UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADÉMICA Y UNIVERSITARIA

APLICACIÓN DEL SOFTWARE LA HORA Y EL LUGAR EN LA CASA TRUDY, DEL PROGRAMA EDUCATIVO KIDSMART, PARA EL APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA BÁSICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PERUANO FRANCÉS ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY DEL CERCADO, AREQUIPA 2017.

Trabajo de investigación presentado por las profesoras:

TORRES ESPINOZA, Karen Patricia

YAURI CONDO, Milagros

Para optar el grado académico de Bachiller en educación.

Asesor: Emilio Guerra Cáceres

Arequipa - Perú

2018

DEDICATORIA

Para Dios por acompañarnos en todo momento de nuestras vidas y guiarnos por el camino correcto. A nuestros padres, demás familiares y amigos por creer en nosotras y apoyarnos en la realización de nuestra vida profesional.

Karen y Milagros

AGRADECIMIENTO

A nuestro asesor Emilio Guerra por guiarnos en el desarrollo de la investigación, por su apoyo brindado y por otorgarnos sus conocimientos y conducirnos paso a paso en el proceso realizado.

A nuestras familias porque siempre nos han brindado su apoyo para terminar este camino que nos trazamos.

Karen y Milagros

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue el aprendizaje de conceptos básicos de geografía, a través de la aplicación de un software educativo llamado Kidsmart para los estudiantes del 1er grado de primaria de la institución educativa privada peruano francés Antoine de Saint Exupery perteneciente a la UGEL NORTE. Se utilizó el método cuantitativo con diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes. El instrumento utilizado fue la lista de cotejo de entrada y salida, así como una ficha de observación Se encontró que los niños tenían ideas muy generales e inexactas de los conceptos geográficos mostrando una baja precisión de ubicaciones de lugares significativos del mundo y el desconocimiento de los continentes, para lo cual se aplicó sesiones de aprendizaje utilizando estrategias motivadoras en cada una, trabajando en el área: "se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC".

Palabras claves: Programa**,** Kidsmart**,** software, explorador**,** aprendizaje**,** conceptos geográficos

ABSTRACT

The goal for this research was the learning of basic geographical concepts using Kidsmart, an educational learning software. Our target was 18 first grade elementary school students from Antoine de Saint Exupéry School, a Peruvian-French private school that belongs to the UGEL NORTE.

A quantitative experimental design was used as well as checklists at the beginning and at the end. We found that first grade students had general and inaccurate geographical concepts as well as a poor knowledge of the location of important and meaningful places around the world. Furthermore, students know nothing about the continents so we applied learning sessions using motivating strategies in each one, working in the area: " works well in a virtual learning environment generated by the TIC

Key Words: Programme, Kidsmart, Software, Explorer, Learning, Goegraphical concepts

INTRODUCCION

EI aprendizaje es el producto de los intentos realizados por el hombre para enfrentar y satisfacer sus necesidades, Consiste en cambios que se efectúa en el sistema nervioso a consecuencia de hacer ciertas cosas con las que se obtiene determinados resultados.

EI desarrollo cognitivo de los niños y las niñas se estructura a partir de actividades significativas que impacten en los estudiantes, es así que los contenidos de personal social, deben se impartir conocimientos de su medio natural, que aproximan a los niños a experimentar , construir ideas y conceptos de este.

EI niño está dispuesto a aprender todo concepto que se les enseñe, dentro de ello los contenidos del área de personal social , el Ministerio de Educación en la Competencia CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS " Sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el siglo XXI y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes, la comprensión de los cambios, permanencias, simultaneidades y secuencias temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, está construyendo su futuro" Es por eso que consideramos pertinente tenerlo en cuenta, y que mejor ensenarles a través de juegos en la computadora para lograr un aprendizaje significativo.

EI programa KIDSMART nació y crece en la era de la tecnología y de los cambios continuos a impresionantes velocidades. En la presente época cualquier niño, por pequeño que sea, interactúa con estos elementos de manera natural, como si siempre hubiera estado ahí. Lo mismo sucede con la

computadora es un elemento que no lo desubica y no le produce rechazo, solo basándonos en la observación de las actitudes que toma el niño cuando interactúa con el programa Kidsmart, sorprendiéndose, aprendiendo y reconociéndose a sí mismo como autor de dichas acciones, tal vez trasladándose de alguna manera al mundo de los adultos por usar un artefacto que también utilizan los mayores.

De esta forma el compromiso por la educación ha motivado a realizar el presente trabajo de investigación con el enunciado: Aplicación del software la hora y el lugar en la casa Trudy, del programa educativo Kidsmart, para el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa peruano francés Antoine de Saint Exupéry del cercado, Arequipa 2017

Para una adecuada comprensión de su lectura y visión de sus resultados es que se ha dividido en tres capítulos.

En el primer capítulo titulado: Marco teórico, que resalta definiciones teóricas y las bases teóricas científicas.

En el segundo capítulo titulado: Planteamiento operativo, donde se considera la fundamentación del problema, así como la formulación, justificación, limitaciones, antecedentes, objetivo general y específicos, la hipótesis, tipo de investigación, método, población e instrumentos.

En el tercer capítulo titulado: Propuesta pedagógica, donde se puede observar los resultados obtenidos a través de la investigación, además las conclusiones y las sugerencias.

Esperamos que el presente trabajo de investigación sirva a las futuras generaciones de docentes para enseñar estos contenidos geográficos.

Las Autoras.

ÍNDICE

DEDICATORIA ii

AGRADECIMIENTO iii

RESUMEN iv

ABSTRACT v

INTRODUCCION vi

CAPITULO I 1

MARCO TEÓRICO 1

1.1.DEFINICIONES TEÓRICAS 1

1.2. APRENDIZAJE DE CONCEPTOS 2

1.3 Aprendizaje y la computadora 9

1.4.Nuevas tecnologías en educación 10

1.5 .Orígenes y elementos básicos de la educación basada en la computación .. 11

1.6. PROGRAMA KIDSMART 13

1.7 . Descripción de los iconos del programa "Kidsmart" 14

CAPITULO II 19

MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN 19

2.1. FUNDAMENTACIÓN 19

2.2 FORMULACIÓN 20

2.3 JUSTIFICACIÓN 20

2.4 LIMITACIONES 21

2.5 ANTECEDENTES 22

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION 29

3.1 Objetivo General 29

3.2 Objetivos Específicos 29

4. HIPOTESIS 29

4.1 Variables e indicadores 30

5. ASPECTO OPERATIVO 31
5.1 TIPO DE INVESTIGACION 31
5.2 MÉTODO 31
5.2.1 PROGRAMA EXPERIMENTAL 31
5.2.2 Fundamentación 31
5.2.3 Objetivos 32
5.2.4 Programación 32
5.2.5 Metodología del programa 32
5.2.6 EVALUACION DEL PROGRAMA 33
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA 33
5.4 INSTRUMENTOS 34
CAPITULO III 52
RESULTADOS DE LA INVESTIGACION 52
CONCLUSIONES
SUGERENCIAS
BIBLIOGRAFÍA

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. DEFINICIONES TEÓRICAS

a) Programa.

Todo secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación. (Diario El Popular,2004, p.8)

b) Kidsmart: "pequeño explorador" estación de juego aprendizaje, que consiste en una combinación de equipo informático programas, y material educativo.(Minedu, 2000)

c) Software: Conjunto de instrucciones que las computadoras utilizan para manipular datos; son todos los componentes intangibles de un ordenador que hace posible la realización de una tarea específica en contraposición a los componentes físicos del sistema (hardware)(https://es.wikipedia.org/wiki/Software)

d) Explorador: "Reconocer minuciosamente un lugar, una persona o una cosa para descubrir algo" (http://www.wordreference.com/definicion/explorar)

e) Aprendizaje

"Aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia."

(Woolfolk Anita,1996, p. 110)

f) Conceptos Geográficos

Según Elpidio López: "A la geografía se le considera actualmente como una ciencia que estudia la causa y la extensión que abarcan sobre la superficie de la tierra los fenómenos físicos y sociales; es decir un conocimiento que determinan la influencia que el medio geográfico ejerce sobre el hombre, y la que el hombre ejerce sobre el medio geográfico". (Vargas, D. y Valdes, F.1972, p. 60)

1.2 . APRENDIZAJE DE CONCEPTOS

APRENDIZAJE:

"Aprender es un cambio perdurable de la conducta, o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia."(Schunk, D, 1997 p. 2)

Consideramos que el aprendizaje es cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes, aprender requiere el desarrollo de nuevas acciones o la modificación de los presentes.

Aprender comprende la adquisición y la modificación de conocimientos, habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas.

Exige capacidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales y adopta muchas formas.

B) CONCEPTOS

Definición.

Editorial Océano, (1982) Construcción simbólica de la mente que, más allá de los datos sensoriales, tiende a alcanzar la esencia de los objetos y los agrupa en un mismo conjunto. (p.66)

Según la definición de Klausmeier sobre los conceptos menciona:

son una información ordenada sobre las propiedades de una o más cosas (objetos, eventos, procesos) que hace posible la diferenciación y la relación entre una cosa particular o entre una clase de cosas y otras clases de cosas" . (p. 25)

El aprendizaje de conceptos implica la identificación de características comunes a un grupo de estímulos. Cuando un niño, al ordenar sus juguetes, junta todos los coches y los coloca en su garaje de juguetes, podemos llegar a la conclusión de que ha adquirido el concepto de "coche". Si toma siempre su osito de peluche, su manta preferida y un libro de cuentos a la hora de irse a la cama, podemos presumir que ha adquirido el concepto de "hora de acostarse", que se caracteriza por esos objetos.

Pero además es importante señalar que la naturaleza de los conceptos cambia con la experiencia, es decir que el concepto de "hora de acostarse" de un adulto incluya un oso de peluche o un libro de cuentos, sino, en su lugar, otros elementos muy distintos: agotamiento, hora avanzada, despertador, etc.

C) APRENDIZAJE DE CONCEPTOS

Para que se produzca el aprendizaje de conceptos, se requiere capacidad de discriminación, es decir, de apreciación de diferencias entre estímulos. Se sabe por ejemplo las personas que analizan (que prestan atención a los detalles), realizan mejor las tareas de aprendizaje de conceptos que quienes perciben las cosas globalmente sin analizar y diferenciar los componentes de los estímulos.

Asimismo el nombrar o designar los estímulos ayuda a diferenciarlos y, en consecuencia favorece el aprendizaje de conceptos.

Thomas Good (1996) menciona:

Los conceptos son unidades de pensamiento que organizan la experiencia y proporcionan un punto de partida para la generalización y realización de pensamientos de orden superior."(p.215)

Si hablamos de pensamientos de orden superior podríamos referirnos a uno de ellos la lingüística en general aumenta la capacidad de una persona para formular y comprobar hipótesis y que este es en realidad, el factor necesario para adquirir conceptos.

D) DESARROLLO CONCEPTUAL

Se puede explicar las diferencias o nivel de desarrollo conceptual de los niños de cuatro años y de personas mayores, en función de las operaciones mentales que cada uno es capaz de realizar.

EI modelo de aprendizaje y desarrollo conceptual, inicialmente formulado por Klausmeier 1971 y perfeccionado en 1974 por él y sus colaboradores, describe el curso del desarrollo conceptual desde la primera infancia hasta la adolescencia;

para pasar de un nivel al siguiente, se requieren una o varias operaciones mentales nuevas, además de que el concepto debe haberse logrado a nivel previo.

Según la clasificación de Klausemeir(1977) que divide el desarrollo conceptual en:

Nivel concreto, cuando un individuo reconoce un objeto con el que ya ha tropezado anteriormente.

Nivel de identidad, cuando una persona reconoce un objeto que ha visto previamente y que ahora aparece en otra perspectiva o de otra manera.

Nivel clasificatorio, cuando puede reconocer como equivalente por lo menos dos formas distintas de la misma clase de objetos, sucesos o acciones.

Nivel formal, cuando la persona es capaz de denominar dicho concepto, de definición en función de sus atributos, de discriminar y nombrar tales atributos y de diferenciar entre ejemplos.(p 52)

Los niños con los que trabajamos se encuentran en el nivel de identidad ya que relacionaron conceptos previos que impartimos en el salón de clases con el que se les brindo después en la sala de cómputo.

