

## El zoológico: Un recurso tecnológico-educativo para Preescolar

*The Zooo: A technological- educational resource for Preeschool*

*Zoo: Um recurso tecnológico-educacional para prè-escolar*

Elena Fabiola Ruíz Ledesma

Escuela Superior de Cómputo, Instituto Politécnico Nacional, México

[efruiz@ipn.mx](mailto:efruiz@ipn.mx)

Número 12. Julio - Diciembre 2017

### Resumen

El presente artículo describe el desarrollo y la implementación de un recurso tecnológico-educativo denominado *el zoológico*, empleado en niños de preescolar para apoyar el desarrollo de algunas de sus habilidades en inglés, como son escuchar y poder expresar palabras en ese idioma relacionadas con los animales y los colores. Dicho recurso forma parte de otros desarrollados para un proyecto llevado a cabo en la Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional (ESCOM-IPN). El objetivo es mostrar las diferentes etapas de la elaboración del recurso el zoológico mediante una metodología de ingeniería de software dividida en tres etapas: pre-producción, que incluye el análisis y parte del diseño del recurso; producción, donde se hizo el diseño gráfico y se programó el recurso, y post-producción, que aborda lo referente a las pruebas de funcionalidad, las cuales se llevaron a cabo en uno de los Centros de Desarrollo Infantil del IPN (CENDI) en la Ciudad de México, con una muestra de 10 niños de los tres grados de preescolar y la maestra de inglés.

La metodología empleada fue mixta porque se establecieron categorías analizadas cualitativamente una vez que se obtuvieron los datos numéricos. El recurso también formó parte de un estudio piloto que se llevó a cabo en los CENDI y que consistió en dar un taller a las educadoras y posteriormente acompañarlas en su trabajo en el aula. En este piloto, se

empleó como instrumento metodológico el cuestionario. Se aplicaron cuestionarios a los niños para medir el grado de satisfacción, eficiencia y efectividad que tuvo el programa, hallándose que 80 % no tardó en aprenderlo a jugar y 70 % lo consideró fácil de jugar. Para el restante 30 % le fue difícil porque no está acostumbrado a jugar memorama; sin embargo, en general tuvo una alta aceptación. Se concluye que el uso de las tecnologías de la información, comunicación y conocimiento en el nivel preescolar mejoró.

**Palabras clave:** inglés, recurso, tecnología educativa.

## Abstract

In this paper it is described the development and implementation of a technological-educational resource called *el zoológico*, which was used by preschool children to support the development of some English skills, such as listening and to be able to express words in English, which were related to animals and colors. This resource was part of a set of resources that were developed as part of a project that was carried out at the Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional (ESCOM-IPN). The objective of this work is to show the different stages through which the elaboration of one of the resources (*el zoológico*) happened, for it was used a methodology of software engineering divided in 3 stages: pre-production, that includes the analysis and part of the design of the resource; Production, where the graphic design was done, and the resource was programmed and the post-production stage, which addresses the functionality tests, which were carried out in one of the Centro de Desarrollo Infantil of the IPN (CENDI), in Mexico City, using a sample of 10 children and the English teacher.

The methodology used in the research was mixed, since categories were established, which were analyzed qualitatively once the numerical data were available. The resource was also part of a pilot study that was carried out in the CENDI and which consisted in giving a workshop to the educators and later accompanying them in their work in the classroom. In this pilot, the questionnaire was used as a methodological tool. Questionnaires were applied to children to measure the degree of satisfaction, efficiency and effectiveness of the program. It was found that 80% of the children soon learned to play, and 70% considered it easy to

play. The remaining 30% was difficult because he is not used to playing memory game. In general it had a high acceptance. With the information obtained, it was concluded that there was an improvement in the use of information, communication and knowledge technologies at the pre-school level.

**Key words:** English, resource, educational technology,

## Resumo

Neste artigo o desenvolvimento e implementação de um recurso tecnológico-educativo chamado "*el zoológico*", que foi usado por crianças pré-escolares, para apoiar o desenvolvimento de algumas habilidades em inglês descritos, tais como ouvir e expressar palavras em inglês, que foram relacionadas com animais e cores. Este recurso faz parte de um conjunto de recursos que foram desenvolvidos como parte de um projeto realizado na Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional (ESCOM-IPN). O objetivo deste artigo é mostrar as diferentes fases do desenvolvimento de um recurso (*el zoológico*) a esta engenharia de software metodologia dividida em 3 fases foi utilizado: pré-produção, incluindo a análise e projeto de peças recursos; produção, onde fez o design gráfico eo recurso, a etapa de pós-produção, que trata sobre testes de funcionalidade, as quais foram realizadas em um dos Centro de Desarrollo Infantil del IPN (CENDI), cidade do México, usando uma amostra de 10 crianças a partir dos três graus de pré-escolar e professor de Inglês. A metodologia utilizada na pesquisa foi mista, como categorias foram estabelecidas, as quais foram analisadas qualitativamente, uma vez estavam disponíveis os dados numéricos. O apelo também foi parte de um estudo piloto foi realizado em CENDI e foi para dar uma oficina para educadores e depois acompanhá-los em seu trabalho na sala de aula. Neste piloto, ele foi usado como uma ferramenta metodológica ao questionário. crianças questionários foram utilizados para medir o grau de satisfação, eficiência e eficácia que teve o programa, descobrindo que 80% das crianças rapidamente aprender a tocar, e 70% consideraram fácil de jogar. Os restantes 30% era difícil porque não está acostumado a jogar Memorama. Geral

I uma grande aceitação. Com as informações obtidas conclui-se que houve uma melhora no uso da tecnologia da informação, comunicação e conhecimento na pré-escola.

**Palavras-chave:** Inglês, recursos, tecnologia educacional.