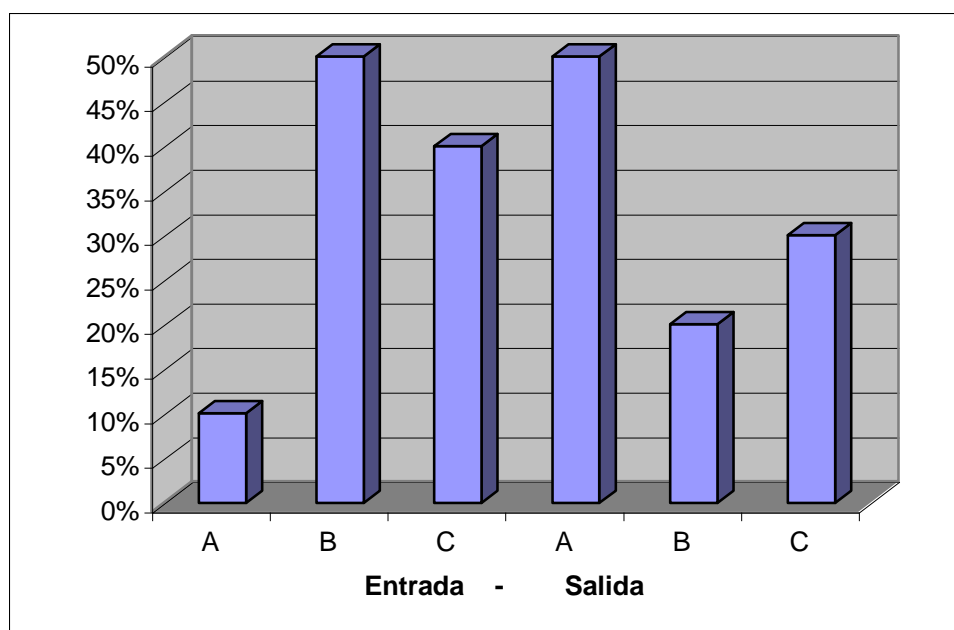
- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada puede ser debido por que la estimulación que recibe en la cuna no es suficiente tiene que se complementado en el hogar, pero algunos padres no tienen tiempo para hacerlo; los padres podrían reforzar sus conocimientos al momento en que sus hijos guarden sus juguetes, pueden hacer que los guarden según su color, así iría reforzando sus conocimientos.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que la mayor parte de los niños han logrado aprender sin problemas y los otros niños están en proceso de realizar correctamente el ejercicio que indico el docente.

- El cambio que se encuentra en el rendimiento de los niños, puede ser debido a que la estimulación que recibe el niño es mas completa ya que se está complementa con el programa “Mis Amigos de Play Family”; reforzando así los

conocimientos previos del niño, cuando al observar en la pantalla las formas geométricas y reconocer los colores con los que aparecen.

□ Gráfico N°9



Datos adquiridos de la aplicación de la Lista de Cotejo, a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN DE OBJETOS:*

CUADRO N°10

NOCION DE OBJETOS	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra Figuras Geométricas: Círculo, Cuadrado, Triángulo.	A	1	10	A	5	50
	B	0	0	B	1	10
	C	9	90	C	4	40
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra Figuras Geométricas: Círculo, Cuadrado, Triángulo”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 1 niño logró realizar el ejercicio correctamente, sacando “A”, que representa el 10% y 9 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C”, que representa el 90%; esto significa que el 10% de los niños logro aprender y el 90% se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 5 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 50%; 1 niño no logro realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 10% y 4 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C”, que representa el 40%, esto significa que el 50% de los niños lograron aprender, el 10% se encuentra en proceso de aprender y el 40% de los niños se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo”; encontramos que la mayor parte de los niños no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente.

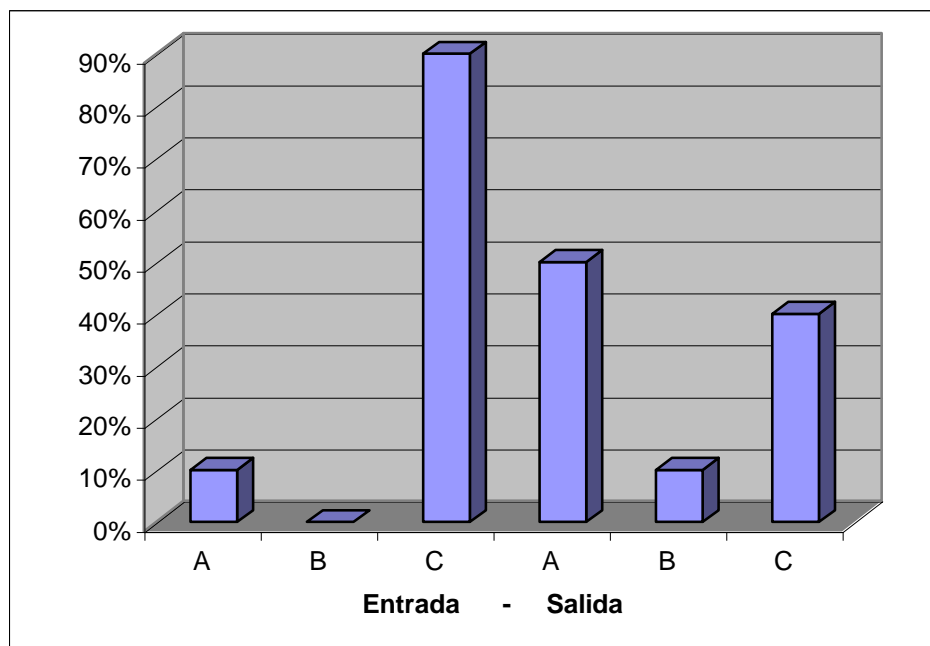
- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada puede ser debido a que la estimulación que recibe no es reforzada en el hogar, esto hace que los niños se olviden fácilmente de lo aprendido, los padres podrían estimular a sus hijos jugando con ellos, haciendo que busquen objetos que tengan determinada forma como circular o triangular, etc.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay un cambio en el rendimiento del niño, ya que la mitad de los niños han logrado aprender, y realizar correctamente el ejercicio y los otros niños se encuentran en proceso de realizar correctamente el ejercicio.

- El cambio en el rendimiento de los niños, puede ser debido a que la estimulación que recibe en la clase se complementa y refuerza con el programa “Mis Amigos de Play Family”, así los conocimientos previos que ha obtenido el

niño se refuerzan; al observar en la pantalla va formando y reconociendo las figuras geométricas de manera divertida para el niño.

□ Gráfico N°10



Datos adquiridos de la aplicación de la Lista de Cotejo, a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN DE OBJETOS:*

CUADRO N°11

NOCION DE OBJETOS	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o nombra tamaños: grande – pequeño.	A	3	30	A	9	90
	B	3	30	B	0	0
	C	4	40	C	1	10
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra tamaños: grande – pequeño”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 3 niños lograron realizar el ejercicio correctamente, sacando “A”, que representa el 30%, 3 niños no realizaron correctamente todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 30% y 4 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que el 30% de los niños logro aprender, el otro 30% de niños se encuentra en proceso de aprender y el 40% se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 9 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 90% y 1 niño no realizó el ejercicio, sacando “C”, que representa el 10%, esto significa que el 90% de los niños lograron aprender y el 10% de los niños se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción de Objetos: “señala o nombra tamaños: grande - pequeño”; encontramos que gran parte de los niños no logró realizar correctamente todo el ejercicio indicado por el docente, sólo unos cuantos han realizado correctamente el ejercicio que indicó el docente.