E) LA ENSEÑANZA DE CONCEPTOS

Carlos Gispert (2007) en su obra la enciclopedia de la psicopedagogía y psicología nos menciona que hay dos métodos fundamentales al respecto: el inductivo y el deductivo, para la enseñanza de conceptos:

Con el método inductivo, los estudiantes descubren conceptos mediante la comparación y contrastación de estímulos. Utiliza este método el profesor que presenta varios ejemplos de un concepto y explica a continuación el nombre y la definición del mismo. (p.185)

Así, por ejemplo, se muestra en el software dibujos de planeta Tierra, océanos, continentes y lugares significativos y al mostrarles a los niños el globo terráqueo se les explica que representa al planeta Tierra de esta manera se les dio la enseñanza de conceptos utilizando este método.

Con el método deductivo, los estudiantes aprenden conceptos mediante una designación, definición y, a veces, incluso, una ejemplificación de los mismos. Utiliza este método el profesor que para presentar el concepto de "vehículo", ofrece en primer lugar la definición del mismo y después presenta a los estudiantes una lista de ejemplo o les pide que la elaboren.

EI método inductivo tiene la ventaja de que permite al estudiante descubrir el concepto. Obliga a este a comparar y contrastar estímulos. Le muestra la manera de aprender por sí mismo a formar o descubrir conceptos: por su parte, el método deductivo tiene la ventaja de que se nombra y define el concepto inmediatamente, con lo que requiere menor empleo de tiempo.

F) POSIBILIDAD DE APRENDIZAJE

En el aprendizaje de conceptos, unos son más fáciles que aprender que otros, entre individuos que tiene experiencia, cultura y lengua semejantes. Por ejemplo, conceptos que son instancias fácilmente perceptibles como "árbol", "perro", son más fáciles de aprender que aquellos que carecen de perceptibilidad como "átomo", "eternidad". La facilidad para aprender un concepto particular se puede determinar por la investigación.

Así como los conceptos públicos varían en sus posibilidades de aprendizaje, varia también el nivel en que determinado individuo logra entender un concepto particular como una construcción mental, pues aquel que se incrementa con el

aprendizaje. Por ejemplo, el concepto que tenga un individuo sobre las plantas, se aproxima más al concepto de un botánico, si aprende más sobre las plantas.

"EI nivel de dominio de cualquier concepto publico varía también entre individuos que tengan un nivel de madurez y de experiencia equivalentes en términos generales. Por ejemplo es bastante diferente el dominio que sobre el concepto de valencia tengan los estudiantes de secundaria a los de primaria.". *Tipos de aprendizaje* http://www.educapanama.edu.pa/?q=articulos-educativos/tipos-de-aprendizaje-primera-parte

Opinamos que el dominio que se tenga sobre conceptos varía de acuerdo a las edades, según el ciclo de estudios en el que se encuentren.

G) **EL PROCESO DE ADQUISICIÓN DE CONCEPTOS**

Jerome Bruner (1978) nos indica:

La adquisición de un concepto tiene algo de mágico. Es como si el dominio de una distinción conceptual fuera capaz de enmascarar la memoria preconceptual de los objetos para distinguirlos. La adquisición de un concepteo presenta a primera vista la aparición de un proceso casi intrínsecamente no-analizable, desde un punto de vista experiencial.(p. 60)

Condiciones que afectan a la conducta de adquisición de conceptos

Definición de la tarea: es tomar nota de si la persona es consciente o no, si busca deliberadamente o no adquirir un concepto.(p.65)

Naturaleza de las instancias encontradas: cuanto mayor sea el número de atributos que presenten las instancias, y el número de valores discriminables que posean, mayor será el número de hipótesis que habrá que someter a examen. Constituye éste el primer

factor restrictivo impuesto en la conducta de resolución de problemas por la naturaleza de las instancias encontradas.(p.69)

Naturaleza de la validación: la oportunidad de la validación en el proceso de adquisición de conceptos, frecuencia de validación, con cuánta rapidez ocurre esto después del establecimiento de una categorización provisional, ambigüedad de la misma (dado que no siempre resulta clara su corrección o incorrección) y carácter directo o indirecto de la validación.(p.75)

Consecuencias de categorizaciones específicas: ya se ha adelantado que el aprendizaje de una nueva categoría puede concebirse fructíferamente como la toma de una serie de decisiones secuenciales interrelacionadas. Esas decisiones incluyen asuntos tales como el orden de contraste de instancias, o el de adopción de hipótesis. La ponderación de resultados específicos depende esencialmente de los objetivos del individuo.(p.80)

H) ADQUISICION DE UN CONCEPTO

Para (Jerome Bruner ,1978) define:

Son decisiones sucesivas, de forma que las primeras afectan al grado de libertad posible de las posteriores.

Al estudiar la adquisición de conceptos ha sido nuestro objetivo exteriorizar para la observación tantas decisiones como resultara posible, con la esperanza de que las regularidades de esas decisiones proporcionen la base para la realización de inferencias sobre los procesos comprendidos en el aprendizaje o adquisición de un concepto.(p.63)

DAR INFORMACION RETROALIMENTATIVA

El acto del diagnóstico evaluativo permite retroalimentar el proceso educativo, ya seas apoyando al educando o proveyendo información de retorno al maestro. La retroalimentación ayuda a aprender no solo cuando revela aciertos, sino también cuando revela fallas. (Peñaloza, W. p. 141)

1.3 Aprendizaje y la computadora

EI aprendizaje como proceso conductual y cognitivo orientado a la adquisición de conocimiento, procedimientos, habilidades, destrezas, etc., requiere de materiales para su asimilación y desarrollo, en la educación moderna los modelos de enseñanza mecanizados resulta ser un apoyo cada vez más indispensable para desarrollar los contenidos del aprendizaje. EI aprendizaje requiere de un referente, que puede ser un profesor, una representación simbólica como un libro o computadora.

Se refiere en la separata del programa Kidsmart lo siguiente:

El ordenador resulta ser en la actualidad un .instrumento necesario sobre todo para los modelos de aprendizajes personalizado en el que el auto aprendizaje constituye el medio más eficaz para el desarrollo del educando. Por lo tanto en la actualidad se aprecia una relación muy estrecha entre el aprendizaje y los medio computarizados en la enseñanza.(p.9)

Actualmente se utilizan diversos instrumentos para el aprendizaje escolar, siendo uno de ellos el ordenador, ya que para los niños tiene una atracción que es efectiva para los fines que los docentes vean por conveniente.

1.4 Nuevas tecnologías en educación

EI impacto de las innovaciones tecnológicas en las distintas dimensiones sociales está lejos de ser inocuo. Identificar los avances tecnológicos concretos o potenciales y pensar en su eventual integración al aula son problemáticas bien distintas.

Chadwick(1987) refiere que:

La tecnología educacional, entonces, está definida como la aplicación de un enfoque organizado y científico con la información concomitante y no una cadena verbal, se les deben presentar ejemplos y no ejemplos del concepto y la definición.(p.15)

Actualmente se utilizan diversos instrumentos para el aprendizaje escolar, siendo uno de ellos el ordenador, ya que para los niños tiene una atracción que es efectiva para los fines que los docentes vean por conveniente.

La tecnología va a servir de ayuda tanto a los docentes como un instrumento que motiva a los niños para su aprendizaje.

EI peso de la inclusión de las nuevas tecnologías para definir la calidad de un servicio educativo, además de la necesidad de formar la competencia tecnológica y de pasar a ser la tecnología uno de los saberes significativos, cuando hoy se habla en el mercado educativo de una educación de calidad, se incluye sin excepción la enseñanza con computadoras.

No hay duda de que la utilización de la computadora es una forma inédita de desarrollar y estimular nuestras capacidades intelectuales ya que de hecho amplía y multiplica las posibilidades de nuestro cerebro al controlar múltiples variables en periodos muy cortos de tiempo.

Probablemente los ecos de los sucesivos impactos que tuvo y tiene en los distintos contextos de implementación, sumados al impresionante crecimiento del mercado de la informática y a sus propias potencialidades, provocaron que la sola posibilidad de su ingreso generara y genere, una expectativa distinta a cualquier otra anterior referida al ingreso de un nuevo recurso a la escuela.

1.5 Orígenes y elementos básicos de la educación basada en la computación

Woolfolk Anita (1996) menciona:

La historia de los avances de la computación aplicada a la educación es paralela a los avances de la computación misma.

La tecnología ha avanzado con paso firme en el curso de los años. Los bulbos fueron reemplazados con transistores, que redujeron el tamaño de las computadoras diez veces. Así nacieron las computadoras de la tercera generación. Los microchips permitieron que la transición de impulsos eléctricos se llevara a cabo en nanosegundos" (p.583)

Las computadoras hacen que el aprendizaje sea divertido de muchas maneras. La diversión puede compartirse, las interacciones que se presentan al resolver juntos los problemas son también educativas. Una consideración adicional en la sociedad actual y probablemente más aun en la del mañana, el conocimiento del funcionamiento de las computadoras es una gran ventaja.

- **EI aprendizaje con computadoras es divertido**

Woolfolk Anita (1996) menciona:

Las computadoras parecen tener una atracción especial para los niños. Con frecuencia los maestros comentan el entusiasmo que tienen sus alumnos por aprender cuando les llega una computadora al salón.

De hecho las computadoras son tan atractivas para una gran mayoría estudiantes que los docentes las han encontrado muy efectivas como incentivos para que realicen otras tareas.(p.590)

Interacción

Woolfolk Anita (1996) menciona:

Desde Sócrates hasta Piaget, los grandes pensadores han destacado la importancia que tiene la participación activa en el proceso de aprendizaje. Como dijo Jerome Bruner: "Saber es un proceso no un producto" (1996, p72) Una de las ventajas principales de las computadoras es su capacidad de mantener al usuario constantemente activo, juntando información, planeando soluciones, dando respuestas y revisando resultados.(p.591)

- **La falta de cualidades humanas**

La retroalimentación y el ánimo que da una computadora, con dificultad llega a tener el mismo significado que cuando vienen de un ser humano. Todos hemos pasado por situaciones en que el deseo de ser reconocidos por personas importantes nos ha inspirado para llevar a cabo nuestro mejor trabajo y sentimos orgullosos al terminarlo. EI reconocimiento que da un maestro, padre o un compañero puede ser una fuerza motivadora muy poderosa en la vida de un niño, Un mensaje positivo de una computadora" (muy bien Alfredo), aunque se aprecia, no tiene los componentes más importantes, el sentimiento y la convicción.

1.6 PROGRAMA KIDSMART

EI presente trabajo de investigación tiene como base el convenio suscrito entre el Ministerio de Educación y la corporación IBM del Perú (R. M. N° 630-2002-EO), considera :

El ingreso de nueva tecnología a las aulas de Educación primaria, desarrollando el programa "Kidsmart, pequeño explorador" fortaleciendo los aprendizajes de niños y niñas de 5, 6 años al interactuar con recursos tecnológicos actuales. EI presente programa tiene tres fases, que responden a tres entregas cada una de ellas a cien módulos de cómputo repartidas en las tres regiones del Perú.

EI computador es un recurso valioso que brinda múltiples oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, como la exploración, el descubrimiento y la resolución de problemas. Los prepara para tener éxito en su educación futura. El programa a Kidsmart -IBM asume los principios sostenidos en 1996 por la asociación norteamericana Nacional Association for the Education of Young Children -NAEYC sobre el uso de la tecnología en los niños entre 3 y 8 años de edad. Esta institución afirma que la tecnología juega un rol esencial en todos los aspectos de la vida actual el cual se incrementará en el futuro.

En el aprendizaje y desarrollo de los niños se encuentran bien documentados (Wright y Shade 1994).A medida que se ha simplificado el uso de la tecnología y se ha incrementado el desarrollo de los softwares infantiles, los niños utilizan los computadores con mayor frecuencia. Por consiguiente los educadores del nivel pre-escolar y escolar tienen una gran responsabilidad en examinar críticamente el impacto de. La tecnología en los niños y prepararse para usarla en beneficios de ellos.

EI Programa IBM-Kidsmart, Pequeño explorador es en una estación de juego/aprendizaje, que consiste en una combinación de equipo- informático,

programas y material educativo y que, utilizado con una metodología constructivista, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y actitudes colaborativas y sociales de niñas y niños desde la primera infancia. EI programa se propone poner al alcance de niños, que por razones económicas no tienen acceso a las nuevas tecnologías, la oportunidad de interactuar con diversos software educativos que apoyan el desarrollo de las competencias básicas relacionadas con el aprendizaje de la lectoescritura, las matemáticas y las ciencias, procurando un mejor rendimiento académico infantil.

