

**LOS VIDEOJUEGOS UNA HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR
(Revisión documental y propuesta pedagógico-didáctica)**

**LOS VIDEOJUEGOS UNA HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR**

(Revisión documental y propuesta pedagógico-didáctica)

Elaborado por:

Laura Daniela Rojas Nova

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar

CAU Duitama

Mayo de 2021

**LOS VIDEOJUEGOS UNA HERRAMIENTA DIGITAL EN EL PROCESO
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR
(Revisión documental y propuesta pedagógico-didáctica)**

Elaborado por:

Laura Daniela Rojas Nova

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Preescolar

Asesor:

Jeison Alexander González González, MG

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar

CAU Duitama

Mayo de 2021

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de investigación titulado: “Los Videojuegos Una Herramienta Digital En El Proceso Enseñanza – Aprendizaje En Los Niños De Preescolar” presentada por Laura Daniela Rojas Nova en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar/Infantil, fue aprobado por:

Director asesor

Jurado

Jurado

Sogamoso, 5 mayo 2021

ADVERTENCIAS

“La universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 de julio de 1956)

DEDICATORIA

A ti mi Dios, padre de nuestro señor Jesucristo, padre de misericordia y Dios de toda consolación de todo corazón gracias porque siempre has estado conmigo, aun antes de nacer me has sostenido, has sido mi refugio y fortaleza en medio de las tormentas, no tengo palabras para agradecerte esta segunda oportunidad de vida que extendiste para mí; secaste mis lagrimas confortaste mi alma me levantaste y me dijiste: Daniela “Esfuérzate y se valiente, no temas, ni desmayes que yo soy el señor tu Dios y estaré contigo por donde quieras que vayas” (Josué 1:9).

A Papá, varón esforzado, valiente, ejemplo, gracias papito por darme el todo de ti por enseñarme que la vida es bella, que las circunstancias difíciles forman la resiliencia que dará fruto de carácter.

A mamá, mujer escogida por Dios para ser mi madre, maestra, amiga, compañera, consejera, pero sobre todo por ser mi guía espiritual quien ha utilizado su boca para bendecir mi vida desde que nací con la palabra de Dios, siempre recordaré mamá que “yo soy un milagro de Dios”.

A mis abuelitos Manuel, Teresa, Bernardita, a mis tíos amados y respetados a mis primos a quienes amo a los amigos pocos, pero firmes y valiosos gracias con amor.

AGRADECIMIENTOS

A Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo sea la gloria, honra, alabanza gracias por los dones y talentos para llevar a cabo la tarea asignada.

Gracias amados papitos por estar siempre conmigo amándome, apoyándome.

Profesor, Jeison González fuiste el instrumento escogido por Dios para ser el guía, tutor, director del presente trabajo de grado quien estuvo siempre dispuesto no solo a supervisar, sino a enseñar compartiendo todo su saber y su tiempo con dedicación y compromiso, acompañándome hasta hoy cuando se hace posible un sueño hecho realidad. Gracias de todo corazón, Dios le bendiga.

A mi amada Universidad Santo Tomás De Aquino gracias, es un orgullo ser egresada de tan insigne Institución, donde quiera que vaya ejerceré mi profesión con valores éticos, morales dejare muy en alta el nombre de tan prominente Claustro Académico.

Gracias mi Ricky, amado hermanito por tu apoyo incondicional por levantar mis manos cansadas por creer que siempre habrá dos oportunidades.

A mi Anita, por tanto, amor gracias, estarás en mi corazón eres una bendición para cada estudiante seccional Duitama a todos gracias.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

