

RESUMEN ANALÍTICO ESTRUCTURADO O RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE¹

1. Información general del documento	
Tipo de documento	Trabajo de grado para optar el título de licenciatura en preescolar
Título del documento	Los videojuegos una herramienta digital en el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños de preescolar
Autor	Laura Daniela Rojas Nova
Publicación	2021
Institución donde se edita el documento (Universidad/Instituto):	Universidad Santo Tomás
Palabras clave	Videojuego, Segunda lengua, Primera Infancia, Didáctica

2. Descripción del documento
<p>Se expone de qué forma los videojuegos pueden facilitar el aprendizaje de la segunda lengua el inglés en la etapa de preescolar al permitir que se contrarresten todas las barreras propias de los procesos de lectura y escritura que inciden negativamente y dificultan la asimilación de los nuevos contenidos programáticos vistos en cada sesión y durante todo el año lectivo escolar. Los videojuegos son parte de la esencia y definen la identidad de los niños y niñas nativos digitales, es allí donde reside la importancia de utilizar a los videojuegos no solo como un material didáctico, sino como una verdadera herramienta de enseñanza para que sea posible un aprendizaje significativo exitoso de la segunda lengua inglés de los niños del grado de transición por las características de los mismos y por los niveles tan altos de interés y de motivación observados durante la interacción digital.</p>

¹ Adaptado y revisado por el profesor Antonio Gamma Bermúdez de la Especialización en Pedagogía para la Educación Superior.

3. Fuentes

80 fuentes bibliográficas

4. Contenido del documento

En el **capítulo I (Planteamiento del problema)** se expone de qué forma los videojuegos pueden facilitar el aprendizaje de la segunda lengua el inglés en la etapa de preescolar al permitir que se contrarresten todas las barreras propias de los procesos de lectura y escritura que inciden negativamente y dificultan la asimilación de los nuevos contenidos programáticos vistos en cada sesión y durante todo el año lectivo escolar. Los videojuegos son parte de la esencia y definen la identidad de los niños y niñas nativos digitales, es allí donde reside la importancia de utilizar a los videojuegos no solo como un material didáctico, sino como una verdadera herramienta de enseñanza para que sea posible un aprendizaje significativo exitoso de la segunda lengua inglés de los niños del grado de transición por las características de los mismos y por los niveles tan altos de interés y de motivación observados durante la interacción digital.

En el **capítulo II (Fundamentos de la investigación)**, se revisan las investigaciones regionales, nacionales e internacionales que se consideraron pertinentes en las que fueron utilizados los videojuegos como herramientas educativas y se identificaron los resultados que se pueden extrapolar para la presente investigación en la que la población son los niños y niñas del grado de transición para lograr el máximo aprendizaje significativo en la enseñanza de la segunda lengua el inglés.

En el **capítulo III (Metodología)** la presente investigación es una revisión documental por revisar exhaustivamente y hacer un análisis sistemático de artículos, tesis y libros relevantes para la comprensión de los diferentes enfoques, conceptos y teorías y tiene alcance descriptivo-interpretativo porque considera todos los factores relacionados en el desarrollo genético, biológico, psicológico y comportamental concernientes al lenguaje de los niños y niñas del grado de preescolar para el aprendizaje de la segunda lengua el inglés.

En el **capítulo IV (Análisis e interpretación)** se presentan los principales hallazgos encontrados al analizar los veinte referentes que fueron utilizados para la revisión documental; realizando inicialmente una matriz preliminar en la que se extrajeron los datos y se definió el aporte al eje temático identificando las principales categorías y posteriormente se elaboró una matriz interpretativa en la que se diferenciaron las categorías y subcategorías que finalmente fueron objeto de análisis detallado.

En el capítulo V (Propuesta Didáctica) se expone cuáles son las dificultades que se presentan en el proceso de lectura y escritura de la segunda lengua el inglés de los niños en el grado de transición y porque los videojuegos pueden ser utilizados con el objetivo de armonizar la lúdica y la didáctica para la enseñanza de competencias específicas concretas al aprovechar la natividad digital de los niños y niñas de preescolar adaptando los videojuegos a las necesidades particulares de cada uno de los estudiantes para que sea posible tener una vivencia reflexiva y pedagógica durante el proceso de interacción digital.