Se trata de proporcionar a centros de educación primaria, seleccionados adecuadamente, el programa IBM- Kidsmart, pequeño explorador y una metodología de integración curricular, previa capacitación de un equipo ejecutor y de las docentes que estarán a cargo de su aplicación en las aulas y la sensibilización y orientación a los padres de familia para que puedan constituirse en Centres Piloto de las Redes educativas que se encuentran organizándose y funcionando en muchos lugares de nuestro país.(p.37)

1.7 Descripción de los iconos del programa "Kidsmart"

Según la guía Kidsmart(2002) describe los siguiente:

a) La Casa de las Matemáticas de Millie: Desarrolla conceptos matemáticos y habilidades de razonamiento contando con los siguientes anexos para un mejor dominio:

- ✓ Pequeño, Mediano y Grande
- ✓ Bing y Boing
- ✓ Casa de los ratones
- ✓ Vamos a crear un insecto
- ✓ Máquina de los números

- ✓ ¿Cuál es mi número?
- ✓ Fábrica de galleta

b) La Casa de las Ciencias de Sammy Habilidades para clasificar, observar, predecir, construir y ordenar secuencias, contando can los siguientes anexos para un mejor dominio:

- ➢ Taller
- ➢ La charca de la bellota
- ➢ Máquina del clima
- ➢ Estación de clasificación
- ➢ Haciendo una película

c) La Hora y el Lugar en la casa Trudy Habilidades sobre el manejo y uso del tiempo e iniciación en diversos conocimientos sobre geografía. Contando con los siguientes anexos para un mejor dominio:

- ➢ Los gemelos
- ➢ El calendario
- ➢ La caza de la gominola
- ➢ Símbolos en el patio de arena

d) La Casa de los Cuentos de Stanley Habilidades para la narración, producción y publicación de historias.

Contando con los siguientes anexos para un mejor dominio:

- ➢ Playa y charca
- ➢ En el jardín
- ➢ AI aire libre
- ➢ En el hogar
- ➢ En la escuela

- En la tienda
- Medio de transporte

e) Razonamiento y deducciones 1-2-3 Habilidades para el razonamiento lógico

Contando con los siguientes anexos para un mejor dominio:

Soy Oranga Banda

EI Amigo plumífero

Soy el pájaro loco

Fripples

Creando imágenes

Nuestra investigación se base en el icono La Hora y el Lugar en la casa Trudy: Explorador de la Tierra, a continuación daremos una explicación más amplia acerca de nuestra ventana de trabajo:

- EI programa es tutorial iniciándose de manera interactiva, invita a los niños a viajar con un personaje que tiene forma de ratón cuyo nombre es Sergio alrededor del planeta Tierra, el cual gira al hacer un clic en las flechas verdes que se encuentran en ambos lados del planeta.
- Dentro del planeta Tierra se muestra los océanos, los cuales al momento de seleccionarlos se muestran delineados en color rosado en el mapamundi que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, permitiendo una mejor identificación y reconocimiento al niño.
- Se presentan los continentes realizando el mismo procedimiento. Al seleccionar un continente junto al breve concepto que brinda el software aparecen las imágenes

de los lugares significativos de cada continente. Para conocer los continentes es necesario seleccionarlos.

- En la parte inferior se encuentra una cámara fotográfica que permite tomar fotos a los océanos, continentes y lugares que se deseen y asimismo el software permite imprimir lo que se seleccione.(p.35)

1.7 Aprendizaje Escolar

Sandoval Vilchez Juan(1992) refiere que:

Las condiciones son necesarias para que se estructuren totalidades con significado, condiciones que, a su vez, pueden ser estudiadas separadamente.

a) Diferencias la figura y fondo.

b) La necesidad de poder observar los objetos en una constante, aunque estos sean percibidos desde distintos ángulos.

c) Discriminar semejanzas y diferencias; comparar partes de un todo; analizar y sintetizar, representar los estímulos de experiencias pasadas.

EI trato fundamental de lo expuesto se basa en Ia capacidad de establecer interrelaciones entre los objetos.(p. 20)

En nuestra investigación hemos podido cumplir con todos los criterios que nos propone Sandoval Vilchez como per ejemplo: en la primera condición el programa nos brinda el espacio y se observa el planeta Tierra, logrando así diferenciar la figura y el fondo, otro ejemplo que citamos es con respeto a la segunda condición donde el programa enseña el planeta Tierra en su forma original y a la vez muestra el mapamundi logrando que los niños identifiquen la forma plana del planeta es así que los niños percibieron de distintas formas el planeta Tierra, asimismo de la tercera condición los niños lograron establecer la

comparación de un todo que en este caso sería el planeta Tierra con sus partes que serían los continentes y a su vez con los océanos y lugares significativos.

CAPITULO II

MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. FUNDAMENTACIÓN

Durante el desarrollo de la complementación universitaria en la facultad de Educación y nuestro práctica docente nos permitió observar que los niños tenían escasos saberes previos respecto a algunos conceptos geográficos, donde la minoría tenía un conocimiento vago sobre la ubicación de los continentes, océanos y lugares significativos del mundo, así mismo no conocían el mapamundi, destacándose la confusión de los niños entre los diferentes conceptos como el globo terráqueo el cual lo desconocen y en algunos casos lo llaman planeta Tierra, mencionan el continente americano pero no lo reconocen como continente y por lo tanto no reconocen los demás continentes, en su gran mayoría mencionan lugare

representativos pero desconocen su ubicación, en este sentido recae directamente en el docente ya que deberá mejorar en los estudiantes el nivel cognitivo frente a algunos conceptos geográficos y patrimonios históricos. EI presente planteamiento permitió formular el enunciado del trabajo de investigación.

2.2 FORMULACIÓN

Así mismo se formuló las siguientes interrogantes:

1. ¿La aplicación de una prueba de entrada podrá determinar el nivel del grupo experimental con respecto al aprendizaje de geografía básica?

2. ¿La aplicación del software la hora y el lugar en la casa Trudy, del programa educativo Kidsmart, para el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa peruano francés Antoine de Saint Exupéry, logrará en los estudiantes reconocer conceptos geográficos del mundo?

3, ¿La aplicación de una prueba de salida podrá determinar el nivel del grupo experimental con respecto al aprendizaje de geografía básica?

2.3 JUSTIFICACIÓN

EI presente trabajo de investigación resulta importante desde varios puntos de vista, en cuanto al valor teórico permite dar una adecuada información a los niños sobre el programa Kidsmart que significa "Pequeño explorador" este programa tiene como meta facilitar a los niños y niñas de diversos contexto socioculturales al acceso de herramientas informáticas para que su aprendizaje sea más óptimo. Con este programa los niños y niñas aprenderán de modo interactivo diferentes conceptos, como: Conceptos geográficos del planeta tierra, a través del uso de una computadora que está integrada al aula como un centro de interés disponible

para que los niños y las niñas no solo pueda aprender haciendo sino también "desde una computadora" desarrollando así la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs” considerando las capacidades de gestiona la información del entorno virtual; interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales de diversos formatos. Brindando también entretenimiento y material didáctico para las docentes y el mejor modo de incorporar esta tecnología a su currículo educativo. Este programa no sólo contiene La Hora y Lugar en la Casa de Trudy, sino también nos permite explorar: La Casa de las Matemáticas de Millie, Historias con las Calcomanías de Stanley, La Casa de las ciencias de Sammy y Thinking Things.

En cuanto a la relevancia social repercutirá directamente en beneficio de los niños ya que no sólo se beneficiarán con nuevos aprendizaje sino que desde ya pueden introducirse en el mundo de la TICs.

Desde el punto de vista metodológico se beneficiarán posteriores Investigaciones ya que consideramos el programa Kidsmart es innovador y original siendo la computadora un instrumento más no una meta.

2.4 LIMITACIONES

Kidsmart es un programa que requiere uso de las Tics, sin embargo hoy en día aún existen instituciones que no cuentan con el hardware necesario para disfrutar de estos aprendizajes que requieren entornos virtuales específicos.

Una de las limitaciones de este software es que está enfocado a los primeros ciclos de nivel escolar, considerándose a los estudiantes de 3 a 8 años de edad y dejándose de lado los demás ciclos. Además dicho programa es adquirido directamente por el estado para ser usado en instituciones públicas, limitándose de esta manera su uso en las instituciones privadas de nuestro país.

2.5 ANTECEDENTES

De la verificación efectuada en diferentes universidades, institutos públicos y privados se ha encontrado seis antecedentes relacionados con la variable independiente, el primero en la Universidad Católica Santa María en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Programa Profesional de Educación Inicial con el siguiente enunciado:

"CONOCIMIENTO Y APLICACION DE SOFTWARE EDUCATIVO POR PROFESORES EN EL APRESTAMIENTO EN NINOS DE EDUCACION INICIAL EN LA CIUDAD DE AREQUIPA", presentado por la señorita Karina del Pilar Chávez Valdivia, tesis que le permitió llegar a las siguientes conclusiones:

PRIMERA: La investigación demostró que los profesores tuvieron conocimiento sobre informática fundamentalmente en la universidad y en un instituto con un conocimiento muy superficial de esta temática.

SEGUNDA: EI 80% de los profesores afirmaron que la aplicación de software educativo mejora el aprendizaje de los niños lo que permite afirmar su desenvolvimiento personal del niño.

TERCERA: Se determinó que la aplicación del software educativo en enseñanza de idiomas es más adecuada para el castellano y el inglés.

EI segundo antecedente en el instituto superior Pedag6gico de Arequipa con relaci6n a la variable dependiente de la especialidad de Educaci6n Inicial con el siguiente enunciado:

"APLICACION DEL PROGRAMA: KIDSMART LA CASA DE LAS MATEMATICAS DE MILLIE, PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADESDE

RAZONAMIENTO MATEMATICO, EN NINOS Y NINAS DE 5 ANOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DE GESTION ESTATAL "SANTA CATALINA DE SIENA" SEMIRURAL PACHACUTECDEL DISTRITO DE CERRO COLORADO, AREQUIPA 2005", presentada por las señoritas Maquera Parisaca Katty Sugey, Terrazas Chirinos Isabel Jesús, Zaferson Sarabia María Victoria y cuyas conclusiones son las siguientes:

PRIMERA: En fa institucI6n Educativa de gestión parroquial" Santa Catalina de Siena" se aplicó una prueba de entrada a los niños y niñas de 5 años de edad correspondiente a las habilidades de razonamiento matemático, los que en su mayoría se ubican en el nivel C de inicio, en cuanto a: aparear y comparar tamaños :grande, mediano y pequeño: identificar, aparear y construir figuras geométricas: Circulo, cuadrado, rectángulo, triangulo y semicírculo; reconocer, completar y crear series: de 2 a 3 y de 4 a 5 elementos; contar en relación al número, cantidad adición y sustracción de 1 a 10 y de 11 a 20 elementos.

SEGUNDA: EI programa Kidsmart “La casa de las matemáticas de Millie", se aplicó en 5 unidades de estimulación durante 32 días hábiles. En su ejecuci6n se precis6 de la Motivaci6n, el Desarrollo y Evaluaci6n. EI software despert6 el interés en los infantes, aperturando actividades significativas que lograron el desarrollo cognitivo de las habilidades de razonamiento matemático.

TERCERA: En cuanto a la aplicación de la prueba de salida en los niños y niñas de 5 años de edad correspondiente a las habilidades de razonamiento matemático, en su mayoría se ubican en el nivel A de logro, en cuanto a aparear y comparar tamaños: grande, mediano y pequeño: identificar, aparear y construir figuras geométricas : Circulo, cuadrado, rectángulo, triángulo y semicírculo; reconocer,

completetar y crear series: De 2 a 3 y de 4 a 5 elementos; contar en relaci6n al número, cantidad adición y sustracción: de 1 a 10 y de 11 a 20 elementos.

EI tercer antecedente en el instituto Superior Pedag6gico de Arequipa con relaci6n a la variable dependiente de la especialidad de Matemática con el siguiente enunciado:

"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA EDUCATIVO INFORMATICO TUTORIAL PARA MEJORAR LA RESOLUCION DE PROBLEMAS DE ADICIÓN Y SUSTRACCIONEN EL AREA DE LOGICO MATEMATICO EN LAS NINAS DEL 2do GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA" SANTA CATALINA DE SIENA" SEMIRURAL PACHACUTEC, CERRO COLORADO 2 004 trabajo presentado por las señoritas : Ccama Lope Rosario Juana ,Chuquehuanca Apaza Olga Yolanda, Miranda de la Cruz Elizabeth Jessica, Ramos Sarati Rosa Guadalupe, Tacca Chura Giovanna Elena y cuyas conclusiones fueron:

PRIMERA: La aplicación del Programa Educativo informático Tutorial: Aritmico permitió mejorar la resoluci6n de problemas de adici6n y sustracci6n en las niñas del 2do grado, tal como se muestra en los cuadros de los resultados de nuestra investigación.

