

# El uso de software educativo para el fomento del desarrollo del lenguaje de la primera infancia, a través de cuentos interactivos de literatura infantil

Luz Dary Paredes Infante

27 de Septiembre de 2013



TECNOLOGICO DE MONTERREY

**EGE**

Escuela de Graduados en Educación

# Planteamiento del problema

## Antecedentes:

- Política del Ministerio de Educación Nacional, (2003)
- Limitantes en la educación inicial, Sánchez (2008)
- El desarrollo de competencias comunicativas, en el nivel preescolar. (Lineamientos curriculares, 2003)



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

## Problema de investigación:

¿Cómo impacta el uso de software educativo sobre cuentos interactivos de literatura infantil en el desarrollo de competencias comunicativas de niños en edad preescolar?



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

## PLANTEAMIENTOS SECUNDARIOS

- ¿Qué impacto genera al implementar software de cuentos interactivos?
- ¿Qué criterios se tienen en cuenta para valorar el uso de material multimedia para el desarrollo de la competencia lectora?
- ¿Qué aportes existen en investigaciones realizadas sobre el uso de materiales multimedia que desarrollen el lenguaje de la primera infancia y el fomento de las competencias comunicativas en educación preescolar?

## **Objetivo general de la investigación:**

Determinar el impacto del uso de Software educativo; tipo cuentos interactivos de literatura infantil, en el desarrollo del lenguaje de la primera infancia, en estudiantes de educación preescolar, para fortalecer el desarrollo de la competencia comunicativa.

## **Objetivos Específicos:**

- Implementar las TIC
- Valorar cuentos
- Brindar a los docentes de educación preescolar un recurso.
- Propiciar espacios para motivar en los educandos el gusto por la literatura infantil.

# Justificación

- **Primera infancia (Reyes, 2005)**
- **El desarrollo del lenguaje (Ratey, 2003)**
- **Reconocer la importancia de utilizar las TIC en procesos educativos. (Cabero, 2010)**



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

# Estado del Arte

Dimensión comunicativa

Cuentos interactivos

Aprendizaje Significativo

Investigaciones Empíricas



## DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- Ley General de Educación 115/94
- Resolución 2343/96
- Desarrollo del lenguaje (lineamientos curriculares, 2005)



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



# CUENTOS INTERACTIVOS



Software educativo. (Marqués,  
1999)