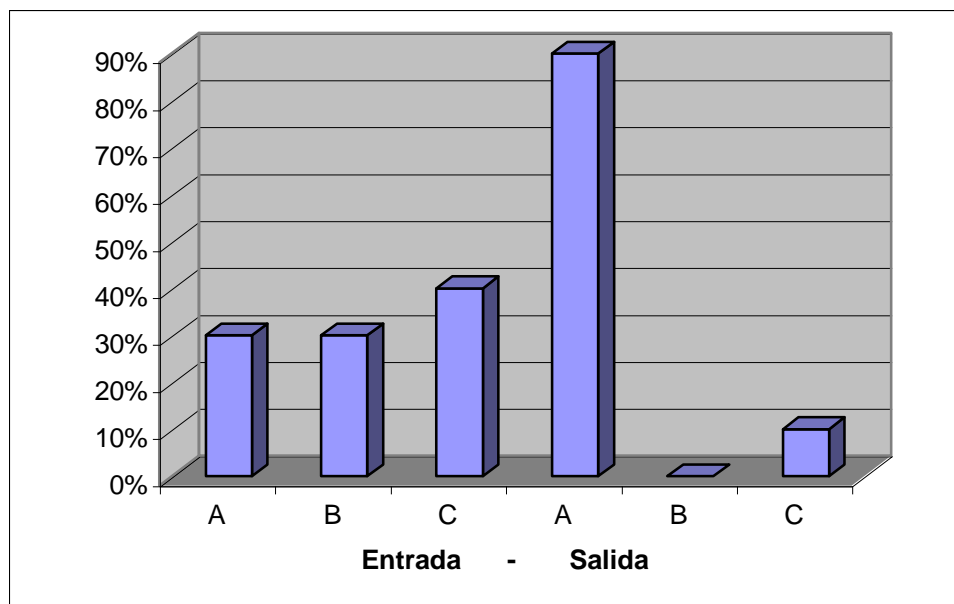
- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada puede ser debido a la falta de estimulación de los padres, y la estimulación que reciben en la cuna no es suficiente, esto provoca que el niño se olvide de los aprendizajes que recibió, los padres podrían hacer que sus hijos comparen el tamaño de sus muñecos o pedirles que les pasen los juguetes más grandes o más pequeños.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay un cambio en el rendimiento del niño, ya que la casi todos los niños han logrado aprender, y realizar correctamente el ejercicio y los demás niños se encuentran en proceso de realizar correctamente el ejercicio.

- El cambio en el rendimiento de los niños en la evaluación final, puede ser debido a que la estimulación que han recibido los niños es mas completa ya que se a complementado la estimulación de la cuna con la del programa “Mis

Amigos de Play Family”, así cuando los niños observan en la pantalla el juego, van formando y reconociendo las figuras geométricas.

□ Gráfico N°11



Datos adquiridos de la aplicación de la Lista de Cotejo, a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *UBICACIÓN ESPACIAL:*

CUADRO N°12

UBICACIÓN ESPACIAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala o mueve los brazos: arriba – abajo.	A	7	70	A	9	90
	B	1	10	B	1	10
	C	2	20	C	0	0
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial “señala o mueve los brazos: arriba - abajo”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 7 niños lograron realizar el ejercicio, sacando “A”, que representa el 70%, 1 niño no logró realizar todo el ejercicio, sacando “B” que representa el 10% y 2 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C” que representa el 20%; esto significa que el 70% de los niños lograron aprender, el 10% están e proceso de aprender, y el 20% se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay un cambio en la evaluación de los niños, ya que 9 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 90%; 1 niño esta en proceso de aprender, sacando “B” que representa el 10%; esto significa que el 90% de los niños lograron aprender y el 10% de los niños están en proceso de aprender.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial “señala o mueve los brazos: arriba - abajo”, encontramos que la mayor parte de los niños de dos años lograron realizar correctamente lo indicado por el docente, aunque algunos niños no lograron realizar bien el ejercicio.

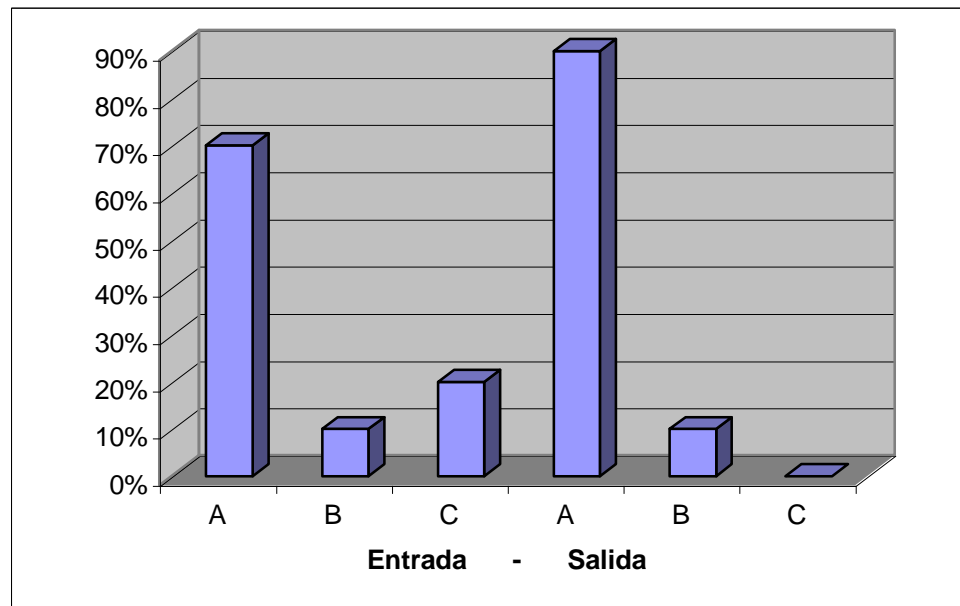
- El rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada se puede deber a que casi todos los padres estimulan a sus hijos en sus hogares, pero aún quedan niños a los que los padres no les refuerzan sus conocimientos, ellos podrían estimular a sus hijos dibujando con ellos, les pueden pedir que dibujen una casa y decirles que en el cielo dibujen nubes y en la tierra pasto o flores luego preguntarles que pueden observar que está arriba de la casa y que abajo, así puede ir dándose cuenta y diferenciando posiciones.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que casi todos los niños lograron realizar correctamente el ejercicio y unos pocos aun se encuentran en proceso de realizarlo correctamente.

- El cambio en el rendimiento de los niños, se puede deber al complemento de la estimulación que se refuerza en la casa y el que se da en la clase añadiéndole el programa “Mis Amigos de Play Family”; que va reforzando aun más los conocimientos previos del niño, al observar en la pantalla del

computador a un niño donde diferencian las partes que quedan arriba y abajo del cuerpo.

□ Gráfico N°12



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *UBICACIÓN ESPACIAL:*

CUADRO N°13

UBICACIÓN ESPACIAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Coloca el objeto dentro o fuera de la caja.	A	4	40	A	5	50
	B	2	20	B	3	30
	C	4	40	C	2	20
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial: “coloca el objeto dentro o fuera de la caja”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 4 niños lograron realizar el ejercicio, sacando “A”, que representa el 40%, 2 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 20% y 4 niños no lograron realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que el 40% de los niños logro aprender, el 20% se encuentra en proceso de aprender y el otro 40% se encuentra en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 5 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 50%; 3 niños casi realizaron todo el ejercicio, sacando “B” que representa el 30%; 2 niños no logro realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 20%, esto significa que el 50% de los niños logro aprender, el 30% esta en proceso de aprender y el 20% se encuentra en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Ubicación Espacial: “coloca el objeto dentro o fuera de la caja”, encontramos que la mayor parte de los niños de dos años no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, y solo unos cuantos niños lograron realizar correctamente el ejercicios.