1.1 Tema

1.2 Planteamiento del problema

1.3 Formulación de la pregunta de investigación

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

1.4.2 Objetivos específicos

1.5 Justificación

CAPÍTULO II: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes

2.1.1 Nacionales

2.1.2 Latinoamérica

2.1.3 Internacionales

2.2 Fundamento teórico y conceptual

2.2.1 Lenguaje en la primera infancia

2.2.2 Video juegos en la educación

2.2.3 Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial

2.2.4 Constructivismo como enfoque didáctico

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

3.2 Alcance

3.3 Tipo

3.4 Fuentes documentales

3.5 Procedimiento

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

4.1 Lenguaje en la primera infancia

4.1.1 Aportaciones teóricas sobre el lenguaje y aprendizaje

4.1.2 Desarrollo del lenguaje en los niños

4.1.3 Habilidades comunicativas y lenguaje oral

4.2 Videojuegos en la educación

4.2.1 Videojuegos y ambientes digitales en la primera infancia

4.2.2 Uso de las TIC y videojuegos en la educación

4.3 Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial

4.3.1 Estrategias metodológicas en la enseñanza de la segunda lengua

4.3.2 Desarrollo de la segunda lengua en el preescolar: aspectos pedagógicos

4.4 Constructivismo como enfoque didáctico

4.4.1 Tareas, habilidades y procesos cognitivos

4.4.2 Videojuegos y aprendizaje desde el constructivismo

CAPÍTULO V: PROPUESTA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA

VI. RESULTADOS ESPERADOS

VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

VIII. REFERENCIAS**IX. ANEXOS**

LISTA DE ANEXOS

Anexos 1. Formato matriz de lectura (análisis documental)

Anexos 2. Matriz de análisis categorial

Anexos 3. Matriz de lectura (análisis documental desarrollada)

Anexos 4. Análisis de la matriz

Anexos 5. Ficha técnica del videojuego “Minecraft”

Anexos 6. Pantallazos del videojuego “Minecraft”

LISTA DE TABLAS

Tabla N°1. Unidad Didáctica Conociendo mi Cuerpo

Tabla N°2. Unidad didáctica mi familia

Tabla N°3. Unidad didáctica la naturaleza

Tabla N°4. Unidad didáctica frutas y verduras

Tabla N° 5. Relación de las nueve inteligencias múltiples propuestas por Gardner y los videojuegos.

Tabla N°6. Sistema de categorías del proyecto

RESUMEN

Con el advenimiento, la creciente evolución de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) y la temprana exposición que tiene la generación digital actual de niños y niñas, los videojuegos se han convertido en estrategias fundamentales que se encuentran presentes desde la génesis hasta la terminación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua inglés en el grado de transición, los videojuegos promueven y elevan el desarrollo de habilidades: cognitivas, comunicativas, reflexivas, conductuales, negociales, memorísticas, resolutivas, creativas, sociales, culturales e instrumentales en una forma más dinámica atractiva y creativa más apropiada a las preexistentes habilidades digitales de los niños.

El uso de los videojuegos durante el primer acercamiento que tengan con el inglés como lengua extranjera se asocia no sólo con unos niveles más bajos de estrés y ansiedad, sino también con un mayor interés por aprender , así como con una óptima autorregulación cognitiva, conductual y emocional en los niños y niñas en los que se emplee a los videojuegos como una herramienta lúdico-pedagógica logrando un aprendizaje más significativo de todos y cada uno de los contenidos programáticos establecidos.

Palabras claves: Videojuego, Segunda lengua, Primera Infancia, Didáctica

ABSTRACT

With the advent and the increasing evolution of Information, Communication, and Technology, and the early exposure of youngsters to technology, little children have become the digital generation. With this in mind, video games are nowadays the most promising and essential strategy in the process of english teaching as a second language in early childhood Education. Video-games promotes and enhances the development of many skills such as, cognitive, communicative, reflective, behavioral, negotiation, memory, conflict resolution, creativity, social interactions, cultural and instrumental skills; in a more dynamic, attractive and creative way, more appropriate to their pre-existing digital advanced skills.

The use of video games in the first stages of the English learning process is associated, not only, with lower levels of stress and anxiety, but also, with a greater interest in children for learning. Video games optimize higher behavioral, emotional, and cognitive auto-regulation levels. The use of video games as a ludic and pedagogical tool, definitively, promotes a more accurate and meaningful learning process across all areas of the early childhood core curriculum.