SEGUNDA: Se elabor6 el Programa Educativo informático Tutorial: Aritmico tornando en cuenta las necesidades y expectativas, as! como también los ritmos y niveles de aprendizaje de las alumnas, lo que permitió incrementar su capacidad y agilidad en la resoluci6n de problemas de adicción y sustracción.

TERCERA: Las niñas lograron alcanzar en su mayoría un nivel de logro satisfactorio en la resolución de problemas de adición y sustracción al haberse

considerado dentro de sus sesiones de aprendizaje la aplicaci6n del Programa Educativo Informática Tutorial: Aritmico.

CUARTA: Las niñas lograron resolver problemas de adición y sustracción considerando los pasos para resolver problemas matemáticos de manera eficiente y secuencial.

EI cuarto antecedente en el instituto superior Pedagógico de Arequipa con relación a la variable dependiente de la especialidad de Primaria con el siguiente enunciado:

NIVEL DE CONOCIMIENTO DE DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA SOBRE ALGUNAS APLICACIONES DE LA INFORMATICA EDUCATIVA EN EDUCACION PRIMARIA EN EL COLEGIO " INMACULADA CONCEPCION" DEL DISTRITO DE JOSE LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO, AREQUIPA

1997, presentado por las señoritas: Paz Chávez Luliana, Quispe Cama Consuela, Salazar Monteagudo Hosmery, quienes llegaron a las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Los docentes y padres de familia dicen en su mayoría que conocen la computadora como conocimiento inicial y preliminar solamente.

SEGUNDA: Los docentes en su mayoría no saben manejar lo que aparentemente se aplica como conocer solo significa un conocimiento superficial; los padres si tiene una información básica pero la mayoría no sabe manejar una computadora.

TERCERA: La mayoría de docentes dicen que no conocen las aplicaciones de la informática educativa y solo un bajo porcentaje dice que sí.

CUARTA: La mayoría de docentes dicen que si conocen pero podemos afirmar que no conocen las aplicaciones de la informática en la educación como los juegos u otros.

QUINTA: La mayoría de los docentes no están de acuerdo en aplicar software educativo en los niños de Educación Primaria del colegio Inmaculada Concepción.

SEXTA: La mayoría de docentes dicen que los niños de educación primaria no pueden ser capacitados por no tener acceso a una computadora pero no porque no puedan hacerlo, pero los padres de familia si están de acuerdo en que sus hijos sean capacitados en compute.

SEPTIMA: Los profesores dicen que como requisito los niños deben tener una máquina y que estén capacitados los docentes en informática y su aplicación educativa.

OCTAVA: Los docentes en su gran mayoría dicen que uno de los beneficios es aprender a manejar el computador y que contribuye a reforzar otros aprendizajes de tipo cognitivo, así como el razonamiento lógico reflexivo y sistemático, habilidades para el tratamiento de la información en construcción de conocimiento, genero , hábitos de concentración , estudio y análisis, actitudes positivas para la solución de problemas , formar valores de autoestima , respeto, juicio crítico científico , la creatividad el pensamiento divergente y productivo.

EI quinto antecedente en el instituto superior Pedagógico de Arequipa con relación a la variable dependiente de la especialidad de Primaria con el siguiente enunciado:

APLICACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO CON APOYO DE SOFTWARE EN EL APRENDIZAJE DE POLIGONOS Y CIRCUNFERENCIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO. ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE ,MENORES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "MAYTA CAPAC" DEL DISTRITO DE CAYMA AREQUIPA, presentada por los señores: Aguilar Gamio Douglas Orsini, Cervantes Vega Miguel Orlando, Olaechea Meneses Helbert Isaías, teniendo las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Se encontró que el rendimiento escolar en polígonos y circunferencia en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Mayta Cápac, antes que apliquemos el programa experimental, fue similar y muy baja en el grupo experimental y el grupo de control.

SEGUNDA: Se evidencia la eficacia del programa experimental durante su aplicación, el mismo que permitió elevar considerablemente el rendimiento escolar en polígonos y circunferencia, en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria de la instituci6n educativa Mayta Cápac.

TERCERA: AI concluir la aplicación del programa experimental en los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Mayta Cápac se logró elevar el rendimiento escolar en polígonos y circunferencias con una diferencia muy notoria respecto a los logros del grupo de control.

CUARTO: Los alumnos y alumnas del grupo experimental logran obtener notas altas, poco dispersas y muy homogéneas con respecto a los alumnos y alumnas del grupo de control.

EI sexto antecedente en el instituto superior Pedagógico de Arequipa con relación a la variable dependiente de la especialidad de Primaria con el siguiente enunciado:

APLICACION DEL SOFTWARE EDUCATIVO (ENCICLOPEDIA INTERACTIVA) Y GUÍAS DE APRENDIZAJE PARA EL CONOCIMIENTO Y CUI DADO DE LOS SISTEMAS DE RELACION DEL CUERPO HUMANO DE LOS ALUMNOS DEL 6to GRADO SECCION C DE EDUCACION PRIMARIA DEL C.E. 40001 "LUIS H. BOURONCLE-

AREQUIPA-2003, presentada por el señor Céspedes Lloclla Gabriel, y las señoritas Gonzales Miranda Evelyn María, Saravia Fullano Ana Cecilia, Valdivia Cárdenas Claudia Inés, Valdivia Cárdenas María del C., cuyas conclusiones fueron .

PRIMERA: La enciclopedia interactiva seleccionada muestra eficacia para el desarrollo de los diferentes sistemas de relación y provoca el interés del alumno para la construcción de su aprendizaje por lo cual se seleccionó la enciclopedia interactiva "BODY WORK"._ La elaboración de guías de aprendizaje torna en cuenta los siguientes aspectos:

Motivación Adquisición Retroalimentación Evaluación Reflexión

Para promover el interés del alumno.

PRIMERA: La aplicación de las enciclopedias interactivas promueve el interés del alum no y logra distinta información de su interés a través de los apuntes realizados por ellos,

SEGUNDA: La aplicación de las guías de aprendizaje permiten desarrollar la construcción del aprendizaje cognitivo y cuidado de los sistemas de relación, a través de la resolución de las diversas estrategias contenidas en las guías de aprendizaje.

TERCERA: EI aprendizaje evaluado de los diversos sistemas de relación desarrollados en los alumnos fue relevante llevando al alum no a la reflexión y valoración de su cuerpo a través de su socialización realizada en el aula y el compromiso asumido por ellos para cuidar su salud.

CUARTO: EI cuidado de los diversos sistemas de relación es positiva, gracias a la investigación realizada en Internet y aplicación de la guía que complementa el trabajo requerido a través del diálogo realizado en el aula acerca de las diferentes

enfermedades presentes en su contexto esto les permite arribar a una reflexión y compromiso acerca del cuidado de su cuerpo.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

3.1 Objetivo General

Determinar el nivel de eficiencia del software la hora y el lugar en la casa Trudy, del programa educativo Kidsmart para el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas de primer grado de la institución Educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry de Arequipa 2017.

3.2 Objetivos Específicos

- Aplicar de una prueba de entrada al grupo experimental con respecto al aprendizaje de geografía básica en la institución Educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry
- Reconocer e identificar conceptos geográficos básicos del mundo utilizando el software la hora y el lugar en la casa Trudy, del programa educativo Kidsmart, en los niños y niñas de 6 años de la institución educativa peruano francés Antoine de Saint Exupéry.
- Aplicar de una prueba de salida al grupo experimental con respecto al aprendizaje de geografía básica en la institución Educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry

4. HIPOTESIS

La aplicación del software la hora y el lugar en la casa de Trudy del programa educativo Kidsmart permite el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas de 6 años en la institución educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry.

4.1 Variables e indicadores

VARIABLE	INDICADORES	SUB-INDICADORES
Variable independiente Software La Hora y el lugar de la casa de Trudy, del programa educativo Kidsmart.	Tratamiento experimental	Inicio Desarrollo Cierre
Variable Dependiente Aprendizaje de geografía básica.	Identifica y señala los continentes.	-América -Asia -Europa -África -Australia
	Identifica los océanos	-Pacífico -Atlántico - Índico
	Identifica y señala los lugares	-Machu Picchu -La selva amazónica -La Estatua de la Libertad -Las Pirámides de Egipto -La Esfinge -Atenas -Coliseo Romano -La Torre Eiffel

5. ASPECTO OPERATIVO

5.1 TIPO DE INVESTIGACION

Según su finalidad es una investigación aplicada porque busca solución en un problema concreto; según el tiempo es una investigación coyuntural porque estudia el problema presente; según su amplitud es una micro investigaci6n porque tiene un número limitado variables de. estudio; según un el campo de estudio es una investigaci6n social; según el ámbito es una investigación de campo porque la investigaci6n se obtiene de manera directa; según su profundidad es de tipo explicativa de diseño pre- experimental.

Diseño: G_1 O_1 X O_2

Donde: G_1 grupo pre experimental

O_1 prueba de entrada

X programa experimental

O_2 prueba de salida

5.2 MÉTODO

La aplicación del software la hora y el lugar en la casa de Trudy, del programa educativo Kidsmart, para el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas de primer grado, es una investigación experimental, debido a que la variable independiente hará un efecto en la variable dependiente.

5.2.1 PROGRAMA EXPERIMENTAL

Nombre: el software LA HORA Y EL LUGAR EN LA CASA TRUDY: DEL PROGRAMA EDUCATIVO KIDSMART

5.2.2 Fundamentación

EI presente programa logrará el aprendizaje de algunos conceptos geográficos el cual resulta como una herramienta de trabajo importante, para que accedan al lenguaje tecnológico y facilitar la adquisición de nociones y conceptos que constituyen la base necesaria para complejizar su nivel de pensamiento luego así adquirir las habilidades necesarias para el aprendizaje de las nuevas tecnologías. Permite estimular la capacidad visomotora y psicomotora de los párvulos,

5.2.3 Objetivos

5.2.3.1 Objetivo general

Identificar y señala los océanos, continentes y lugares significativos.

5.2.3.2 Objetivos específicos

- Identificar y señalar océanos
-Señalar e identificar continentes
-Señalar e identificar lugares significativos

5.2.4 Programación

EI tipo de programación que se empleará para la aplicación del programa será unidades de aprendizaje con los momentos de inicio, desarrollo y cierre.

5.2.5 Metodología del programa

En las unidades de aprendizaje el momento del "INICIO" consiste en motivar a los niños por medio de juegos videos canciones dramatizaciones cuentos referidos a cada uno de los indicadores y sub indicadores, los cuales tendrán una duración aproximada de 5 a 10 minutos a través del uso de material educativo.

EI momento de "DESARROLLO" consiste en dar a conocer algunos conceptos geográficos utilizando materiales educativos y principalmente el software "Ia hora y lugar en la casa de trudy", cada niño tendrá a su

disposición una computadora, esto tendrá que realizarse para cada sub indicador con una duraci6n aproximada de 20 a 30 minutos.

EI último momento "CIERRE" consiste en evaluar lo aprendido mediante fichas donde los niños marcaran pintaran y/o dibujaran según el ítem que se Ie indica con una duración aproximada de 5 a 10 minutos.

EI periodo de aplicación del programa se realice cumpliendo el siguiente cronograma: La prueba de entrada, como una evaluación, entre el 06 y 10 de marzo del 2017; EI desarrollo del programa fue realizado entre el 03 de abril al 30 de junio del 2017; para finalizar, dicha aplicación, se realizó una prueba de salida en la semana del 03 al 07 de julio del 2017.

5.2.6 EVALUACION DEL PROGRAMA

Después de haber culminado con la aplicación del programa, se realizara la prueba de salida, obteniendo los resultados que se cotejaran con los resultados de la prueba de entrada.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: la totalidad de los alumnos de la institución educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry.

Muestra: los niños y niñas de primer grado de la institución educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PERUANO FRANCÉS ANTOINE DE SAINT EXUPERY.		
Unidad de estudio	GRUPO EXPERIMENTAL	
18	SECCION	EDAD
	Primer grado	6 años

Fuente: nómina de matrícula de la Institución Educativa Peruano Francés Antoine de Saint Exupéry

5.4 INSTRUMENTOS

TÉCNICA	**INSTRUMENTO**
Observación	Lista de cotejo de la prueba de entrada que lleva como fuente las siglas LCPEAGB 2017 que significa "Lista de cotejo de la prueba de entrada para el aprendizaje de geografía básica Lista de cotejo de la prueba de salida que lleva como fuente las siglas LCPSAGB 2017 que significa "Lista de cotejo de la prueba de salida para el aprendizaje de Geografía básica.