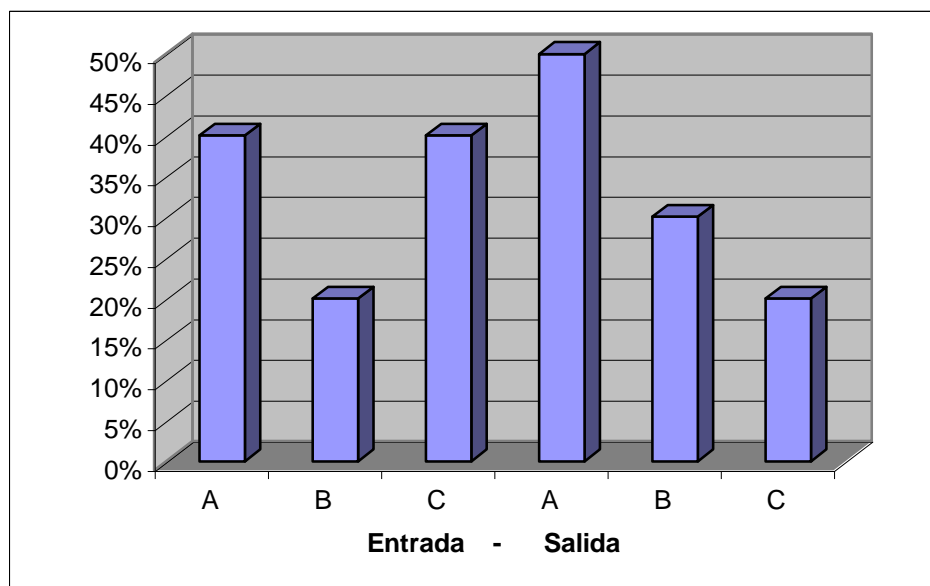
- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada se puede deber a que los padres no tienen tiempo para estimular a sus hijos, al dejar a los niños con las nanas o empleadas que tampoco saben como estimularlos bien, podrían estimular a los niños indicándoles que al sacar los juguetes de su caja se encuentran fuera y al guardarlos nuevamente en la caja se encuentran dentro.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que los niños mejoraron, unos lograron realizar correctamente el ejercicio y otros están en proceso de realizar correctamente, habiendo también unos cuantos que están en el inicio de proceso de aprendizaje.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final, se puede deber al complemento de la estimulación que los niños reciben

en la clase con el programa “Mis Amigos de Play Family”; observando en el juego a los niños y animales que aparecen y desaparecen dentro y fuera de la caja cada vez que presiona el teclado; esto logra que el niño refuerce sus conocimientos y construya aprendizajes significativos.

□ Gráfico N°13



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN TEMPORAL:*

CUADRO N°14

NOCIÓN TEMPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Marca el ritmo con panderetas: rápido - lento.	A	1	10	A	6	60
	B	4	40	B	1	10
	C	5	50	C	3	30
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción Temporal “Marca el ritmo con panderetas: rápido – lento”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 1 niño logró realizar el ejercicio, sacando “A” que representa el 10%; 4 niños no lograron realizar todo el ejercicio sacando “B”, que representa el 40% y 5 niños no realizaron el ejercicio, sacando “C”, que representa el 50%; esto significa el 10% de los niños lograron aprender, el 40% se encuentra en proceso de aprender y el 50% se encuentra en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 6 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 60%; 1 niño esta en proceso de aprender, sacando “B” que representa el 10%; 3 niño aun está en el inicio de su aprendizaje sacando “C”, que representa el 30%.

□ Análisis Cualitativo:

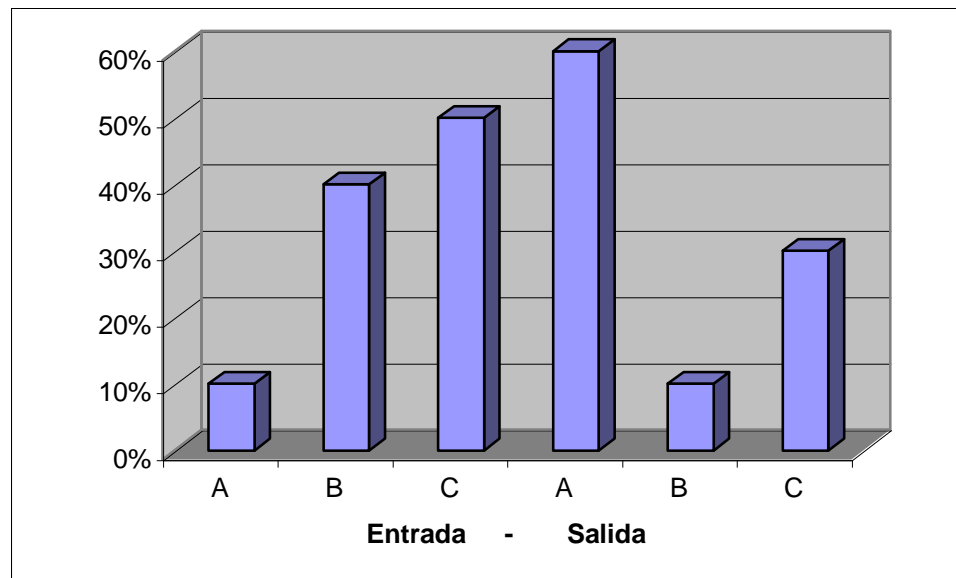
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción Temporal: “Marca el ritmo con panderetas: rápido – lento”, encontramos que casi todos los niños de dos años no lograron realizar correctamente lo indicado por el docente.

- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada se puede deber a que la estimulación que recibe el niño en la cuna no es suficiente, los padres no creen que sea importante y no refuerzan los conocimientos del ritmo a los niños haciendo que estos confundas los tiempo fácilmente; los papas pueden jugar con los niños indicándoles que aplaudan rápido y luego lento o sino que caminen rápido o lento, así el niño reforzará sus nociones y lograra realizar los cambios de ritmo correctamente.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron, unos lograron realizar correctamente el ejercicio y otros se encuentran en proceso de realizar correctamente.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final, se puede deber a que los conocimientos de los niños que obtienen en la clase se refuerzan con el programa “Mis Amigos de Play Family”; ya que jugando con el programa el niño mueve las partes de su cuerpo en diferentes ritmos haciendo clip sobre una de las extremidades.

□ Gráfico N°14



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *NOCIÓN TEMPORAL:*

CUADRO N°15

NOCIÓN TEMPORAL	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Realiza movimientos : Rápidos – lentos.	A	2	20	A	6	60
	B	3	30	B	1	10
	C	5	50	C	3	30
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ *Análisis Cuantitativo:*

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción Temporal “Realiza movimiento rápidos - lentos”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 2 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 20%, 3 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 30%, 5 niños no lograron realizar el ejercicio sacando “C”, que representa el 50%; esto significa que el 20% de los niños lograron aprender, el 30% se encuentra en proceso de aprender y el 50% se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en la evaluación de los niños, ya que 6 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando "A", que representa el 60%; 1 niño no logró realizar todo el ejercicio, sacando "B" que representa el 10%; 3 niños no realizaron el ejercicio, sacando "C", que representa el 30%; esto significa que el 60% de los niños logro aprender, el 10% se encuentra en proceso de aprender y el 30% se encuentra en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

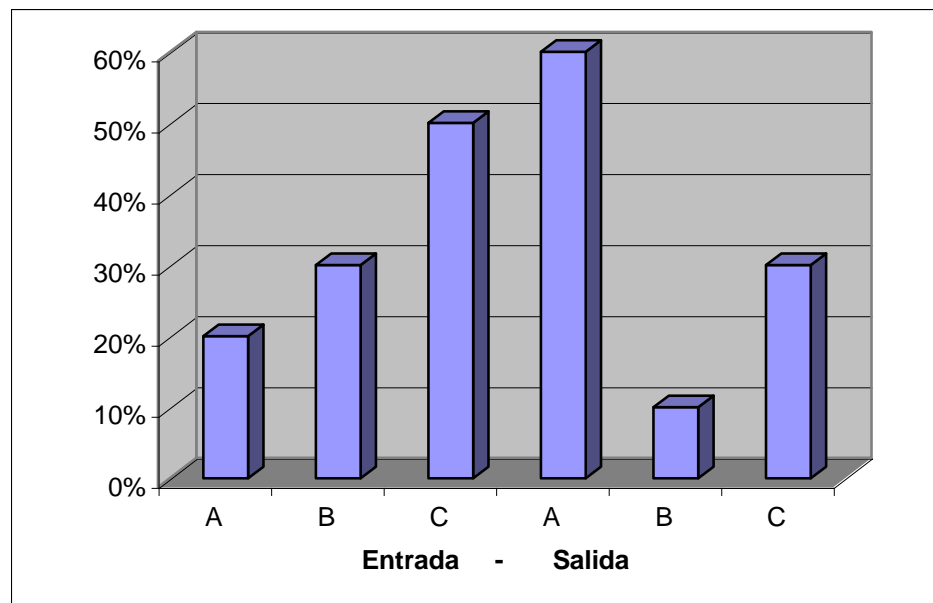
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Noción Temporal: "Realiza movimiento rápidos - lentos", encontramos que la mayor parte de los niños de dos años no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, sólo unos cuantos niños lograron realizar el ejercicio.