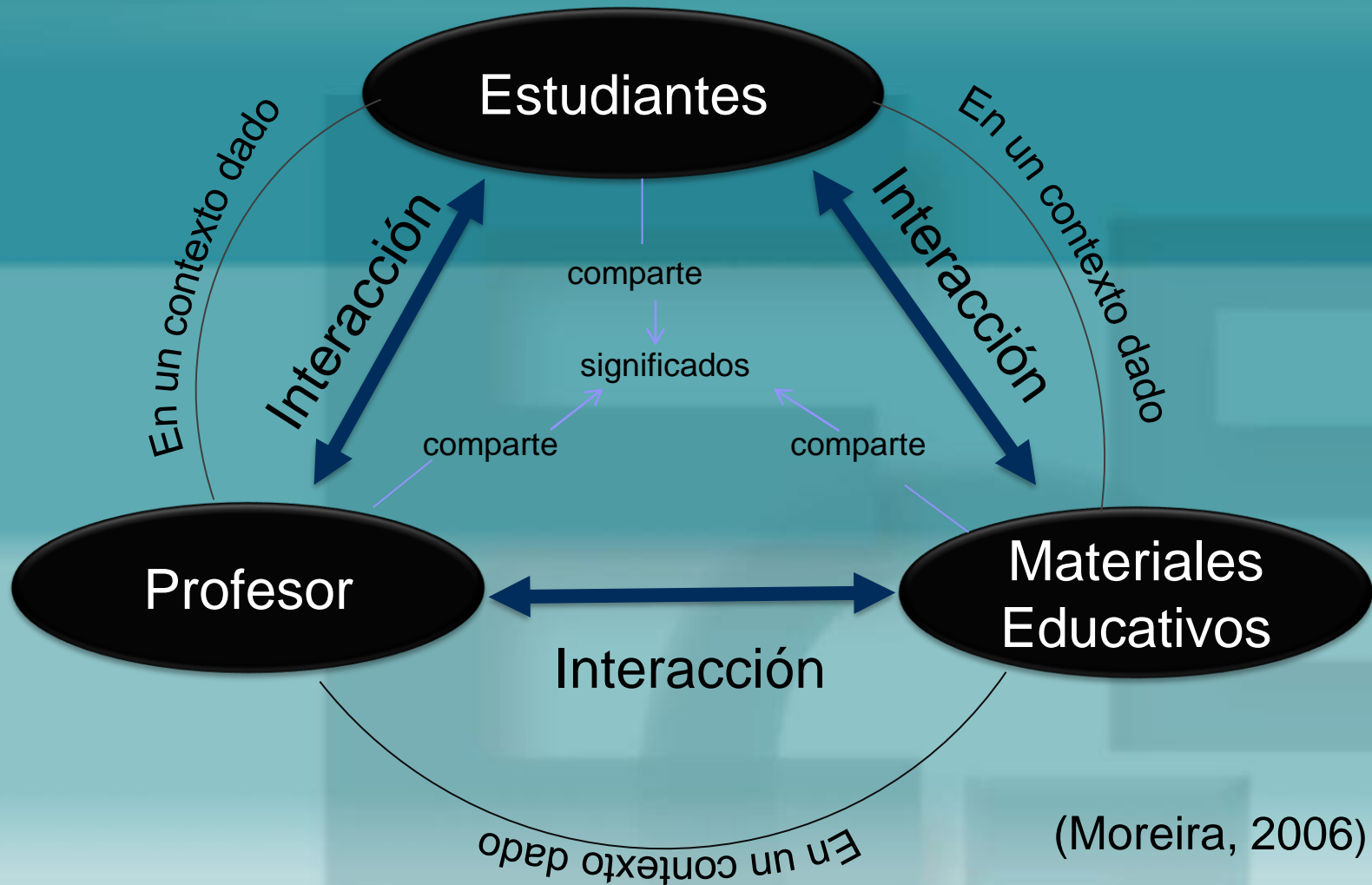
<http://www.deviantart.com/>



Diseño y creación de Software.  
(Galvis 2008)

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

# Modelo trádico de Gowin (1981). “Aprendizaje significativo”



# Investigaciones Empíricas

- La integración de las nuevas tecnologías en las aulas (Rodríguez, 2010).
- Diseño de un software para el desarrollo del lenguaje escrito (Garassini, 2005).
- Diseño de un sitio Web para apoyar al docente de educación inicial (Silva & Ray, 2005).
- Uso del computador como parte de una estrategia pedagógica (Calicchia & Morán, 2005).

# MÉTODO

## Tipo

- Investigación-acción
- El método aplicado fue : participativo emancipatoria

## Unidades de análisis

- Estudiantes Instituto Agrícola Carcasí (nivel – preescolar)
- Edades (5-6 años)
- Se utiliza el único grupo y la muestra para el estudio fueron 8 estudiantes
- La participación del profesor titular del grupo con un título en educación

## Instrumentos

- Las observaciones moderadas (Goetz & LeComte 1984).
- Registro de actividades de grupo (Latorre, 2003).
- Registro de escala de estimaciones descriptiva (Latorre, 2003).
- Registro evaluaciones (Latorre, 2003).
- Instrumento para evaluar un material didáctico multimedia creado por una estudiante de la maestría en E- LEARNING de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.

## Procedimiento

- El análisis de datos ocurre en forma simultánea dentro y fuera del campo (Merriam, 2009).
- Se aplicó la codificación de datos en de forma axial o analítica (Corbin y Strauss, 2007)
- Se clasificaron todas las evidencias generando categorías congruentes (Marshall y Rossman, 2006)
- Se realizó la técnica de triangulación (Denzin 1978)



**Fases de investigación-acción  
(Kemmis y Taggart, 1988)**

# Plan de acción



# RESULTADOS

- Componentes de la motivación (Nuñez y González, 1996)
- Aprendizaje colaborativo (Díaz Barriga, 1999)
- Aprendizaje significativo para el desarrollo de competencias comunicativas (Moreira, 2010)
- Valoración de materiales multimedia.(Plantilla diseñada por una estudiante de la maestría en E-Learning de la universidad Oberta de Cataluña y la UNAB.)
- Obtuvieron mejores niveles de desempeño.(registros de valoración formativa)



# DISCUSIÓN

- Sería posible que los software al no ser valorados cumplirían con la finalidad para lo cual fueron diseñados.
- Al obtener mejores resultados de los niveles de desempeño, las TIC se convierten en una buena herramienta de aprendizaje.

# CONCLUSIONES

- Los estudiantes desarrollaron la competencia comunicativa con mayor facilidad al explorar los software de cuentos interactivos.
- Los cuentos interactivos de literatura infantil, se convierte en un recurso para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas en educación preescolar.
- Es importante valorar los materiales ha utilizar antes de aplicarlos en el campo de acción verificando su nivel de apropiación de acuerdo al cumplimiento de lo propuesto.



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

# RECOMENDACIONES

- Utilizar herramientas adecuadas para el logro de los objetivos propuestos.
- Los estudiantes deben contar con un prerrequisito de saberes.
- Los software de cuentos interactivos deben ser apropiados para el desarrollo del lenguaje de la primera infancia.
- El docente debe estar dispuesto a asumir nuevos retos con las herramientas tecnológicas.

“Quien se atreve a enseñar,  
nunca debe dejar de aprender.”  
John Cotton Dana

Gracias.

**Producción y  
transmisión  
a cargo de la  
Universidad Virtual  
del Tecnológico  
de Monterrey**

**D. R. © Instituto Tecnológico y de  
Estudios Superiores de Monterrey,  
Eugenio Garza Sada 2501,  
Col. Tecnológico, Monterrey, N. L.  
C. P. 64849.  
Monterrey, N. L.  
México, 2009**

***“Se prohíbe la reproducción total o parcial de este  
documento por cualquier medio sin el previo y  
expreso consentimiento por escrito del Instituto  
Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey”***