Fuente: Karen Torres y Milagros Yauri

CONSOLIDADO DE SESIONES APLICADAS DURANTE EL PROGRAMA

Indicadores	**Identifican los océanos**						**Identifica y señala los Continentes y Lugares**													
N° de sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
N° de niños																				
1	1	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3
2	1	1	1	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	1	1	2	2	3
3	1	1	1	2	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	1	1	2	2	3
4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	3
5	1	2	1	2	2	3	2	2	3	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	3
6	1	2	1	2	3	3	2	3	3	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3
7	1	1	1	2	2	2	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	2	3
8	1	2	1	2	2	3	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	3
9	1	1	2	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2
10	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	3
11	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	2	3	2	3	2	1	1	1	1
12	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	1	1	1	2	3	2	2
13	1	1	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	3
14	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	1	2	2
15	1	1	1	2	1	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	3
16	1	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2
17	1	1	2	2	2	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	1	1	1

Inicio 1	Proceso 2	Logro 3

Cuadro N° 01

OCÉNO PACÍFICO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	1	6	13	72
B	13	72	5	28
C	4	22	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B.

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marcó incorrectamente) de un total de 18 niños, 13 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 72 % y en el criterio A (marcó correctamente) 1 obtuvo la menor frecuencia que equivale al 6%. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños , 13 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 72%, mientras que en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio , deduciendo que la mayoría de niños reconocieron el océano Pacifico por ser el más grande de los océanos y después de aplicar el programa Kidsmart, la mayoría de los niños tienen conocimiento en relación al Océano Pacifico, ya que el software utilizado es interesante e innovador.

CUADRO N° 02

OCÉNO ATLÁNTICO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	12	67
B	18	100	6	33
C	0	0	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada se obtuvo como única frecuencia que en el criterio B (marco incorrectamente) del total de 18 niños equivale aI100%. Deduciendo que la totalidad de 18 niños evaluados no tenían conocimiento sobre el cuadro N° 04 Océano Atlántico. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 12 obtuvieron la mayor frecuencia, correspondiente al 67 %, mientras ene. criterio C (no marcó) ninguno se encuentra dentro de este criterio, del cual se deduce que la mayoría de los niños pudo reconocer el océano Atlántico por ser el más salado de todos los océanos lo que impresionó a los niños y debido a la interacci6n donde el procesador al aplicar el programa Kidsmart que es muy interesante e innovador.

CUADRO N° 03

OCÉNO ÍNDICO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	9	50
B	18	100	9	50
C	0	0	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B - 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marcó incorrectamente) se obtuvo como única frecuencia del total de 18 niños, que equivalen al 100%. Observando que la totalidad de 18 niños evaluados ninguno tenía conocimiento sobre el cuadro N° 05, Océano Indico. En la prueba de salida se obtuvo como resultado que el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 9 equivalen al 50% y de igual manera en el criterio C (no marcó) 9 equivalen al 50%. Podemos deducir que los niños se encontraban en el criterio A y B pero ninguno en el criterio C, la mitad de los niños logró identificar el océano índico ya que es el más pequeño de los océanos al aplicar el programa Kidsmart que es muy interesante e innovador.

CUADRO N° 04

AMÉRICA DEL SUR

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	14	78
B	18	100	4	22
C	0	0	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada, el criterio B (marcó incorrectamente) de un total de 18 niños, obtuvo la única frecuencia equivalente al 100%. De lo que podemos inferir que del total de 18 niños evaluados ninguno tenía conocimiento sobre el cuadro N° 06, América del Sur. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 14 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 78%, mientras en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio, de lo cual se deduce que la mayoría de niños pudo reconocer América del Sur por ser el continente donde ellos habitan, después de aplicar el programa Kidsmart que es interesante e innovador.

CUADRO N° 05

AMÉRICA DEL NORTE

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	1	6	14	78
B	13	72	4	22
C	4	22	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marcó incorrectamente) de un total de 18 niños, 13 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 72 % y en el criterio A (marcó correctamente) 1 obtuvo la menor frecuencia , que equivale al 6%. Deduciendo que la mayoría de un total de 18 niños no tenía conocimientos sobre el cuadro N° 07, América del Norte. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 14 obtuvieron la mayor frecuencia equivalente al 78%, mientras que en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio, podemos inferir que después de aplicar el programa Kidsmart la mayoría de niños pudo reconocer América del Norte, debido a la proximidad que tiene con América del Sur, y que ambos conforman un solo continente, siendo el programa interesante e innovador.

CUADRO N° 06

CONTINENTE ASIÁTICO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	1	6	3	17
B	13	72	15	83
C	4	22	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 13 que equivale al 72% y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la menor frecuencia de 1 que equivale al 6%, después de aplicar la prueba se deduce que la mayoría de niños no tienen conocimiento alguno del Continente Asiático. En la prueba de salida de la misma cantidad de alumnos, el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 15 que equivale al 83%. EI criterio C (no marcó) no se obtuvo ninguna frecuencia lo que equivale al 0%. De los resultados del cuadro observamos que después de aplicar el programa Kidsmart, la mayoría de niños no obtuvo el conocimiento esperado del Continente Asiático, debido a que se encuentra junto al continente europeo causando confusión.

CUADRO N° 07

CONTINENTE AFRICANO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	1	6	3	17
B	13	72	15	83
C	4	22	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 17 que equivale al 94% y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0%. De lo que deducimos que hay un desconocimiento total del Continente Africano. En la prueba de salida el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la mayor frecuencia de 13 que equivale al 72% y el criterio C (no marcó) no se obtuvo ninguna frecuencia lo que equivale al 0%. De lo que podemos deducir que después de aplicar el programa Kidsmart la mayoría de niños tiene conocimiento del continente Asiático debido a que en esta se encuentran las pirámides de Egipto y a que es interesante e innovador.

CUADRO N° 08

CONTINENTE EUROPEO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	5	28
B	15	83	13	72
C	3	17	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 15 que equivale al 83% y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0%. De lo que podemos deducir que del total de alumnos evaluados ninguno tiene conocimiento del Continente Europeo. En la prueba de salida el criterio B (marco incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 13 que equivale al 72%.el criterio C (no marco) no se obtuvo ninguna frecuencia 10 que equivale al 0%. Con lo que podemos deducir que después de aplicar el programa Kidsmart hubo un aprendizaje mínimo, existiendo la misma confusión que en el caso del Continente Asiático que al estar unidos ambos continentes no pueden ser bien diferenciados por los niños.

CUADRO N° 9

CONTINENTE AUSTRALIANO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	11	61
B	15	83	7	39
C	3	17	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marco incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 15 que equivale al 83 % y el criterio A (marco correctamente) no obtuvo ninguna frecuencia 10 que equivale al 0 %. Con lo que podemos deducir que después de aplicar la prueba, ningún niño tiene conocimiento del Continente Australiano. En la prueba de salida el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la mayor frecuencia de 11 que equivale al 61 % y el criterio C (no marcó) no obtuvo se obtuvo ninguna frecuencia lo que equivale al 0%. Observando los resultados podemos decir que la mayoría de niños pudo reconocer e identificar el continente Australiano logrando un alto nivel de aprendizaje esto debido a la aplicación del programa Kidsmart y la peculiaridad de dicho continente (su ubicación alejada del resto de continentes y su tamaño).

CUADRO N° 10

Lugar: Machupicchu

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	16	89
B	15	83	2	11
C	3	17	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación:

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 15 que equivale al 83 % Y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0 %. Con lo que podemos inferir que del total de niños evaluados ninguno tiene conocimiento del cuadro n° 12: Machupicchu. En la prueba de salida el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la mayor frecuencia de 16 que equivale al 89 % y el criterio C (no marcó) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0 %. AI ver los resultados obtenidos se infiere que hubo un gran aprendizaje en la mayoría de los niños después de haber aplicado el programa Kidsmart ya que pudieron reconocer e identificar dicho lugar arqueológico que lo relacionaron con sus habitantes (los incas) y se considera innovador e interesante.

CUADRO N° 11

Lugar: SELVA AMAZÓNICA

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	16	89
B	15	83	2	11
C	3	17	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo una frecuencia de 15 que equivale al 83 % y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo una frecuencia de 0 que equivale al 0%. De esto podemos decir que la mayoría de niños evaluados no tienen conocimiento del cuadro n° 13 : La Selva Amazónica. En la prueba de salida el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la mayor frecuencia de 14 que equivale al 78 % y el criterio C (no marcó) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0%. Vemos que, después de aplicar el programa Kidsmart, la mayoría de niños pudo reconocer e identificar la Selva Amazónica fácilmente para ser este poseedor de una gran cantidad especies animales y vegetales (los niños recordaron los animales que ahí viven y recordaron la casa sobre el río) y por ser innovador e interesante.

CUADRO N° 12

Lugar: ESTATUA DE LA LIBERTAD

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	17	94
B	15	83	1	6
C	3	17	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada de un total de 18 alumnos el criterio B (marcó incorrectamente) obtuvo la mayor frecuencia de 15 que equivale al 83 % y el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0%. Con lo que se puede decir que después de aplicar la prueba de entrada la mayoría de los niños no tiene conocimiento de La Estatua de la Libertad. En la prueba de salida el criterio A (marcó correctamente) obtuvo la mayor frecuencia de 17 que equivale al 94% y el criterio C (no marcó) obtuvo la menor frecuencia de 0 que equivale al 0%. Observando los resultados podemos inferir que después de aplicar el programa Kidsmart casi en su totalidad los niños tiene conocimiento de La Estatua de la Libertad porque causó gran impresión por su tamaño y es interesante e innovador.

CUADRO N° 13

Lugar: PIRÁMIDES EGIPCIAS

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	12	67
B	18	100	6	33
C	0	0	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marcó incorrectamente) de un total de 18 niños todos obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 100% y en el criterio A (marcó correctamente) y C (no marcó) no se obtuvo ninguna frecuencia que equivale al 0%. Por lo que se deduce que de la totalidad de 18 niños evaluados ninguno conocía sobre las Pirámides Egipcias. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños , 12 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 67 %, mientras en el criterio C (no marcó), ningún niño se encuentra dentro de este criterio, de lo que podemos inferir que después de aplicar el programa Kidsmart la mayoría de los niños reconocieron las Pirámides Egipcias debido a su forma triangular y a que en ellas se encuentran las momias de los faraones y a su ubicación en el Continente Africano, y a que el programa es muy interesante.

CUADRO N° 14

Lugar: LA ESFINGE

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	12	67
B	18	100	6	33
C	0	0	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marco incorrectamente) de un total de 18 niños, 16 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 89%, mientras que en el criterio A (marcó correctamente) se obtuvo la menor frecuencia que equivale al 0%. Deduciendo que de la totalidad de 18 niños, la mayoría no tenía conocimiento sobre el cuadro N° 17, La Esfinge. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 10 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 56 %, mientras que en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio, de lo que podemos inferir que los niños reconocieron La Esfinge por sus características como cabeza de hombre y cuerpo de león y su ubicación en el continente Africano después de aplicar el programa Kidsmart que es muy innovador.

CUADRO N° 15

Lugar: ATENAS

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	16	89
B	14	78	2	11
C	4	22	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017 L.C.P.S.A.G.B. 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marc6 incorrectamente) de un total de 18 niños, 14 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 78 % Y en el criterio A (marcó correctamente) no se obtuvo ninguna frecuencia lo que equivale al 0 %. Por lo que se deduce que de la totalidad de 18 niños evaluados la mayoría no tenía conocimiento sobre el cuadro N° 18, Atenas. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 16 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 89%, mientras en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio de lo que inferimos que la mayoría de los niños reconocieron Atenas debido a que se relaciona con la diosa Atenea, después de aplicar el programa Kidsmart que es muy interesante.

CUADRO N° 16

Lugar: COLISEO ROMANO

PRUEBA / LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	F	**%**	**F**	**%**
A	0	0	17	94
B	16	89	1	6
C	2	11	0	0
TOTAL	18	100%	18	100%

FUENTE L.C.P.E.A.G.B- 2017

Interpretación

En la prueba de entrada en el criterio B (marcó incorrectamente) de un total de 18 niños, 16 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 89 % y en el criterio A (marcó correctamente) no se obtuvo ninguna frecuencia que equivale al 0 %. Por lo que se deduce que de un total de 18 niños evaluados la mayoría no tenía conocimiento sobre el cuadro N° 19, Coliseo Romano. En la prueba de salida en el criterio A (marcó correctamente) de un total de 18 niños, 17 obtuvieron la mayor frecuencia que equivale al 94 % mientras que en el criterio C (no marcó) ningún niño se encuentra dentro de este criterio, de lo que podemos inferir que después de haber aplicado el programa Kidsmart la mayoría de los niños tienen conocimiento en relación al Coliseo Romano debido a que en ella se realizaban las peleas de gladiadores ya que es muy interesante e innovador.

CAPITULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

Luego de haber aplicado el pre test y post test al grupo experimental se ha registrado la información en matrices para proceder a elaborar cuadros y gráficos con su respectivo estudio lo que nos condujo a elaborar las conclusiones y sugerencias conforme a los resultados obtenidos y que se detallan en el presente capítulo.

1. LISTA DE COTEJO

1.1 Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACION

DURANTE EL PROCESO DEL TRATAMIENTO

INDICADOR: Identifican los océanos	1	2	3
SUBINDICADOR: Océano Pacífico			
INDICADOR: Identifican los océanos SUBINDICADOR: Atlántico	1	2	3
INDICADOR: Identifican los océanos SUBINDICADOR: Índico	1	2	3
INDICADOR: Identifica y señala los continentes	1	2	3
SUBINDICADOR: América			
INDICADOR: Identifica y señala los continentes	1	2	3
SUBINDICADOR: Asia			
	1	2	3

INDICADOR: Identifica y señala los continentes

SUBINDICADOR: Europa

INDICADOR: Identifica y señala los continentes 1 2 3

SUBINDICADOR: África

INDICADOR: Identifica y señala los continentes 1 2 3

SUBINDICADOR: Australia

INDICADOR: Identifica y señala los lugares 1 2 3

SUBINDICADOR: Machupicchu

INDICADOR: Identifica y señala los lugares 1 2 3

SUBINDICADOR: Selva Amazónica

INDICADOR: Identifica y señala los lugares 1 2 3

SUBINDICADOR: La Estatua de la Libertad

INDICADOR: Identifica y señala los lugares SUBINDICADOR: El Templo Azteca	1	2	3
INDICADOR: Identifica y señala los lugares SUBINDICADOR: Torre Eiffel	1	2	3
INDICADOR: Identifica y señala los lugares SUBINDICADOR: Atenas	1	2	3
INDICADOR: Identifica y señala los lugares SUBINDICADOR: Coliseo Romano	1	2	3
INDICADOR: Identifica y señala los lugares SUBINDICADOR: La Esfinge	1	2	3

2.- MATRIZ DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA, CORRESPONDIENTE A LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA KIDSMART UTILIZANDO EL SOFTWARE LA CASA DE TRUDY PARA EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS CONCEPTOS DE GEOGRAFÍA BÁSICA.

MATRIZ DE EVALUACION DE LA PRUEBA DE ENTRADA: APLICACION DEL PROGRAMA KIDSMART UTILIZANDO EL SOFTWARE LA HORA Y EL LUGAR EN LA CASA TRUDY: EXPLORADOR DE LA TIERRA PARA EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS CONCEPTOS GEOGRAFICOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PERUANO FRANCÉS ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY, AREQUIPA 2017

	Unidad Estudio / Indicador				2			3			4			5			6			7			8			9			10			11			12			13			14			15			16			17			18			marcó correcto	marcó incorrecto	no marcó
		A	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	C
1	Océano Pacífico		X			X			X			X			X			X			X		X				X			X				X		X				X		X				X		X				X		X		1	13	4
2	Océano Atlántico		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			18	
3	Océano Índico		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			18	
4	América del sur		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			18	
5	América del Norte		X			X		X				X			X			X			X			X			X			X				X		X				X			X		X				X			X		X		1	13	4
6	Continente Asiático		X			X		X				X			X			X			X			X			X			X				X		X				X			X		X				X			X		X		1	13	4
7	Continente Africano		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			17	1
8	Continente Europeo		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3
9	Continente Australiano		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3
10	Machu Picchu		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3
11	Selva Amazónica		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3
12	Estatua de la Libertad		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3
13	Templo Azteca		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			18	
14	Pirámides Egipcias		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			18	
15	La Esfinge		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			16	2
16	Atenas		X			X			X			X				X		X			X			X				X		X				X		X				X		X				X		X			X			X			14	4
17	Coliseo Romano		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			16	2
18	Torre Eiffel		X			X			X			X			X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			X				X		X			15	3

3.- UNIDADES DIDÁCTICAS: UNIDADES DE APRENDIZAJE

PROGRAMACIÓN TRATAMIENTO EXPERIMENTAL DEL PROGRAMA EDUCATIVO KIDSMART UTILIZANDO EL SOFTWARE LA HORA Y EL LUGAR EN LA CASA DE TRUDY PARA LA ADQUISICIÓN DE ALGUNOS CONCEPTOS DE GEOGRAFÍA BÁSICA

Capacidades

Área	**Competencia**	**Capacidad textual**	**Indicador de evaluación**	
Personal Social	Construye interpretaciones Históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	-Identifica como posibles fuentes del pasado objetos e imágenes antiguas y testimonios de personas. -Obtiene información Sobre algunos hechos o vivencias cotidianas (del pasado) a partir de testimonios orales de personas de tercera edad, objetos en desuso, fotografías, imágenes	Identifica el planeta tierra, ubicación de océanos, planetas y lugares representativos.

			antiguas, etc. -Distingue en situaciones significativas entre ayer, hoy, mañana, al inicio, al final, mucho tiempo, poco tiempo.	
Ciencia y ambiente	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	-Identifica la ubicación de sus pares y objetos utilizando expresiones como delante de, detrás de, debajo de, encima de, a lado de, dentro de, fuera de, cerca de, lejos de, derecha, izquierda. -Se desplaza en su espacio cotidiano utilizando puntos de referencia.	Identifica el planeta tierra, ubicación de océanos, planetas y lugares representativos.

TEMA EXPLORAR EN EL ORDENADOR EL PLANETA TIERRA Y SUS COMPONENTES

FECHA	ACIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
Mes abril	Inicio	Se recordará que iremos al centro de cómputo a reconocer el planeta Tierra y sus continentes.		5
	Desarrollo	En el centro de cómputo reconoceremos a Trudy y las ventanas que hay en su casita y explicaremos que el cohete nos ayudara a viajar por todo el mundo con la ayuda del ratón Sergio posteriormente hacemos clic en el cohete y vamos a darla vuelta al mundo reconociendo las partes de color celeste y las partes de color marrón explicando que son los océanos y los continentes partes del planeta Tierra tornaran fotos con la camarita.	Computadores CD del software	30
	Cierre	Se les explicará que la hoja que se ve en pantalla en la parte inferior derecha es para imprimir y se le dirá que hagan clic para imprimir las fotos que tomaron al planeta y sus componentes.	impresora	10

TEMA MAPAMUNDI Y SU RELACIÓN CON LA TIERRA

FECHA	ACIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
Mes abril	Inicio	Se les Mostrara un mural 5m x 3m de papel lustre papel lustre celeste que representará el fondo del mapamundi y una naranja.	Mural de papel lustre Naranja natural	5
	Desarrollo	Se les pregunta ¿Qué es lo que creen que haremos con este mural y la naranja? ¿Qué relación tendrán con nuestro planeta Tierra? Se les explica que para poder conocer el planeta Tierra se ha creado un mapa y su nombre es MAPAMUNDI que es el planeta Tierra partido por la mitad que se usa para ver ambos lados del planeta Tierra y se parte una naranja por la mitad simulando que es el planeta Tierra abriendo sus extremos y haciendo la comparación con el mural, luego se procede a pegar los continentes en su respectiva ubicación	Siluetas de los continentes para pegar en el mural	30
	Cierre	Se les entrega un rompecabezas del mapamundi para que 10 peguen en una hoja.	Hojas A-4 Rompecabezas de mapamundi	10

TEMA: CONOZCAMOS LOS OCEANOS DE NUESTRO PLANETA TIERRA SUBTEMA: VIAJANDO POR EL OCEANO PACIFICO

FECHA	ACIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
abril	Inicio	Cantaremos la canción de la Tierra en la que aumentaremos al océano Pacífico	canciones	5
	Desarrollo	Se les muestra bandejas de distintos tamaños (grande, mediano y pequeño) de con agua luego se les pregunta ¿Cuál es la más grande? Aquí se les explica que las fuentes de agua están representando a los océanos que existen en el planeta Tierra, sin embargo no todos son iguales y que el océano Pacifico es el más grande o extenso de todos los océanos que conoceremos. Lo observamos en el globo Globo terráqueo ¿entre que continentes está ubicado? , seguidamente un niño en el mapamundi localiza al océano Pacífico. Por último cada niño pega una silueta de peces en todo el océano Pacífico.	Tres Bandejas de agua Siluetas de peces	30
	Cierre	Se entrega una ficha con la consigna: Dibuja tres peces en el océano Pacífico	ficha	10

TEMA: CONOZCAMOS LOS OCÉANOS DE NUESTRO PLANETA TIERRA SUBTEMA: VIAJANDO POR EL OCÉANO ATLÁNTICO

FECHA	ACIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
Mes abril	Inicio	Cada niño tendrá un vaso con agua ,en el centro de la mesa se coloca platos con sal para que ellos mismos echen tres cucharadas de sal a sus vasos.	Vaso Sal Cucharas platos	5
	Desarrollo	Los niños probarán el agua ¿Cómo sabe el agua? ¿Qué océano creen que es el más salado ? luego se les explica que existe un océano que es el más salado, por medio del Mapamundi ubicamos al océano Atlántico, luego se hace la comparación en tamaño con el océano Pacífico. Se le pide a un niño que lo ubique en el globo terráqueo, por último todos los niños pegarán en el mapamundi bolitas de tecnopor (representa a la sal) en la parte del océano Atlántico	Mapamundi grande Globo terráqueo Pelotas pequeñas de tecnopor	30
	Cierre	Se les entrega una ficha con la consigna: delinea el océano Atlántico y rellénalo de puntos con plumón azul.	ficha plumones	10

TEMA: RECONOZCAMOS LOS OCÉANOS PACÍFICO Y ATLÁNTICO EN EL ORDENADOR

FECHA	ACIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
Mes abril	Inicio	Cantaremos la canción de la Tierra en la que aumentaremos al océano Pacífico y Atlántico.	canciones	5
	Desarrollo	Nos alistamos para dirigirnos a la sala de cómputo, ubicamos a cada niño en su computadora, donde ingresan al explorador de la tierra "trudy". Cada niño deberá ubicar el océano Pacífico y océano Atlántico con el programa y tomarle fotos. Luego se hace interrogantes:¿Cuál es el océano más grande ? ¿Cuál es el más salado? ¿Cuándo se hace clic en los océanos que nos dicen las imágenes?	Computadoras	30
	Cierre	A cada niño se le dará un souvenier de los dos océanos que se aprendió.	souvenier	10

TEMA: CONOZCAMOS LOS OCEANOS DE NUESTRO PLANETA TIERRA SUBTEMA: VIAJANDO POR EL OCEANO INDÍCO

FECHA	ACTIVIDAD	EJECUCION	RECURSOS	TIEMPO
Mes abril	Inicio	Se les narra el cuento del "Pequeño marinerito", que desde el continente asiático tuvo que viajar en su barco de piratas para llegar a su casa pero durante el viaje este pasó por muchos obstáculos como huracanes, remolinos y después de tantas penurias llegó al fin a su casa que quedaba en el continente Africano	Cuento imágenes	5
	Desarrollo	Por donde tuvo que viajar pequeño marinerito? ¿Qué terráqueo obstáculos tuvo que pasar en el océano Indico?, ¿Será grande el océano Indico? ¿Dónde estará ubicado? se les explica por medio del mapamundi que el océano Índico es el tercer océano y es el más pequeño que los anteriores que aprendimos. Por este océano pasaron muchos barcos piratas que llevaban tesoros. ¿Entre que continentes está este océano? Se le pedirá a un niño que lo señale en el mapamundi y luego en el	Mapamundi grande Globo terráqueo Barquitos de papel	30

		globo terráqueo. Cada niño pegará su propio barquito en el océano Indico		
	Cierre	Dibuja un barquito en el océano Índico	ficha	10

TEMA: RECONOZCAMOS EL OCÉANO ÍNDICO EN EL ORDENADOR

FECHA	ACTIVIDADES	EJECUCIÓN	RECURSOS	TIEMPO
Mes Abril	Inicio	Recordaremos el cuento del pequeño marinerito con ayuda de los niños. Nos alistamos para dirigirnos a las cabinas recordando las normas.	Cuento	5’
	Desarrollo	Cada niño se ubica en sus respectivas computadoras. Se les pedirá que indagan y hagan rotar el planeta Tierra y busquen donde se ubica el océano Pacífico mientras escuchan sus características se les pide que tomen fotos. ¿Entre que continentes queda el océano Indico? ¿Qué es lo que pasaban por este océano?	Computadora	20’
	Cierre	Se les entregarán barquitos para recordar que por el océano Indico pasaban estos barcos.	Barquitos de papel	5’