- El bajo rendimiento que presentan los niños en la evaluación de entrada se puede deber a que los padres no pasan tiempo con sus hijos, los niños son criados por las nanas o empleadas del hogar, así que ellas no se toman el tiempo para enseñarles a los niños, podrían los padres de familia indicarles que al jugar con ellos les pidan que hagan movimientos con diferentes tiempos, como aplaudir indicándoles que lo hagan rápido o lento, también caminar, tocar algún instrumento, etc.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron logrando realizar el ejercicio, y los demás se encuentran en el inicio de proceso de aprendizaje.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final, se puede deber al complemento de la estimulación que se le brinda en la clase a los niños y el programa “Mis Amigos de Play Family”; ya que el niño al jugar en el computador logra captar mejor los conocimientos, observando como el niño del juego se va moviendo en diferentes ritmos.

□ Gráfico N°15



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N°16

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales.	A	2	20	A	6	60
	B	7	70	B	3	30
	C	1	10	C	1	10
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 2 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 20%, 7 niños no lograron realizar correctamente todo el ejercicio; sacado “B”, que representa el 70%, y 1 niño no realizó el ejercicio, sacaron “C”, que representa el 10%; esto significa que el 20% de los niños lograron aprender, el 70% se encuentra en proceso de aprender, y el 10% de los niños están en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que 6 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 60%; 3 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 30%, y 1 niño no logró realizar el ejercicio, sacando “C”, que representa el 10%, esto significa que el 60% de los niños lograron aprender, el 30% está en proceso de aprender y el 10% de ellos se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales”, encontramos que la mayor parte de los niños no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, y sólo unos cuantos niños lograron realizar correctamente el ejercicio.

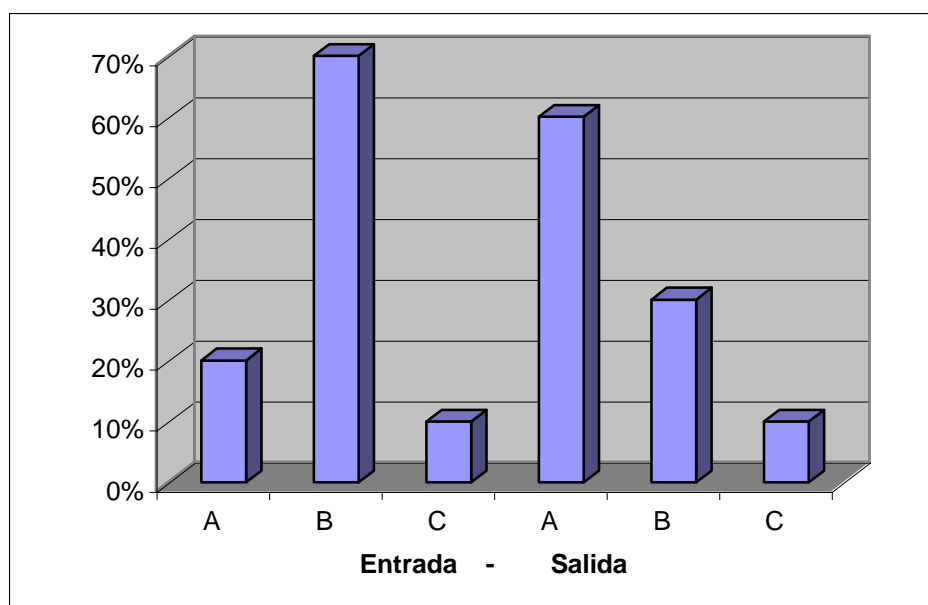
- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada se debe a que la estimulación que los padres brindan a sus hijos no es adecuada ya que no logra reforzar los conocimientos que recibió en la cuna, los padres podrían estimular a sus hijos haciendo que observen el dibujo de un animal y reproduciendo su sonido onomatopéyico con ellos, así el niño repetirá con sus padres y reforzara sus conocimientos previos.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que más de la mitad de los niños mejoraron, logrando realizar el ejercicio, los demás niños están en proceso de aprender y realizar correctamente el ejercicio que indicó el docente.

- El cambio en el rendimiento de los niños en la evaluación final se debe a que las clases que se brinda en la cuna son reforzadas con el programa “Mis Amigos de Play Family”, así el niño al jugar en el computador, observa a los

animales y escucha sus sonidos onomatopéyicos tratando de imitarlos reforzando de esta manera sus conocimientos.

□ Gráfico N°16



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N° 17

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Repite el nombre de los animales.	A	2	20	A	8	80
	B	4	40	B	2	20
	C	4	40	C	0	0
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “repite los nombres de animales”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 2 niños lograron realizar el ejercicio, sacando “A”, que representa el 20%, 4 niños no lograron realizar todo el ejercicio; sacando “B”, que representa el 40%, y 4 niños lo logro realizar el ejercicio, sacando “C”, que representa el 40%; esto significa que el 20% de los niños lograron aprender, el 40% se encuentran en proceso de aprender, y el otro 40% de los niños aun continúan en la etapa de inicio.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que 8 niños lograron realizar correctamente todo el ejercicio sacando “A”, que representa el 80%; y 2 niños no lograron realizar todo el ejercicio sacando “B”, que representa el 20%; esto significa que el 80% de los niños aprendieron y el 20% se encuentra en proceso de aprender.

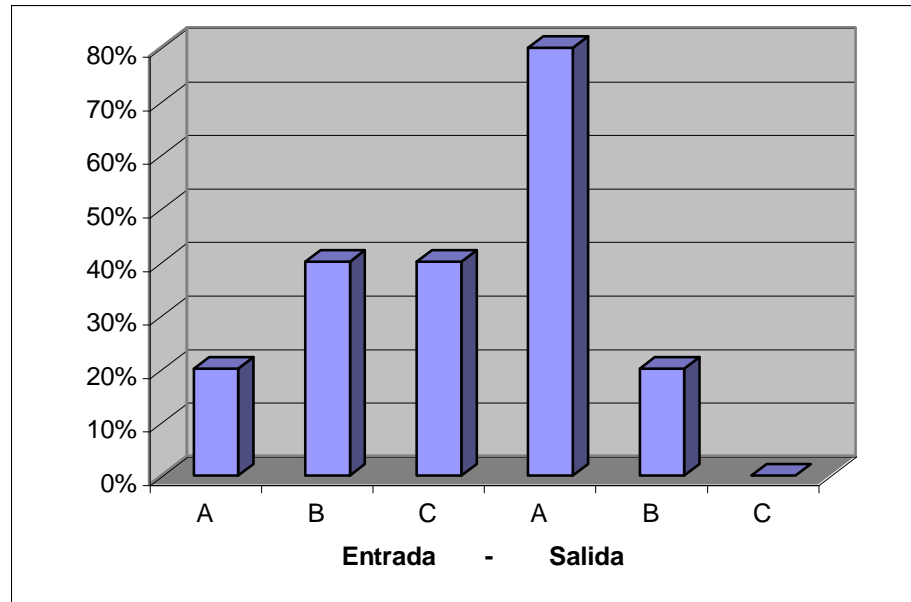
□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “repite el nombre de los animales”, encontramos que los niños de dos años no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, sólo unos cuantos niños lograron realizarlos sin problemas.

- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada puede deberse a que los padres no se dan tiempo para pasarlo con ellos y poderlos estimular y reforzar sus conocimientos, los padres deberían tratar de darse tiempo para estar con sus hijos, podrían estimularlos haciendo que vean dibujos de diferentes animales y decirles como se llaman, así sus hijos repetirán sus nombres.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que casi todos los niños mejoraron y lograron aprender, aun unos cuantos niños se encuentran en proceso de aprender.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final se puede deber a que la estimulación que se da en la clase a los niños se va complementando con el programa “Mis Amigos de Play Family”, en este juego los niños observan en la pantalla del computador los animales, escuchan sus sonidos onomatopéyicos y van aprendiendo el nombre de cada uno.

□ Gráfico N° 17

Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N°18

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Identifica el animal cuando se le nombra.	A	4	40	A	7	70
	B	2	20	B	1	10
	C	4	40	C	2	20
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: "Identifica el animal cuando se le nombra", encontramos que de los 10 niños de dos años, 4 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando "A", que representa el 40%, 2 niños no lograron realizar correctamente todo el ejercicio; sacado "B", que representa el 20%, y 4 niño no realizó el ejercicio, sacaron "C", que representa el 40%; esto significa que el 40% de los niños lograron aprender, el 20% se encuentra en proceso de aprender, y el 40% de los niños están en la etapa inicial de su aprendizaje.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que 7 niños lograron realizar correctamente el ejercicio, sacando “A”, que representa el 70%; 1 niños no lograron realizar todo el ejercicio, sacando “B”, que representa el 10%, y 2 niño no logró realizar el ejercicio, sacando “C”, que representa el 20%, esto significa que el 70% de los niños lograron aprender, el 10% está en proceso de aprender y el 20% de ellos se encuentran en la etapa inicial de su aprendizaje.