Key words: Video Games, Second language, Early childhood, Didactics

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (T.I.C.) tienen un papel preponderante en todas las áreas en las que se desenvuelven las personas, desde la etapa del nacimiento, los niños y niñas empiezan a desarrollar su identidad y se encuentran en conexión digital como algo habitual de su diario vivir, es por ello que se considera que son nativos digitales porque existe una interdependencia entre la tecnología y su vida personal, por medio de la tecnología es posible que se tenga un acceso más amplio a la educación, que disminuya la gran brecha en el aprendizaje, que el proceso de enseñanza aprendizaje se realice de forma integrativa y con mejoramiento continuo.

Las T.I.C. han generado una redefinición de los roles de los dos principales actores del proceso de la enseñanza aprendizaje, por un una parte, los docentes de preescolar han adoptado el rol de mediadores del conocimiento y, por otra parte, los estudiantes ahora son autónomos y auto responsables de su proceso de aprendizaje.

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.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

1.1 Tema: Los videojuegos una herramienta digital en el proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua (inglés) en los niños de preescolar.

1.2 Planteamiento del Problema:

Así como la globalización y la urbanización, la digitalización ha cambiado el mundo. Las tecnologías de la información y las comunicaciones (T.I.C.) permean todas las esferas de la vida moderna, porque inciden directamente en la vida de los seres humanos. Las TIC han tenido un crecimiento exponencial en los últimos años y se han vuelto de primera necesidad, no solo en la educación, sino en otros ámbitos como el laboral, social y financiero principalmente.

La infancia no es una excepción desde el momento en que muchos niños nacen, están inmersos en un mundo donde la tecnología, la comunicación y la conexión digital son parte de su vida cotidiana. Unicef 2014, considera a los niños y niñas de la sociedad actual como nativos digitales ya que las tecnologías son algo esencial en sus vidas. La UNESCO comparte conocimientos sobre las diferentes formas en que las tecnologías facilitan el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertenencia del aprendizaje reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación. (UNICEF, 2017).

Para nadie es un secreto que las T.I.C. están presentes en el proceso enseñanza – aprendizaje y el papel tan preponderante que puede llegar a tener en este proceso.

En dicho proceso enseñanza y aprendizaje son los maestros los encargados de compartir y enseñar conocimientos para ello utilizan métodos, estrategias y recursos. Dentro de las

herramientas algunas se destacan por ser útiles, novedosas e innovadoras que aportan un aprendizaje significativo en los estudiantes, motivo por el cual los docentes necesariamente tuvieron que incursionar en el mundo de las nuevas tecnologías y específicamente en el campo de las (T.I.C.S), con el objetivo principal de implementar adecuadamente herramientas tecnológicas que complementen, enriquezcan y transformen la educación. Actualmente los videojuegos en la educación son considerados como herramientas fundamentales e innovadoras para llevar a cabo la tarea en el proceso enseñanza-aprendizaje. Esto es posible gracias al uso de las nuevas tecnologías y a las T.I.C. Estudios Europeos evidencian que solamente 1 de cada 3 niños tienen acceso a una Tablet. Hasta el 43% de los niños de entre 5 a 15 años y el 11 % de los niños de entre 3 y 4 años prefieren el uso de la Tablet antes que ver la televisión. (Ofcom, 2013). Demostraron que existen una relación positiva entre el uso de determinados videojuegos y el incremento de las habilidades cognitivas para el desarrollo del rendimiento escolar, siempre y cuando exista una participación directa entre profesores y padres y se escogen videojuegos adecuados.

La empresa española El Kano data (2013) ha realizado la infografía “Digital initiatives in STEM education” donde se evidencia que el 55% de la población total de los Estados Unidos juega videojuegos; además el 43% de los docentes emplean en sus aulas la Tablet como herramienta educativa; el 95% de los profesores en EEUU utilizan juegos digitales como herramientas educativas y el 70% de ello afirma que su uso aumenta la motivación y compromiso de los alumnos.

América Latina y el Caribe han ocupado un lugar privilegiado en los últimos años, presentado el crecimiento más rápido del mundo en tasas de incorporación de tecnologías y conectividad. (UNESCO, 2013)

Los sistemas escolares de la actualidad deben evolucionar. Las T.I.C en las aulas hacen visible la necesidad de redefinir los roles de cada uno de los actores involucrados en el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje, alumnos y docentes respectivamente. Los primeros pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a no desempeñar solamente su rol clásico como única fuente de conocimiento. (Lugo 2008) sino a tener un enfoque estratégico sobre las TICS en educación en América Latina.