TEMA: RECORDANDO LOS OCÉANOS EN EL ORDENADOR

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes Abril	Inicio	Cantaremos la canción del planeta tierra con todos los océanos. Nos alistamos para ir al salón de cómputo.	Canción	5’
	Desarrollo	Cada uno se ubica en la computadora se les pide que ubiquen el ícono Trudy y lo abran, luego identifican los océanos y navegan en ellos recordando nuevamente las características de cada uno; cada niño tomará una foto del océano que más le guste la que se imprimirá. La maestra iniciará el juego de Simón dice: todos al océano Pacífico (y así con los demás océanos)	Computadora impresora software	25’
	Cierre	Retornamos al salón se les entrega la ficha con la consigna pinta los océanos que conocemos	Ficha	10’

TEMA: RECONOCIENDO EL CONTINENTE AMERICANO

SUB TEMA VIAJANDO AMÉRICA DEL SUR Y SUS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Se les pasará un video del continente Americano con sus diferentes lugares reconociendo que este continente se divide en dos partes América del Sur y América del Norte posteriormente visualizaremos otro video de la selva Amazónica y Machupicchu	Video	5’
	Desarrollo	¿Qué vimos? ¿Dónde quedarán esos lugares? ¿Dónde quedará el Perú? Por medio del mapamundi les mostramos que el Perú se encuentra en América del Sur, así como todos los lugares que vimos en el video	Mapamundi Lámina Papelote Bolas de papel	20’
	Cierre	Se les explicará se caracteriza por tener una cadena de montañas llamada los Andes. Por medio de un papelote pegaremos pelotas hechas de papel y formaremos las cadenas de montañas		5’

TEMA: RECONOCIENDO EN EL ORDENADOR AMÉRICA DEL SUR Y LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Recordamos en el mapamundi donde está ubicado América del Sur y como se llaman los lugares más importantes, luego nos dirigimos al centro de cómputo	Mapamundi Lámina	5’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para accesar luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra y vamos a viajar con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta de América del Sur en el planeta Tierra y localizar Machupicchu y la Selva Amazónica. Asimismo se escuchará la reseña de cada lugar y tomaremos fotos	Computadoras software Siluetas de Machupicchu y la selva Amazónica	30’
	Cierre	Se imprimirá las fotos de América del Sur, Machupicchu y la Selva Amazónica.	Impresora papel	10’

TEMA: RECONOCIENDO EN EL ORDENADOR AMÉRICA DEL NORTE Y LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Recordamos en el mapamundi donde está ubicado el continente Americano y en que partes está dividido, después ubicamos América del Norte y sus lugares más importantes como La Estatua de la Libertad donde entra disfrazada la maestra de estatua y les explica a los niños que ella se encuentra ubicada en América del Norte y representa la libertad y la justicia para los pueblos luego entra una momia y la maestra les pregunta ¿conocen donde vive esta momia? Y la momia les dice que se ha perdido y que por favor ayuden a buscar su lugar para irse a descansar y se retira. La maestra les dice a los niños que la momia vive en el Templo Azteca mostrando las láminas, luego nos dirigimos al centro de cómputo	Mapamundi Lámina	15’

	Desarrollo Cierre	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra y vamos a viajar con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta de América del Norte en el planeta Tierra y localizar la Estatua de la Libertas y el Templo Azteca Asimismo se escuchará la reseña de cada lugar y tomaremos fotos Se imprimirá las fotos de América del Norte, la Estatua de la Libertas y el Templo Azteca	Computadora Software Siluetas de la Estatua de la Libertad y el Templo Azteca Impresora papel	

TEMA: VIAJANDO POR EL CONTINENTE ASIÁTICO

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos que existen otros continentes donde viven personas luego presentamos un video con los lugares más representativos y personajes con trajes típicos de este continente y sus costumbres.	Mapamundi Video	10’
	Desarrollo	La maestra preguntará ¿qué continente vimos? ¿Cómo son las personas que viven allá? ¿Hablarán español? Luego la maestra sacará la silueta del continente asiático y lo pegará en el mapamundi explicándoles que se ubica al lado del continente Europeo y con ayuda del globo terráqueo lo ubicamos preguntándoles ¿Qué océanos lo rodean? Seguidamente se les muestra fotos del continente	Mapamundi Globo terráqueo Fotos	25’
	Cierre	Identifica y pinta de amarillo el continente asiático	Ficha	10’

TEMA: RECONOCIENDO EL CONTINENTE ASIÁTICO EN EL ORDENADOR

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos el continente asiático mediante el mapamundi. Luego nos dirigimos al salón de cómputo	Mapamundi	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra y vamos a viajar con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta del continente asiático en el planeta Tierra, asimismo se escuchará la reseña	Computadora Software	25’
	Cierre	La maestra indicará que viajen en el continente asiático y tomen foto para imprimir	Impresora	10’

TEMA: VIAJANDO POR EL CONTINENTE EUROPEO Y CONOCIENDO LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos que existen otros continentes donde viven personas y con un avión de juguete volamos por todo Europa, donde se baja el ratón Sergio y les dice a los niños que conoce este continente luego el personaje les expresa que va a dejar un sobre con recuerdos de estos lugares para los niños que aprendan todo	Mapamundi Lámina Mapamundi Avión de juguetes Ratón Sergio	1’
	Desarrollo	La maestra les preguntará ¿En qué continente paró el avión? ¿Dónde se bajó el ratón Sergio? ¿Qué lugares conoció? ¿Qué les relató de cada lugar? Y la maestra explicará sobre el continente europeo los lugares más significativos. Se abrirá el sobre que dejó el ratón Sergio y encontraremos dibujos de continente y sus	Siluetas Fotos Video	25’
		Lugares más importantes para cada niño.		

		Se sitúa en los dibujos del Coliseo Romano donde les narra que se hacían luchas entre gladiadores y leones y les muestra el video del Gladiador, en la Torre Eiffel es el monumento más atractivo del continente europeo y tiene muchos foquitos prendidos en la noche y se les mostrará fotos de la Torre Eiffel seguidamente les contará de Atenas donde vivía una diosa que se llamaba Atenea que era muy inteligente y ayudaba a los soldados para la guerra y les muestra en una lámina a la ciudad de Atenas y a la Diosa		
	Cierre	Pinta los lugares que conocimos en el Continente Europeo	Ficha	10’

TEMA: RECORDANDO EL VIAJE DEL RATÓN SERGIO POR EL CONTINENTE EUROPEO Y LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Catamos "Con el ratón Sergio voy viajando" Aprendiendo y viajando con Sergio en el cohete tara rarán tarararan conozcamos los lugares que tiene Europa y te los diré tarararan tarararan tarararan el coliseo Romano, Torre Eiffe y Atenas tarararan tarararan tarararan recuerda amiguito al continente Europeo tarararan tarararan tarararan	Canción en papelógrafo	10'
	Desarrollo	La maestra preguntará ¿Cuál era el título de la canción? ¿Qué decía la canción¿ ¿A dónde viajó el ratón Sergio? ¿Qué continente mencionó? Luego en el mapamundi recordaremos el nombre del continente europeo y los lugares más importantes, los niños pegarán las figuras en el mapamundi como son: La Torre Eiffel, Atenas y el Coliseo Romano	Siluetas	20'
	Cierre	Pinta el continente Europeo luego recorta y pega los lugares más importantes	Ficha	10'

TEMA: RECONOCIENDO EN LA COMPUTADORA EL CONTINENTE EUROPEO Y LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES

Fecha	Actividades	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Se mostrará en el mapamundi la silueta del Continente Europeo para que lo recuerden y los lugares más importantes, luego nos dirigimos al centro de cómputo	Mapamundi	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra y vamos a viajar con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta del continente Europeo donde con su dedo delinearán el continente haciendo una comparación de tamaño con Asia	Computadora Software	20’
	Cierre	Se imprimirá el continente Asiático y lo pintarán	Ficha	10’

TEMA: CONOCIENDO EL CONTINENTE AUSTRALIANO

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes mayo	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos que existen otros continentes donde viven personas luego presentamos un vídeo del continente Australiano con los lugares más representativos y personajes con trajes típicos de este continente y sus costumbres.	DVD Televisor	10’
	Desarrollo	La maestra preguntará ¿Qué continente vivimos? ¿Cómo son las personas que viven allá? ¿Hablarán español? ¿Qué animales viven allá? ¿De qué tamaño será? Luego la maestra sacará la silueta del continente Australiano y lo pegará en el mapamundi explicándoles que es el menor de los continentes y es como una isla, con ayuda del globo terráqueo lo ubicamos preguntándoles ¿Qué océanos lo rodean? Seguidamente se les muestra fotos del continente.	Mapamundi Globo Terráqueo. Fotos	20’
	Cierre	Identifica y pinta el continente Australiano.	Ficha	10’

TEMA: RECONOCIENDO EL CONTINENTE AUSTRALIANO EN EL ORDENADOR

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos el continente Australiano mediante. Luego nos dirigimos al salón de cómputo.	Mapamundi	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra viajamos con el ratón Sergio, posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta del continente Australiano en el planeta Tierra. Asimismo se escuchará la reseña.	Computadora Software	25’
	Cierre	La maestra indicará que viajen en el continente Australiano y tomen foto.	Computadora Impresora	10’

TEMA: VIAJANDO POR EL CONTINENTE AFRICANO

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Entrará a la clase un nativo del continente africano el cual dirá que se esconde de un león muy peligroso que se lo quiere comer. Se esconderá en un rincón de la clase, después de unos minutos se retirará agradeciendo a los niños.	Disfraz	5’
		¿De dónde creen que será este hombre? ¿Por qué se viste de esta forma? ¿De qué continente viene? Se les enseñará a los niños una silueta de alto relieve a los niños del continente africano para que puedan manipularlo, se les explicará que es el lugar donde vive este personaje, y que se llama África (señalamos en el mapamundi) es aquí donde viven los leones y también es un continente lleno de árboles. Identificaremos el continente africano en el globo terráqueo, ¿Qué continente está a su lado?	Silueta Mapamundi Globo Terráqueo	20’
	Cierre	¿Qué océano está a su lado? Con ayuda de los niños pegaremos retazos de papel y algunos animales salvajes en el continente africano.	Fichas	5’

TEMA: VIAJANDO POR EL CONTINENTE AFRICANO

SUB TEMA: CONOCIENDO LAS PIRÁMIDES EGIPCIAS

Fecha	**Actividad**	**Ejecución**	**Recursos**	**Tiempo**
Mes junio	Inicio	La maestra contará a los niños de un personaje que fue enterrado en un lugar muy grande y que ese personaje está envuelto con vendajes. Tocan la puerta y entra una momia asustando a la maestra y a los niños este le dice que escuchó que estaban hablando de él, así que vino a ver quien estaba hablando de él, y les explica a los niños como es que murió y como lo enterraron en las pirámides; se despide de los niños y se retira.	Disfraz. Pirámides.	10’
	Desarrollo	¿De dónde viene esta momia? Cómo murió? ¿Dónde lo enterraron? ¿En qué continente estarán las pirámides grandes de cantón ¿Qué forma tienen las pirámides? Se les explica que estas pirámides están en el continente Africano.	Mapamundi Fotos Pirámides de cartulina.	20’

		Y que están hechas de piedras grandes es aquí donde están enterrados los grandes reyes de Egipto junto con todos sus tesoros. Ubicamos en el mapamundi el continente Africano y colocamos las fotos de las pirámides en el continente. Cada niño realizará su pirámide que se le dará preparada para armar. Y pintamos.		
	Cierre	Se les dará una ficha con la consigna identifica el contienen Africano y dibuja y pinta una pirámide.	Ficha	10’

TEMA: VIAJANDO POR EL CONTINENTE AFRICANO

SUB TEMA: CONOCIENDO LA ESFINGE

Fecha	**Actividad**	**Ejecución**	**Recursos**	**Tiempo**
Mes junio	Inicio	La maestra contará un cuento de la esfinge, esta es un guardián que se encargaba de cuidar las entradas de la ciudad, eran grandes y daban miedo a los hombres porque tenían el cuerpo de león y la cabeza de mujer. Esta esfinge se encuentra en el contienen Africano.	Cuento	10’
	Desarrollo	¿Cómo es la esfinge? ¿En qué continente está la Esfinge? ¿Qué hace la Esfinge?, explicamos a los niños que la esfinge está en el continente Africano y que es muy grande; se les presenta una esfinge hecha de masa para que puedan verla y tocarla. En el mapamundi pegaremos a la esfinge en el continente Africano.	Figura de masa. Mapamundi Figura.	20’
	Cierre	Identifica la esfinge y coloréala.	Ficha	10’

TEMA: RECONOCIENDO EL CONTINENTE AFRICANO Y LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES EN EL ORDENADOR.