□ Análisis Cualitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “Identifica el animal cuando se le nombra”, encontramos que la mayor parte de los niños no lograron realizar correctamente el ejercicio indicado por el docente, y sólo unos cuantos niños lograron realizar correctamente el ejercicio.

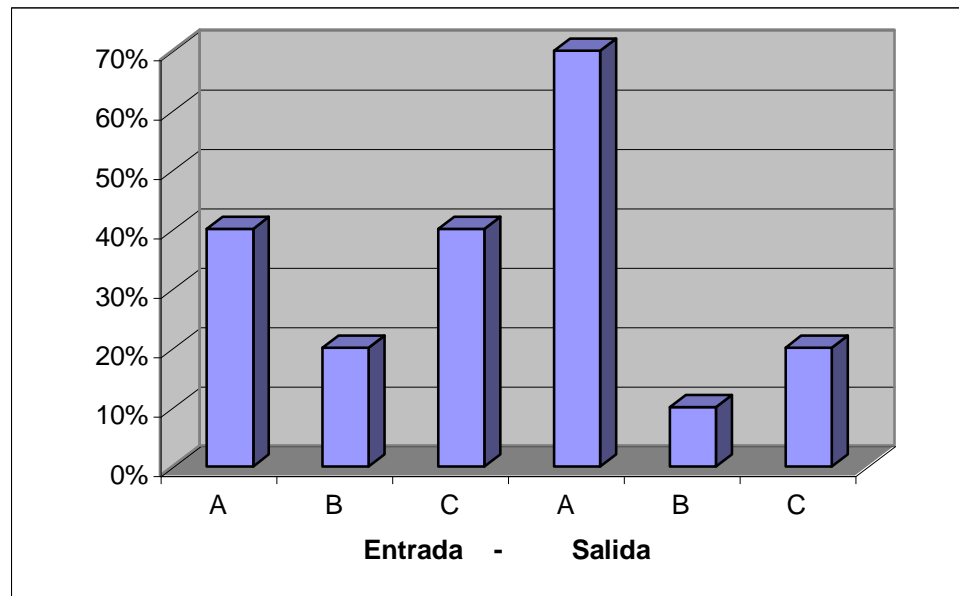
- El bajo rendimiento de los niños en la evaluación de entrada se debe a que los padres no pasan mucho tiempo con sus hijos y no logran estimularlos haciendo que no logren reforzar sus conocimientos previos, podrían estimular a sus hijos mostrándoles diferentes animales (peluches), y pedirles que le pasen el perro, o el pato, así el niño observa los animales y reconoce cual es el que le pide su mamá.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que gran parte de los niños lograron mejorar sus conocimientos, logrando realizar el ejercicio correctamente, los demás niños se encuentran en el inicio de su aprendizaje.

- El cambio en el rendimiento de los niños en la evaluación final se debe al complemento de las clases con el programa “Mis Amigos de Play Family”, logrando así que el niño refuerce mejor sus conocimientos; al jugar en el

computador, observa a los animales, reconociéndolos, tratando de decir sus nombres.

□ Gráfico N°18



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ **LENGUAJE:**

CUADRO N° 19

LENGUAJE	EVALUACION DE ENTRADA	FRECUENCIA	%	EVALUACION DE SALIDA	FRECUENCIA	%
Señala el objeto cuando se le nombra.	A	5	50	A	10	100
	B	2	20	B	0	0
	C	3	30	C	0	0
TOTAL		10	100		10	100

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, aplicada a los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

□ Análisis Cuantitativo:

En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “señala el objeto cuando se le nombra”, encontramos que de los 10 niños de dos años, 5 niños lograron realizar el ejercicio, sacando “A”, que representa el 50%, 2 niños no lograron realizar todo el ejercicio; sacando “B”, que representa el 20%, y 3 niños lograron realizar el ejercicio, sacando “C”, que representa el 30%; esto significa que el 50% de los niños lograron aprender, el 20% se encuentran en proceso de aprender, y el otro 30% de los niños aún continúan en la etapa de inicio.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que hay una mejoría en los niños ya que los 10 niños lograron realizar correctamente todo el ejercicio sacando “A”, que representa el 100%; esto significa que el 100% de los niños logró aprender.

□ Análisis Cualitativo:

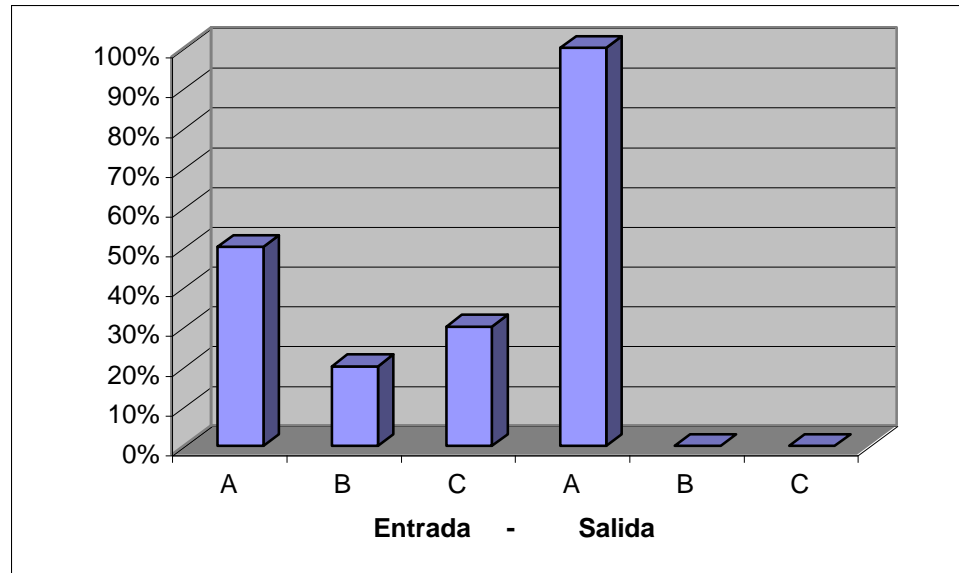
En el siguiente cuadro podemos observar que en la Evaluación de Entrada del Área de Lenguaje: “señala el objeto cuando se le nombra”, encontramos que una parte de los niños de dos años no lograron realizar el ejercicio, otra parte casi logró realizar todo el ejercicio y unos cuantos lo realizaron sin problemas.

- El rendimiento regular que presentan los niños en la evaluación de entrada puede deberse a que la estimulación que los padres le brindan a sus hijos no es la adecuada ya que no logra reforzar completamente sus conocimientos, podrían estimularlos cantando y jugando al mismo tiempo, haciendo que los niños busquen diferentes objetos que ellos les pidan como el peine, pelotas, etc.

En la Evaluación de Salida se observa en el cuadro, que todos los niños mejoraron y lograron aprender.

- El cambio en el rendimiento de los niños, que se encuentra en la evaluación final se puede deber a que la estimulación que recibe en la casa a mejorado y que la estimulación que le brindan en la cuna se complementa y mejora al recibir el programa “Mis Amigos de Play Family”, jugando el niño reconoce y aprende el nombre de nuevos objetos.

□ Gráfico N° 19



Datos obtenidos de la aplicación de la Lista de Cotejo en los niños de 2 años del Centro Educativo Semillita.

4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS:

4.2.1. Comprobación de la Hipótesis Específica.-

La Hipótesis Específica a) *“El nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de la Cuna Maternal Semillita se presenta muy bajo en los niños de 1 y 2 años, antes de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.*

En la información que nos brinda la Ficha de Observación que se aplicó en los niños de uno y dos años, permite establecer que los niños presentan un bajo nivel en la formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje, que se puede observar en los Cuadros N°1; N°3; N°5; N°6; N°9; N°10; N°14; N°15; N°17; el bajo nivel en que los niños se encuentran antes de comenzar el Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”.