Con las nuevas tecnologías, las comunicaciones y el avance continuo de la conectividad a la internet (T.I.C.S), los docentes empiezan a buscar herramientas tecnológicas como lo son videojuegos educativos dirigidos por ellos mismos, con un fin específico: enseñar – jugando por medio de la tecnología digital que está al alcance de los niños dando la oportunidad de interconectar la tecnología (videojuegos) con el conocimiento , iniciando así la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición del colegio Santo Tomás sede “Tundama” de la ciudad de Duitama.

Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla de tamaño variable. (Moncada Jiménez, 2015).

Establecer un vínculo entre la tecnología y el conocimiento por medio de herramientas digitales como lo son los videojuegos, es una alternativa que tienen hoy en día los docentes dentro del esquema “material didáctico” útil para enseñar y obtener de los alumnos un aprendizaje significativo por medio del juego interactivo digital.

A muchos niños en etapa preescolar se les dificulta el aprendizaje de la segunda lengua (inglés) ya que ellos apenas comienzan a desarrollar procesos de lectura y escritura en su lengua materna, además algunos se confunden al leer letras, sílabas o palabras por una condición

conocida como dislexia, otros tienen temores infundidos por comentarios que han escuchado, sobre la dificultad de hablar otro idioma. Estas situaciones sin lugar a dudas deben ser abordadas.

López Araujo, M. A (2013). indica que en las horas de clase los niños cumplen con muchas actividades para desarrollar diferentes destrezas, cuando asisten al laboratorio de informática, aunque no sepan leer y escribir los niños desarrollan competencias en el manejo de herramientas tecnológicas, buscan gráficos, iconos, con colores llamativos y representaciones con personajes. El aprender una segunda lengua (inglés) en Colombia se remonta al año 2005.

Desde el año 2005 el (MEN) planteó el plan Nacional de Bilingüismo 2005 -2019 “inglés el reto” cuyo objetivo era potenciar la competencia comunicativa en inglés perteneciente al sistema educativo colombiano fortaleciendo así la competitividad Nacional la cual avanza al contexto Internacional (Políticas Mundiales De Mercado, tratados de libre comercio).

Este plan quiere tener una Colombia bilingüe a corto plazo motivo por el cual debe ser aplicado a todos los niveles de la educación desde el inicial hasta el superior impactando estudiantes, profesores y padres de familia. (Educación M. d., 2005). (MEN,2005).

La primera infancia y el bilingüismo buscan fortalecer las competencias del ser, el saber y el hacer de los niños (as); la primera infancia por su parte lo hace desde la veeduría de los Derechos fundamentales de los niños(as) lo cual implica la educación y la política pública del Bilingüismo que promueve adquisición y aprendizaje de una segunda lengua (inglés) en todos los niveles académicos. (Educación M. D., 2016). (MEN, 2016).

Colombia mejoró y subió de lugar 46 al 42 de acuerdo con la prueba realizada en el 2013 por la compañía International Education First (EF) en 2014 volvió a bajar de lugar, en el 2015 todavía tuvo un descenso mayor, ubicándose en el puesto 57 y en el 2016 se recuperó quedando en el puesto 49.

El puntaje obtenido fue de 48.41 sobre 100 manteniéndose en el grupo de estado con desempeño y manejo insuficiente de este idioma. De acuerdo a estos resultados se puede afirmar que a pesar de los esfuerzos por parte del Gobierno los avances en bilingüismo son mínimos y el nivel continúa siendo bajo.

Santiago Pinzón (2013) director de la Cámara de *Busines Process Outsourcing* (BPO) de la Andi y participe de la mesa sectorial del bilingüismo del Sena.

Afirma que, la falta de personas con un buen manejo del inglés en el país hace que se pierdan oportunidades de negocios de inversión extranjera y de transferencia tecnológica frente a otros Naciones del mundo.