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos el contienen Africano. Luego nos dirigimos al salón de cómputo.	Cuento	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra viajamos con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar la silueta del continente Africano en el planeta Tierra. Asimismo se escuchará la reseña. Posteriormente se les pedirá que identifiquen los lugares más importantes que se aprendió en clases. Por último tomarán fotos con ayuda de la cámara.	Figura de masa. Mapamundi. Figura.	20’
	Cierre.	Retornamos al salón y los niños realizarán la siguiente consigna: Une los lugares que corresponden al continente Africano.	Ficha	10’

TEMA: REPASAMOS LOS OCÉANOS MEDIANTE JUEGOS EN EL SALÓN.

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Preguntamos a los niños si quieren jugar con los océanos. Vamos en forma ordenada al patio y observamos el dibujo del mapamundi, dibujando en el suelo.	Juego	10’
	Desarrollo	La maestra explica el juego que consiste en correr y ubicarse en el océano que se mencione de lo contrario el lobo atrapará a los que no se posicione en este.	Disfraz de lobo	20’
	Cierre	Se dará tizas a los niños de color celeste y pintaremos los océanos que están dibujados en el suelo.	Tizas.	10’

TEMA: REPASAMOS LOS CONTINENTES EN COMPUTADORA

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos los continentes. Luego nos dirigimos al salón de cómputo.	Mapamundi	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra viajamos con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar los continentes. Posteriormente la maestra pedirá a los niños que viajen al continente Africano, americano, europeo, asiático y australiano.	Disfraz de lobo.	20’
	Cierre	Regresamos a colegio y dividimos en grupos a los niños para pintar los continentes con tizas de colores según. la indicación de la profesora.	Tizas.	15’

REPASAMOS LOS LUGARES MÁS IMPORTANTES EN LA COMPUTADORA

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos los continentes y los lugares más importantes en cada uno de ellos. Luego nos dirigimos al salón de cómputo.	Mapamundi	10’
	Desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra viajamos con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar los lugares más importantes en cada continente. Posteriormente la maestra pedirá a los niños que viajen al continente Africano, y ubiquen las pirámides y a la esfinge, en el continente americano ubicarán Machupicchu, la selva		25’

		amazónica, la estatua de la libertad y el Templo Azteca, seguidamente en el continente europeo ubicarán la Torre Eiffel ,el Coliseo Romano y Atenas, luego en forma de razonamiento se les preguntará si ¿Hemos aprendido lugares en el continente asiático y australiano?	Computadora Software	
	Cierre	Regresamos al colegio y dividimos en grupos a los niños para colocar las siluetas de los lugares en sus respectivos continentes en el mapamundi que se dibujó en el suelo.	Siluetas	10’

TEMA: EXPLORAMOS LOS CONTINENTES, OCÉANOS Y LUGARES EN EL ORDENADOR.

Fecha	Actividad	Ejecución	Recursos	Tiempo
Mes junio	Inicio	Mostramos el mapamundi y recordamos los continentes y los lugares más importantes en cada uno de ellos. Luego nos dirigimos al salón de cómputo.	Mapamundi	10’
	desarrollo	Reconocemos el ícono de Trudy y hacemos clic para acceder luego entramos a la ventana Explorador de la Tierra viajamos con el ratón Sergio posteriormente los niños tendrán que ubicar los lugares más importantes en cada continente. Asimismo la maestra pedirá a los niños que viajen al continente Africano, y ubiquen las pirámides y a la esfinge, en el continente americano ubicarán Machupicchu, la selva amazónica, la estatua de la libertad y el Templo Azteca, seguidamente en el continente europeo ubicarán la Torre Eiffel, el Coliseo Romano y Atenas, luego se posicionarán en el océano pacífico, atlántico, índico.	Computadora software	25’
	Cierre	Regresamos al colegio y pintarán con la siguiente consigna: identifica y pinta los océanos, continentes y lugares.	Fichas	10’

4. MATRIZ DE RESULTADO DE LA PRUEBA DE SALIDA: CORRESPONDIENTE A LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA KIDSMART UTILIZANDO EL SOFTWARE LA CASA DE TRUDY PARA EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS CONCEPTOS DE GEOGRAFÍA BÁSICA

MATRIZ DE EVALUACION DE LA PRUEBA DE SALIDA: APLICACION DEL PROGRAMA KIDSMART UTILIZANDO EL SOFTWARE LA HORA Y EL LUGAR EN LA CASA TRUDY: EXPLORADOR DE LA TIERRA PARA EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS CONCEPTOS GEOGRAFICOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PERUANO FRANCÉS ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY, AREQUIPA 2017

		1			2			3			4			5			6			7			8			9			10			11			12			13			14			15			16			17			18			marcó correcto	marcó incorrecto	no marcó
	Unidad Estudio / Indicador	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	Océano Pacífico	x			x				x		x			x			x			x			x			x				x		x			x			x				x		x				x		x				X		13	5	
2	Océano Atlántico	x			x			x				x			x		x				x		x			x				x		x			x			x			x			x				x		x				X		12	6	
3	Océano Índico		x		x			x			x				x			x			x			x			x			x		x			x			x				x		x				x		x			X			9	9	
4	América del sur		x		x			x			x			x				x		x			x			x			x			x				x		x			x				x		x			x			X			14	4	
5	América del Norte	x			x				x			x		x			x			x			x				x		x			x			x			x			x				x		x			x			X			14	4	
6	Continente Asiático		x			x			x			x			x			x			x			x			x			x		x				x			x			x		x				x		x				X		3	15	
7	Continente Africano	x			x				x		x			x				x			x		x			x				x		x				x		x			x			x			x			x			X			13	5	
8	Continente Europeo	x				x			x		x				x			x			x			x			x			x			x		x			x				x			x			x		x				X		5	13	
9	Continente Australiano	x				x		x				x		x			x			x			x				x		x				x			x			x		x			x				x		x			X			11	7	
10	Machu Picchu	x			x			x			x			x			x			x			x				x		x			x			x			x			x			x				x		x			X			16	2	
11	Selva Amazónica	x			x			x				x			x		x			x			x			x				x		x			x			x			x			x			x				X		X			14	4	
12	Estatua de la Libertad	x			x			x			x			x				x		x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			X			17	1	
13	Templo Azteca	x			x				x			x			x		x			x			x			x			x				x			x		x			x				x		x			x				X		11	7	
14	Pirámides Egipcias		x		x			x			x			x				x		x				x			x		x			x			x			x			x				x		x			x				X		12	6	
15	La Esfinge	x			x			x			x				x		x			x			x			x				x		x				x		x			x				x			x			X			X		11	7	
16	Atenas	x			x			x			x			x				x			x		x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			X			16	2	
17	Coliseo Romano	x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			x			x				x		x			x			x			X			17	1	
18	Torre Eiffel	x				x		x			x			x			x			x			x			x			x			x				x		x				x		x			x			x				X		14	4	

CONCLUSIONES

PRIMERA AI aplicar el software La hora y el lugar en la casa Trudy, del programa educativo Kidsmart, para el aprendizaje de geografía básica en los niños y niñas del primer grado de la institución Peruano Francés Antoine De Saint Exupéry, del distrito del Cercado Arequipa 2017, se obtuvo como resultado diferencias estadísticas significativas de un 1% a un 69% ; lo que nos lleva a concluir la eficiencia del programa que despertó el interés en los estudiantes no solo iniciándolos en el aprendizaje de conceptos sino también en el manejo y uso de la computadora.

SEGUNDA.- En la institución Educativa institución Peruano Francés Antoine De Saint Exupéry se aplicó una prueba de entrada en los niños y niñas de 6 años de edad del primer grado, correspondiente al aprendizaje de geografía básica de donde solo el 1% tenían algunos conocimientos sobre el tema ya que aún no se había aplicado el programa Kidsmart.

TERCERA En cuanto a reconocer y localizar conceptos básicos de geografía del mundo recurrimos al uso del software La hora y el lugar en la casa Trudy, del programa Kidsmart : Explorador de la Tierra para el aprendizaje de algunos conceptos de geografía básica en los niños y niñas del primer grado de la institución Educativa Peruano Francés Antoine De Saint Exupéry , donde el tratamiento consistió en 26 unidades de aprendizaje con una duración de 45 minutos cuya metodología fue inicio , desarrollo y cierre. Para el planeta Tierra utilizamos dos unidades de aprendizaje, en océanos seis , en continentes y lugares significativos dieciocho. Lo que nos facilitó el aprendizaje en los párvulos de una manera didáctica y entretenida.

CUARTA.- La aplicación de programa Kidsmart utilizando el software la hora y lugar en la casa Trudy: Explorador de la Tierra para el aprendizaje de algunos conceptos geográficos en los niños y niñas de primer grado de la institución Educativa Peruano Francés Antoine De Saint Exupéry, del distrito del cercado 2017, nos ayudó a determinar el resultado positivo que se obtuvo con la aplicación de dicho programa y de lo cual podemos concluir que los infantes adquirieron de una manera satisfactoria el aprendizaje de algunos conceptos de geografía básica.

SUGERENCIAS

PRIMERA.- La Unidad de Gestión Educativa Local Arequipa Norte a través de los especialistas del nivel primario deben capacitar a las docentes en el programa Kidsmart, ya que la presente investigación ha comprobado su eficiencia en el aprendizaje de conceptos básicos de geografía en los estudiantes de primer grado de primaria.

SEGUNDA.- Se sugiere que tanto los docente así como los padres de familia de diversas instituciones educativas del nivel primaria, generen alianzas a favor de la implementación adecuada de ordenadores en el aula para el beneficio de los niños y niñas de nivel primario, lo cual les permitirá acceder al lenguaje gráfico, logrando niveles de competencia óptimos para futuros aprendizajes.

TERCERA.- El programa Kidsmart contiene diversos íconos como La Casa de las Matemáticas de Millie (desarrolla conceptos matemáticos y habilidades de razonamiento) La Casa de las Ciencias de Sammy (habilidades para clasificar, observar, predecir, construir y ordenar secuencias), La Hora y el Lugar en la casa de Trudy (habilidades sobre el manejo y uso del tiempo e iniciación en diversos conocimientos sobre geografía), La Casa de los Cuentos de Stanley (habilidades para la narración, producción y publicación de historias) y Razonamiento y deducciones (Habilidades para el razonamiento lógico) de esta manera no solo se va a trabajar en el área de aprendizaje de conceptos geográficos sino en los demás íconos para el beneficio de los niños y niñas de primer grado.

BIBLIOGRAFÍA

- Chadwick, C. (1997) *Nuevas Tecnologías Educativas. Buenos Aires:* Editorial Aique
- Gispert, C. (1982) Enciclopedia de la Psicología Océano. España: Ediciones Océano
- Gispert, C. (1998). *Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología*. España: Editorial Océano grupo editorial.
- Good T. y Brophy J. (1996) *Psicología Educativa.* Mexico: 5ta edición Editorial Mc Graw Hill.
- Henson, K. y Eller, B. (2000) *Psicología educativa para la enseñanza eficaz.* México*:* Internacional Thomson editores.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (1995) Metodología *de la Investigación. México: Interamericana Editores, S.A. de C.V.*
- Jerome Bruner(1978) El proceso mental en el aprendizaje. España: Ediciones Narcea S.A.
- Klausmeier, H. y Goodwin, W. (1977)*Enciclopedia de la Psicología Educativa*. México: Editorial Harla.
- MINEDU, (2002) *Guía Programa Kidsmart*. Perú: Minedu
- MINEDU, (2002) *Programa IBM-kidsmart* pequeño explorador IBM. Perú: Ministerio de Educación
- MINEDU,(2002) *Currículo Nacional de Educacional*
- Peñaloza, W. (1979) Tecnología Educativa. Perú: Ediciones EEA del CAB
- Sandoval, J. (1992) P*roblemas del Aprendizaje*. Lima:
- Schunk, D (1997) Teorías del aprendizaje. México: Atlacomulco
- Tamayo, M. (1999) *Diccionario de la Investigación Científica*. México: Editorial Limusa.

- Tipos de aprendizaje http://www.educapanama.edu.pa/?q=articulos-educativos/tipos-de-aprendizaje-primera-parte
- Vargas, D. Valdes, F. (1972) *Didáctica de la Geografía.* México: Ediciones Oasis
- Visor E.A.S.A(2004) *Biblioteca Escolar 2 Informática.* Perú*:* Diario EI Popular Grupo La República.
- Woolfolk, A. (1996) *Psicología Educativa*. México 6ta edición Prentice Hall.