La Hipótesis Específica b) Señala que *“El nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, es mejor después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family””*

Se comprobó que al término de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del lenguaje de los niños de uno y dos años mejoró significativamente. En los Cuadros N°2; N°4; N°6; N°8; N°10; N°14; N°17; N°18, nos permite observar el aumento de sus conocimientos y su lenguaje.

La Hipótesis Específica c) Afirma que *“Existen diferencias significativas en el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje en los niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita, antes y después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family””*.

La Información que nos brindan en los Cuadros N°2; N°4 ; N°6; N°8; N°10; N°11; N°14; N°17; N°18; se puede observar que existen diferencias significativas en el nivel de Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje antes y después de la Aplicación del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”; la mayor parte de los niños mejoraron notablemente al termino de la Aplicación del Programa, lo que nos permite la comprobación de esta Hipótesis.

4.2.2. Comprobación de la Hipótesis General.-

La Hipótesis General: *“El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, es eficaz para la Formación de las Nociones básicas y del Lenguaje de los Niños de 1 y 2 años de la Cuna Maternal Semillita en el años 2008”*.

Habiéndose comprobado las Hipótesis Específicas: a, b, c; podemos afirmar que el Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, permitió mejorar significativamente en la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje. Teniendo en cuenta los Cuadros N°2; N°4 ; N°6; N°8; N°10; N°14; N°17; N°18, se refleja la eficacia que tuvo el Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” en los niños de uno y dos años. Se puede afirmar que la Hipótesis General a quedado comprobada.

4.3. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

4.3.1. Conclusiones.-

- ✓ Primera : La mayoría de Niños inscritos presentan un bajo nivel en la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje, al inicio de la experiencia, posiblemente debido a la falta de estimulación y tiempo por parte de los Padres, lo que desfavorece su Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje de los Niños de uno y dos años.
- ✓ Segunda: El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, es una importante alternativa que favorece la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje, y fue de gran atractivo para los niños; demostraron gran iniciativa y curiosidad frente a los juegos, que permitieron un mejor nivel en su formación, lo que permite tener una mayor cantidad de conocimientos y una mejor comunicación.
- ✓ Tercera: Es muy importante estimular a los Niños desde muy temprana edad por que esta actividad le permite desarrollar al máximo sus potencialidades para lograr una mejor Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje.
- ✓ Cuarta: El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, es un Programa muy interesante, accesible para todas las Instituciones que deseen adquirirlo ya que se encuentra fácilmente y su valor esta al alcance de cualquier persona; para poder aplicar este Programa en una Institución Educativa esta tiene que tener al menos una computadora ya que su aplicación es personalizada.

4.3.2. Sugerencias.-

- Primera: El Ministerio de Educación debe de incentivar la Aplicación de Proyectos Educativos que ayuden a mejorar el aprendizaje de los niños de Edad Temprana, utilizando la Tecnología actual como el Computador y los Programas Educativos que son novedosos y llamativos para los Niños.
- Segunda: Después de haber comprobado los resultados del Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”, se puede sugerir a los Profesores y Padres de Familia, la Aplicación de este Programa para resolver el problema de bajo nivel en la Formación de las Nociones Básicas y del Lenguaje como un complemento Educativo.
- Tercera: Que los Padres tomen conciencia de la importancia de la Estimulación Temprana y dediquen un tiempo diario a sus hijos donde compartan experiencias, ya que el contacto y la ayuda de sus Padres les va permitir tener una mejor Formación de sus Nociones Básicas y del Lenguaje.
- Cuarta: La Institución Educativa debe asesorar a los Padres de Familia en la forma de utilizar la Tecnología como complemento, ya que en estos tiempos es común que en la mayor parte de los hogares exista una computadora que pueda ayudar a mejorar los conocimientos de los niños con programas educativos novedosos, donde los niños muestran mucho interés e iniciativa; aprendiendo a tomar sus decisiones, logrando aprender también de sus propios errores al jugar.
- Quinta: El Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family” se puede realizar en niños mayores de dos años, teniendo en cuenta el nivel, la edad del niño, la disponibilidad de tiempo, los temas y disponibilidad de computadoras para todos los niños.

BIBLIOGRAFIA:

- ❖ Alban Niño, Idelfonso; Córdova, Luis. “Manual de Estimulación Temprana” - *Orientaciones Básicas*.- Editorial Arti Centro Promociones Publicidad.
- ❖ Ordoñez Legarda, M. del Carmen; Tinajero Miketta, Alfredo. – “Estimulación Temprana” - *Inteligencia Emocional Cognitiva* - Editorial Quebecor World Peru .S.A.- País Madrid – España.
- ❖ Fisher-price – “Mis amigos de play family”, Primera Infancia - Año 2002 versión 1.0-.
- ❖ Haydée V. Ravasio de Nuñez – Lilia F. De Menegazzo. “El Jardín Maternal” – Las Nociones Básicas . Editorial Cultural, S.A. – Año 1999.
- ❖ Barreto Jimenes, José; Lara, David; Amescua, Eduardo; Romero, Ranulfo – “Características de la Formación de los Niños de 12 a24 meses” – Enciclopedia Preescolar - Editorial Lexus – Año 2005.

Fuentes de Internet:

- ❖ Enrique Chornogubsky - Programa de Computadora - <http://www.jegsworks.com/lessons-sp/lesson9/lesson9-1.htm>
- ❖ Charles S. Parker – La tecnología Informática y la Escuela - <http://www.ciberhabitad.gob.mx/escuela/maestro/tiyescuela/ti>
- ❖ Psicología de la Educación para Padres y Profesionales. – <http://www.indexnet.santillana.es/rsc2/enciclopedia/pdf/p245.pdf>.
- ❖ Sayavedra Soto, Roberto - Consejos para Padres de Familia. - www.ciberhabitad.gob.mx
- ❖ Ing. Margarita Aste - Uso de las Computadoras en las Escuelas - <http://www.usodelacomptadoraenlasescuelas.gob.mx>
- ❖ Clotilde Fonseca Quesada. - Omar Dengo - Aprendizaje y Tecnología Digital - [http:// www.Ciudadelainformática.com](http://www.Ciudadelainformática.com)
- ❖ PsicoActiva - <http://www.psicoactiva.com>

- ❖ Psicología para Afiliados - Adelaflor.net – <http://www.adelaflor.net>
- ❖ PsicoActiva - <http://www.psicoactiva.com>
- ❖ Romero Díaz, MS C. Celia - Gómez Ravelo, E Idaris - Las Nociones Espacio-Temporales en las Edades Preescolares – <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EEFAFVVEkpuZTsqqxr.php> - 35k -
- ❖ José Luis Díaz - La adquisición de la temporalidad en el hombre - http://omega.ile.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen1/ciencia2/52/html/Sec_9.html-23k-
- ❖ Darder, Frenando - Mis Primeros Pasos con Pipo - <http://www.cibal.es>
- ❖ Lucas Morea - Informática o Computación - <http://www.sinexi.com.pe>
- ❖ Dra. Laura Peñaloza Ochoa - <http://www.mipediatra.com>

ANEXOS

❖ Programa Interactivo Computacional “Mis Amigos de Play Family”:

Mis Amigos de Play Family es un programa que sirve para que los más pequeños de la casa se introduzcan en el mundo del ordenador. Todas las actividades han sido creadas para que los niños, de forma divertida y sin darse cuenta, estimulen y adquieran las habilidades necesarias para el aprendizaje.

Cada uno de los juegos viene con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados, aunque uno de los objetivos prioritarios del producto es que el niño en edades tempranas comience a familiarizarse en el uso del teclado y el manejo del Ratón (algo que se practica en todos los juegos),.

Lo que el niño lograra es relacionar el sonido con una imagen ampliando su capacidad de atención y memoria, lograra despertar la creatividad aprenderán las vocales, además de relacionar números y cantidades, practicarán y lograrán reconocer los colores básicos; escucharán y practicarán las notas musicales, los animales y sus sonidos, realizarán experiencias Lógicas y discriminación visual, reconocerán las figuras geométricas básicas, haciendo que el niño logre aprender fácilmente los conocimientos básicos que a esa edad necesita.

Objetivos:

- Favorecer el Desarrollo de las Nociones Básicas y del Lenguaje.
- Incrementar el Vocabulario.
- Conocer la Computadora.
- Aprender a manejar a el teclado y el ratón (mous).
- Favorece el Desarrollo mental del niño.