Las realidades Regionales internas son distintas y en parte se debe a que hay Departamentos donde hay programas específicos para fomentar el aprendizaje de una segunda lengua y otros que no las han implementado. Señaló Pinzón que debe haber inversión inteligente, invertir en recursos para fortalecer el conocimiento del idioma inglés como segunda lengua. Es necesario que la inversión realizada se destine para la adecuada preparación de los profesores y para la adquisición de todos los recursos didácticos necesarios para la enseñanza. (Portafolio tendencia Colombia se raja en inglés, 2013). El (MEN) afirma que el Gobierno Nacional se ha comprometido en crear condiciones para que los colombianos desarrollen competencias comunicativas en otra lengua, es evidente que el tener un buen nivel de inglés abre oportunidades laborales y educativas que mejoran la calidad de vida en el futuro y es en la etapa preescolar donde los niños y niñas son más dúctiles y aprenden con mayor facilidad lo enseñado en una segunda lengua extranjera como el inglés, al final del proceso de enseñanza-aprendizaje deben ser lo suficientemente competentes para que se pueda garantizar verdaderamente su inclusión en políticas económicas y socio culturales en un mundo globalizado.

La meta planteada en el documento visión Colombia 2019 es que los estudiantes de undécimo grado alcancen un nivel intermedio de competencias en inglés (Nivel BI, según el marco común europeo de referencia para lenguas: enseñanza y evaluación) que les permita comunicarse en el idioma, apropiarse de conocimientos usándolos de forma efectiva en un contexto real de comunicación.

Para iniciar la enseñanza de la segunda lengua inglés en la etapa del preescolar es necesario utilizar recursos didácticos novedosos e innovadores que motiven y llamen la atención del niño, llevándolo a un aprendizaje significativo por medio del juego interactivo digital (videojuego).

1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación:

¿De qué manera se pueden emplear 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?

Preguntas complementarias:

- ¿Cuál es el nivel promedio de avance en el aprendizaje inicial de la segunda lengua inglés en el que se encuentran los niños (as) en el grado transición o preescolar en general?
- ¿Cómo se puede diseñar una propuesta pedagógica-didáctica utilizando como punto de partida la revisión de documentos producto de investigación sobre la iniciación en una segunda lengua y los videojuegos?

- ¿De qué manera se pueden implementar a los videojuegos como una herramienta pedagógica 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?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General:

Establecer de qué manera deben ser utilizados 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.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- * Identificar el nivel de avance en el que se encuentra el niño (a) en etapa preescolar en el aprendizaje inicial de la segunda lengua inglés.
- * Diseñar una propuesta pedagógica-didáctica a partir de la revisión documental de orden investigativo en el campo de la iniciación del lenguaje (segunda lengua) y los videojuegos.
- * Reconocer el papel de los videojuegos como una herramienta pedagógica 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.

1.5 Justificación

Las tecnologías están presentes en nuestra sociedad, son una realidad que hacen parte de nuestra vida y nuestro entorno; las nuevas generaciones interactúan con ellas sin ninguna dificultad ya que hacen parte de su esencia e identidad, además están presentes como canal de comunicaciones, entretenimiento, diversión y juego, en esta escala están los videojuegos y

juegos digitales, los cuales se han posicionado como herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Hoy se puede señalar que los videojuegos han sobrepasado la frontera del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo. (Díaz, 2012, p. 22).

Los videojuegos en el proceso de aprendizaje son herramientas que permiten desarrollar habilidades comunicativas en diferentes formas de expresión. (Díaz, 2012, p. 85)

Dentro del sistema educativo los videojuegos están siendo utilizados, como instrumentos en el aprendizaje para llevar a cabo el currículo desde la etapa infantil, primaria y secundaria. Razón por la cual se propone utilizar los videojuegos para el fortalecimiento en el aprendizaje de inglés.

Cuando se habla de videojuegos muchas personas piensan erróneamente que estos son sólo útiles como material de entretenimiento, otros piensan que son aditivos por ende nocivos y además son vistos como recurso del ocio (Barbara, 2018). Los videojuegos se han posicionado como una herramienta digital en el proceso enseñanza – aprendizaje, en la iniciación de la segunda lengua inglés por la motivación e interés que estos generan en sí mismos. (Borrero, 2017).