5. Metodología del documento

La presente investigación es cualitativa puesto que por medio de ella se pudieron realizar formulaciones comprensivas y/o explicativas respecto a la forma en que deben emplearse los videojuegos como una herramienta para iniciar la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama.

La presente investigación tuvo un alcance *descriptivo-interpretativo*, por un lado pretende definir algunos aspectos propios del desarrollo genético, biológico, comportamental y psicológico del lenguaje de los niños y por otro lado pretende determinar cuál es la manera en que deben emplearse los videojuegos como una herramienta para iniciar la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama teniendo presente este tipo de características.

La presente investigación puede considerarse una revisión documental puesto que parte de una revisión exhaustiva y un análisis sistemático de los artículos, tesis y libros relevantes para la comprensión de los diferentes enfoques, conceptos y teorías que se han utilizado dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua inglés en el grado de transición a nivel local, regional e internacional (UNISIST, s.f.)

6. Conclusiones del documento

* Los videojuegos pueden ser utilizados como una herramienta lúdica, pedagógica y didáctica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del grado de transición del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama si se tienen en cuenta los hallazgos y pautas señalados y expuestos en detalle en la presente propuesta.

* Los videojuegos como herramienta pedagógica para la enseñanza de la segunda lengua inglés a los niños y niñas del grado de transición del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama

permiten el pleno desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas principalmente con un aprendizaje significativo.

* Los videojuegos como herramienta pedagógica para la enseñanza de la segunda lengua inglés a los niños y niñas del grado de transición del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama facilitaran la autorregulación, la autogestión y la autocomprensión de todos y cada uno de los contenidos programáticos establecidos dentro del currículo trazado.

7. Referencia APA

- *Barbara, G. (20 de Febrero de 2018). *Los videojuegos como herramienta educativa*. Obtenido de <https://www.bloglenovo.es/los-videojuegos-herramienta-educativa/>.
- * Begoña, S. M. (2016). *El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa inicial*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2017v53n1/educar_a2017v53n1p89.pdf.
- * Bonilla, R. (2019). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del Colegio Hans Christian Andersen*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf
- *Borrero, A. &. (2017). *Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el aprendizaje del inglés en niños de 3 a 5 AÑOS*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Desktop/VIDEO%20JUEGOS/Prototipo_Videojuego Interactivo Alvarez_2017.pdf](file:///C:/Users/User/Desktop/VIDEO%20JUEGOS/Prototipo_Videojuego_Interactivo_Alvarez_2017.pdf).
- * Briceño-Pira, I. F.-R.-M. (2019). *Usos de las tic en preescolar: hacia la integración curricular*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Desktop/1203-Texto%20principal%20\(Art%C3%ADculo\)-3524-1-10-20190307.pdf](file:///C:/Users/User/Desktop/1203-Texto%20principal%20(Art%C3%ADculo)-3524-1-10-20190307.pdf).
- * Cajiao, F. (2000). *La investigación en la escuela*. Cali Colombia: Centro de Publicaciones FES-FRB.
- * Castro, Q. (2014). *“Desarrollo Del Lenguaje Oral De 0 A 5 Años”*. Obtenido de [file:///D:/DESCARGAS/DESARROLLO%20DEL%20LENGUAJE%20ORAL%20DE%200%20A%205%20A%C3%91OS%20\(3\).pdf](file:///D:/DESCARGAS/DESARROLLO%20DEL%20LENGUAJE%20ORAL%20DE%200%20A%205%20A%C3%91OS%20(3).pdf).
- * Díaz. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: SÍNTESIS.
- * Gallo, Y. (2019). *El videojuego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje*. Obtenido de

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/20523/2019Pinedayulina.pdf?sequence=5&isAllowed=y>.

Elaborado por	Laura Daniela Rojas Nova
Fecha de elaboración del resumen	3 de junio del 2021