❖ Sesión de Clase del Docente:

NIÑOS DE 1 AÑO:

ACTIVIDAD DE CLASE N°1

- ❑ Recepción.
- ❑ Saludo.
- ❑ Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- ❑ Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).
 - Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
 - Realizan cuadrupedia pasando por el túnel.
 - Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.
- ❑ Exploro mi Mundo.
 - Juegan con pañuelos de colores.
 - Separan los pañuelos rojos.
- ❑ Refrigerio / Aseo.
- ❑ Recreo.
- ❑ Palabritas Mágicas.
 - Sacan la lengua y la mueven hacia los costados.
 - Repiten sonidos onomatopéyicos.
- ❑ Hoja de Papel.
 - Garabatean libremente con plumón grueso en papelote.
- ❑ Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los colores conoceré.

ACTIVIDAD DE CLASE N°2

- ❑ Recepción.
- ❑ Saludo.
- ❑ Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- ❑ Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).
 - Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
 - Realizan lanzamiento de pelotas.
 - Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.
- ❑ Exploro mi Mundo.
 - Juegan con pelotas ubicándolas dentro y fuera de la caja.
 - Colocan las pelotas dentro de la caja.
- ❑ Refrigerio / Aseo.
- ❑ Recreo.
- ❑ Palabritas Mágicas.
 - Sacan la lengua y la mueven hacia arriba y abajo.
 - Tarjetas de Vocabulario (animales)
- ❑ Hoja de Papel.
 - Embolillando hacen pelotas de papel y lo pegan en el papelote.
- ❑ Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los animales reconoceré.

ACTIVIDAD DE CLASE N°3

- ❑ Recepción.
- ❑ Saludo.
- ❑ Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- ❑ Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).

- Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
- Realizan arrastre pasando debajo de los aros.
- Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.
- Exploro mi Mundo.
 - Encajamos vasos lógicos.
 - Realizamos una torre de tres o cuatro vasos.
- Refrigerio / Aseo.
- Recreo.
- Palabritas Mágicas.
 - Inflamos las mejillas y llevamos el aire a cada lado.
 - Escuchan y repiten las Rimas.
- Hoja de Papel.
 - Rasgan papel y lo pegan libremente en el papelote.
- Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los colores conoceré.

NIÑOS DE 2 AÑOS:

ACTIVIDAD DE CLASE N° 1

- Recepción.
- Saludo.
- Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).
 - Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
 - Realizan cuadrupedia pasando por el túnel.
 - Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.

- ❑ Exploro mi Mundo.
 - Juegan con pañuelos de colores.
 - Separan los pañuelos rojos y azules.
- ❑ Refrigerio / Aseo.
- ❑ Recreo.
- ❑ Palabritas Mágicas.
 - Sacan la lengua y la mueven hacia los costados.
 - Repiten sonidos onomatopéyicos.
- ❑ Hoja de Papel.
 - Garabatean dentro de la nube con plumón grueso en el papelote.
- ❑ Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los colores conoceré.

ACTIVIDAD DE CLASE N°2

- ❑ Recepción.
- ❑ Saludo.
- ❑ Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- ❑ Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).
 - Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
 - Realizan lanzamiento de pelotas.
 - Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.
- ❑ Exploro mi Mundo.
 - Juegan con pelotas ubicándolas dentro y fuera de la caja.
 - Colocan las pelotas amarillas dentro de la caja.
- ❑ Refrigerio / Aseo.
- ❑ Recreo.
- ❑ Palabritas Mágicas.
 - Sacan la lengua y la mueven hacia arriba y abajo.

- Tarjetas de Vocabulario (animales)
- Hoja de Papel.
 - Embolillan el papel y lo pegan dentro del dibujo en el papelote.
- Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los animales reconoceré y sus sonidos onomatopéyicos realizaré.

ACTIVIDAD DE CLASE N°3

- Recepción.
- Saludo.
- Kit Musical. (Secuencia de Canciones con movimientos)
- Actividad Motriz:
 - Marcha de calentamiento al ritmo de la pandereta (de lento a rápido).
 - Mueven cabeza – tronco – brazos y piernas.
 - Realizan arrastre pasando debajo de los aros.
 - Respiran, se relajan, realizan marcha de recuperación.
- Exploro mi Mundo.
 - Encajamos vasos lógicos.
 - Realizamos una torre de ocho vasos.
- Refrigerio / Aseo.
- Recreo.
- Palabritas Mágicas.
 - Inflamos las mejillas y llevamos el aire a cada lado.
 - Escuchan y repiten las Rimas.
- Hoja de Papel.
 - Rasgan papel y lo pegan dentro del dibujo en el papelote.
- Mis Experiencias Individuales.
 - En el Computador los colores conoceré.

❖ Actividades de Clase:

NIÑOS DE 1 AÑO:

o 1era Actividad:

- Lunes 03 : “Los Animales” - Identifica los Animales y sus sonidos onomatopéyicos.
- Competencia : Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos, comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas.
- Actividad : En la pantalla el niño observa los diferentes animales que van apareciendo de uno en uno; apretando el teclado el niño escuchara su sonido onomatopéyico.
- Final : El niño reconoce los animales.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 2da Actividad:

- Miércoles 05 : “Los Animales” - Identifica los animales y sus sonidos onomatopéyicos.
- Competencia : Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos, comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas.
- Actividad : En la pantalla el niño observa los diferentes animales que van apareciendo de uno en uno; apretando el teclado el niño escuchara su sonido onomatopéyico.
- Final : El niño reconoce los animales y lo relaciona con su sonido onomatopéyico.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 3ra Actividad:

- Lunes 10 : “Los Animales” - Identifica los animales y sus sonidos onomatopéyicos.
- Competencia : Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos, comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas.
- Actividad : En la pantalla el niño observa los diferentes animales que van apareciendo de uno en uno; apretando el teclado el niño escuchara su sonido onomatopéyico.
- Final : El niño reconoce los animales y trata de decir su nombre, realizar su sonido onomatopéyico.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 4ta Actividad:

- Miércoles 12 : “Los Animales” - Identifica los animales y sus sonidos onomatopéyicos.
- Competencia : Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos, comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas.
- Actividad : En la pantalla el niño observa los diferentes animales que van apareciendo de uno en uno; apretando el teclado el niño escuchara su sonido onomatopéyico.
- Final : El niño reconoce el animal y tratara de decir su nombre, lo relacionara con su sonido onomatopéyico e intenta reproducirlo.
- Despedida : Escuchan una Canción.

o 5ta Actividad:

- Lunes 17 : “Los Animales” - Identifica los animales y sus sonidos onomatopéyicos.
- Competencia : Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos, comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas.
- Actividad : En la pantalla el niño observa los diferentes animales que van apareciendo de uno en uno; apretando el teclado el niño escuchara su sonido onomatopéyico.
- Final : El niño reconoce el animal y tratara de decir su nombre, lo relacionara con su sonido onomatopéyico e intenta reproducirlo.
- Despedida : Escuchan una Canción.

NIÑOS DE 2 AÑOS

o 1era Actividad:

- Martes 04 : “Formas geométricas y colores” - Identifica los colores y reconoce las formas geométricas.
- Competencia : Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma.
- Actividad : En la pantalla el niño observa un conejito blanco que saltara de punto en punto cada ves que el niño pulse un botón, al terminar el conejo forma una figura geométrica y se pintará de un color.
- Final : El niño observa la figura geométrica; aprende su nombre; y escucha el nombre del color con el que esta pintado.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 2da Actividad:

- Jueves 06 : “Formas geométricas y colores” - Identifica los colores y reconoce las formas geométricas.
- Competencia : Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma.
- Actividad : En la pantalla el niño observa un conejito blanco que saltara de punto en punto cada vez que el niño pulse un botón, al terminar el conejo forma una figura geométrica y se pintará de un color.
- Final : El niño observa la figura geométricas; aprende su nombre; y escucha el nombre del color con el que está pintado.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 3ra Actividad:

- Martes 11 : “Formas geométricas y colores” - Identifica los colores y reconoce las formas geométricas.
- Competencia : Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma.
- Actividad : En la pantalla el niño observa un conejito blanco que saltara de punto en punto cada vez que el niño pulse un botón, al terminar el conejo forma una figura geométrica y se pintará de un color.
- Final : El niño observa la figura geométricas; aprende su nombre; y escucha el nombre del color con el que está pintado.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 4ta Actividad:

- Jueves 13 : “Formas geométricas y colores” - Identifica los colores y reconoce las formas geométricas.
- Competencia : Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma.
- Actividad : En la pantalla el niño observa un conejito blanco que saltara de punto en punto cada vez que el niño pulse un botón, al terminar el conejo forma una figura geométrica y se pintará de un color.
- Final : El niño reconoce las figuras geométricas y dice su nombre; aprende y dice el nombre del color con el que está pintado.
- Despedida : Escuchan una canción.

o 5ta Actividad:

- Martes 18 : “Formas geométricas y colores” - Identifica los colores y reconoce las formas geométricas.
- Competencia : Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma.
- Actividad : En la pantalla el niño observa un conejito blanco que saltara de punto en punto cada vez que el niño pulse un botón, al terminar el conejo forma una figura geométrica y se pintará de un color.
- Final : El niño reconoce las figuras geométricas y lo nombra; aprende y dice el nombre del color con el que está pintado.
- Despedida : Escuchan una canción.