Diversos estudios respaldan las ventajas que aportan los videojuegos. Rankin et al. (2008) demostraron que los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) pueden tener efectos positivos para mejorar el vocabulario de la segunda lengua en las interacciones que se producen con otros jugadores.

Kim, Park y Baek (2009) identificaron los efectos positivos que tiene en el rendimiento del alumnado la utilización de algunas estrategias metacognitivas (como, por ejemplo, el pensamiento en voz alta) cuando se utilizan videojuegos comerciales en las aulas. Rodríguez-Hoyos, 2013, p. 11)

Se resalta la opinión de Gifford (1991) en la que él resaltó siete características generales que aportan los videojuegos:

- * Facilita la capacidad para fantasear sin límites de espacio, tiempo o gravedad.
- * Permiten la entrada a otros mundos por medio de gráficos, donde se evidencia las diferencias entre aulas virtuales con las convencionales.
- * Fomenta la acción de repetición instantánea.
- * Las dificultades son vencidas por medio de las repeticiones hasta lograr dominarlas esto crea un poder para dominar las habilidades.
- * Permite entablar relaciones con otros niños donde reina el principio de la igualdad.
- * El niño tiene claro los objetivos del juego.
- * Crea un aumento en la atención y en el autocontrol (Padilla, 2017)

Los videojuegos tienen beneficios específicos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje como:

- * Reflexión, este análisis conduce al estudiante a examinar el formato del juego llegando así a tener sus propias conclusiones.
- * Estimula la conducta y el pensamiento generando una mayor capacidad para responder y mayor agilidad mental.
- * Aumenta la capacidad deductiva.
- * Mejora la psicomotricidad permitiéndole a los alumnos un pensamiento coordinado donde piensan lo que están haciendo.
- * Aprenden a resolver problemas durante el juego para seguir avanzando en él.
- * Incentivan la capacidad para memorizar, pues tienen que recordar informaciones para usarlas dentro del juego.
- * Los videojuegos impactan las emociones de los participantes mejorando así su autoestima.

* Los videojuegos en la educación ayudan a reducir el estrés y la ansiedad de los niños.

(Pandilla, 2017, pp. 8-10)

Los videojuegos para iniciar el aprendizaje en inglés son una herramienta novedosa, dinámica dada a los docentes de enseñanza preescolar quienes podrán iniciar a los niños en su segunda lengua utilizando el juego para enseñar. Estos son considerados como recursos didácticos que hay que conocer. La mayoría de docentes tienen dificultades para enseñar por medio de los videojuegos porque es una herramienta que desconocen. Aunque esta situación ha empezado a cambiar debido a la implementación que está haciendo el MEN para capacitar a los docentes en las T.I.C. (Castaño, 2017).

La propuesta de qué manera se pueden implementar los videojuegos como una herramienta para iniciar la enseñanza de la segunda lengua (inglés) toma fuerza y se fundamenta en investigaciones Nacionales, Internacionales y Latinoamericanas ya realizadas sobre los beneficios que se han obtenido por medio de videojuegos en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Los video juegos son un tema de actualidad, novedoso, en el ámbito educativo pueden ser utilizados como una herramienta digital lúdico – pedagógico porque tiene la capacidad de despertar en los niños y niñas la curiosidad por conocer; además favorecen habilidades cognitivas, motoras, auditivas, kinestésicas, visuales reforzando, su autoestima.

Así mismo facilita el aprendizaje de la segunda lengua el inglés en los niños y niñas de transición, permitiendo establecer bases solidad que contribuyen al avance, fortalecimiento y un mejor dominio de la segunda lengua inglés.

CAPÍTULO II:
FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO II:

FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes:

Desde hace varios años se están realizando investigaciones serias acerca de los videojuegos como herramientas educativas y los beneficios que aportan en el proceso enseñanza – aprendizaje.