❖ Resultados

Las evaluaciones se realizaran en el aula donde los niños podrán mostrar sus competencias trabajando directamente con la maestra y los materiales que utilizan para realizar sus clases, se llevara a cabo una evaluación al inicio del programa y otra al finalizarlo, que mostrara si hubo avance del niño en el transcurso de la aplicación del programa; se utilizaran cuadros y gráficos que mostraran la eficacia y la eficiencia del programa, también se observará el avance y la aceptación que tuvo el niño con este programa.

❖ Qué se a podido observar.

Este programa a sido aceptado por los niños desde un comienzo, han demostrado un gran interés por los juegos que han ido conociendo, teniendo sus preferencias, gustándoles diferentes juegos.

Los niños se mantuvieron muy entusiasmados sin perder la atención en el computador hasta que terminara el juego; también quisieron que durara más tiempo la clase y no solo unos minutos.

Los niños de un años aprendieron a jugar con el teclado, más no lograron manejar el ratón; los niños de dos años lograron aprender a jugar rápidamente el primer nivel más no alcanzaron todos los niños de dos años a experimentar con el segundo nivel, ni a manejar el ratón.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO : SETIEMBRE
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO : OCTUBRE

<i>LUNES 03 LUNES 01</i>	<i>MIERCOLES 05 MIERCOLES 03</i>	<i>LUNES 10 LUNES 08</i>	<i>MIERCOLES 12 MIERCOLES 10</i>	<i>TIEMPO TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos y trata de decir sus nombres. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos, trata de decir su nombre, ayuda a la niña a llegar al objeto. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos con los objetos y personas de su entorno comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce los animales y trata de decir su nombre. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos con los objetos y personas de su entorno comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce las partes de la cara y la señalala con su nombre y lo relaciona con su sonido onomatopéyico. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 3:20 minutos.
<i>LUNES 17</i>	<i>MIERCOLES 19</i>	<i>LUNES 24</i>	<i>MIERCOLES 26</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce el Animal y trata de decir su nombre y lo relaciona con su sonido onomatopéyico. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos y trata de pronunciar su nombre. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos, trata de pronunciar su nombre. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 3:20 minutos.

<i>LUNES 15</i>	<i>MIERCOLES 17</i>	<i>LUNES 22</i>	<i>MIERCOLES 24</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa las partes de la cara y las señala en la pantalla. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad : Reconoce las partes de la cara y trata de pronunciar sus nombres. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Identifica las partes gruesas del cuerpo, observando los diferentes tiempos (lento – rápido) . (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Reconoce las partes del cuerpo, tratando de pronunciar sus nombres. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 3:20 minutos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO : NOVIEMBRE
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO : OCTUBRE - NOVIEMBRE

<i>LUNES 26 LUNES 29</i>	<i>MIERCOLES 31</i>	<i>LUNES 05</i>	<i>MIERCOLES 07</i>	<i>TIEMPO TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Observa el lugar donde aparece el niño y trata de encontrarlo dentro de la caja. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce las figuras geométricas, aprenden sus nombres y tratan de pronunciarlos. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce las figuras geométricas, aprenden sus nombres; observan de que color se están pintando. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconocen los colores, tratando de pronunciar sus nombres. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en una semana es de 3:20 minutos.
<p>TOTAL DE HORAS CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 1 AÑO : NOVIEMBRE</p>				<p>En los tres meses se ocuparon 20 horas con 50 minutos.</p>
<i>LUNES 12</i>	<i>MIERCOLES 14</i>	<i>LUNES 19</i>	<i>MIERCOLES 21</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observan como aparecen y desaparecen los niños dentro y fuera de la caja. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa como aparece y desaparecen los niños, escuchando si se encuentra dentro o fuera de la caja. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa como el niño aparece fuera de la caja, señalando en la pantalla donde se encuentra. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Reconoce el lugar donde aparece el niño y señala donde esta ubicado en la pantalla. (50 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 3:20 minutos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS : SETIEMBRE

<i>MARTES 04</i>	<i>JUEVES 06</i>	<i>MARTES 11</i>	<i>JUEVES 13</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Conocen las figuras geométricas y conocemos los colores. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce las figuras geométricas, aprenden sus nombres y tratan de pronunciarlos. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce las figuras geométricas, aprenden sus nombres; observan de que color se están pintando. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconocen las figuras geométricas y dicen de que colores se pintaron. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 9 horas.
<i>MARTES 18</i>	<i>JUEVES 20</i>	<i>MARTES 25</i>	<i>JUEVES 27</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Observa los Animales y escuchan el nombre de cada animal. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad : Reconoce los Animales y lo relaciona con su sonido onomatopéyico. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce los Animales y trata de decir su nombre. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Expresa espontáneamente sus necesidades, sentimientos y deseos comprendiendo los mensajes que le comunican otras personas. ▪ Actividad: Reconoce el Animal y trata de decir su nombre y hacer su sonido onomatopéyico. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 9 horas.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS : OCTUBRE

<i>MARTES 02</i>	<i>JUEVES 04</i>	<i>MARTES 09</i>	<i>JUEVES 11</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Reconoce sus primeros objetos y trata de pronunciar su nombre. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Dice el nombre del objeto y lo ubica con su dedo en la pantalla. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Dice el nombre del objeto y ayuda a que la niña llegue hacia el en el laberinto. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 9 horas.

<i>MARTES 16</i>	<i>JUEVES 18</i>	<i>MARTES 23</i>	<i>JUEVES 25</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observan como aparecen y desaparecen los niños dentro y fuera de la caja. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa como aparece y desaparecen los niños, escuchando si se encuentra dentro o fuera de la caja. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa como el niño aparece fuera de la caja, señalando en la pantalla donde se encuentra. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Reconoce el lugar donde aparece el niño y trata de decir si el niño se encuentra dentro o fuera de la caja. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 9 horas.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS : NOVIEMBRE

<i>MARTES 29</i>	<i>JUEVES 06</i>	<i>MARTES 08</i>	<i>JUEVES 13</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales de los objetos con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa las burbujas y las partes de la cara y las señala en la pantalla, tratando de decir su nombre. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Identifica las partes de la cara. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Reconoce las partes de la cara y las señala en la pantalla. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Observa las partes de la cara y las señala en la pantalla, tratando de decir su nombre. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos días de actividades es de 215 minutos.
TOTAL DE HORAS				En los tres meses se ocuparon 56 horas con 15 minutos.
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS : NOVIEMBRE				
<i>MARTES 18</i>	<i>JUEVES 20</i>	<i>MARTES 22</i>	<i>JUEVES 27</i>	<i>TIEMPO</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Identifica las partes gruesas del cuerpo, observando los diferentes tiempos (lento – rápido) . (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Establece espontáneamente relaciones espaciales con los objetos y personas de su entorno. ▪ Actividad: Reconoce las partes del cuerpo, tratando de pronunciar sus nombres y el tiempo. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad: Observa los diferentes tamaños que tienen las burbujas. (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: Identifica propiedades y características de los objetos de su entorno al explorar activa y autónoma. ▪ Actividad : Observa las burbujas y escucha que tamaño tienen. (grande – pequeño) (2:15 minutos) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Total de horas en dos semanas es de 9 horas.