A continuación, se citan algunos trabajos que se tuvieron en cuenta durante el desarrollo de esta investigación:

2.1.1 Nacionales

Álvarez & Cárdenas (2017) estudio realizado en Cali – Colombia en la universidad de San Buenaventura, con el título “*Implementación del prototipo de un video juego interactivo para reforzar el aprendizaje en inglés en niños de tres a cinco años*” su objetivo, desarrollar un prototipo de un videojuego interactivo implementado sensores RFID y para reforzar el aprendizaje del idioma inglés en niños de edades entre los tres y cinco años.

El método de enseñanza seleccionado para ser aplicada al proyecto, es la combinación del método aprender jugando. Para la realización del prototipo del videojuego KID ENGLISH se realizó una encuesta a nivel regional, aplicada a la Institución Educativa Santa Isabel, ubicadas en el municipio de pradera Valle, se tomó como población de estudio a los estudiantes del grado preescolar y a los profesores de la materia inglés la institución cuenta con estudiantes pertenecientes a los estratos 1,2,3 con distintas condiciones socioeconómicas. En las pruebas realizadas se logró evidenciar que el uso de la tecnología y esta metodología de aprendizaje que

involucra el juego como método de enseñanza influye de manera positiva como método para generar nuevas formas de motivación e interés por el aprendizaje del idioma inglés, permitiendo así que los niños aprendan mediante el juego y aumente sus capacidades de análisis y desarrollo de nuevas habilidades comunicativas.

Esta investigación muestra como el uso del videojuego “KID ENGLISH” despertó el gran interés, motivando a los niños a tal punto de querer aprender, no por exigencia académica sino por voluntad propia y placer.

Los argumentos encontrados en esta tesis fortalecen los pros sobre la enseñanza inicial de la segunda lengua, el inglés por medio de videojuegos ya que se demuestra el interés y la motivación que se crea en la población estudiantil al combinar el juego y la tecnología en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Por otra parte, en un estudio realizado en la Ciudad de Medellín – Colombia, en el año 2019, por parte de Córdoba & Ospina (2019) en la corporación Universitaria Remington, con el título “*Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar*” buscaba puntualizar el uso de las herramientas tecnológicas como apoyo en los procesos de enseñanza – aprendizaje de los niños de preescolar.

La orientación del diseño metodológico de la investigación corresponde a un estudio descriptivo – cuantitativo, no experimental, con toma de datos longitudinal, se seleccionó una población de 41 instituciones públicas del municipio de Bello las cuales tienen nivel de preescolar. Según los expertos realmente existen videojuegos y juegos digitales que conllevan al niño a procesos de aprendizaje significativo, ambientes en los cuales hay mezcla de imágenes, sonidos, videos, colores y otros elementos resultan ser divertidos y atractivos, además permiten que el niño pueda ser creativo y desarrolle su imaginación trabajando de forma de individual y

en equipo, aportando soluciones a situaciones reales que a través del juego impacten positivamente en el proceso cognitivo de los niños.

Este trabajo destaca la importancia que tienen los videojuegos en el proceso de aprendizaje significativo. Para promover este aprendizaje es necesario aplicar actividades novedosas como lo son los videojuegos. Que llamen la atención del alumno, despierten su interés y los motiven a aprender.

Los videojuegos mezclan sonidos, colores, imágenes etc. Que son elementos que despiertan la creatividad en los niños y ayudan a desarrollar su imaginación. Los aportes de esta tesis a la investigación son aprendizaje significativo, atención e imaginación.

Los educadores deben estimular esas potencialidades que se hallan en todos los estudiantes quienes tienen muchas capacidades para aprender por eso se deben diseñar y aplicar estrategias que movilicen la atención del cerebro. (Ortiz, 2015, p. 77)

Imaginación: es el proceso cognitivo exclusivo del ser humano mediante el cual se elaboran imágenes nuevas que transforman anticipadamente la realidad en el plano mental.

La imaginación tiene su base en el conocimiento anterior que se tiene de la realidad en este proceso se transforma y modifica lo conocido en el transcurso de la actividad del ser humano dirigido a la satisfacción de necesidades materiales es incuestionable la importancia de la imaginación como proceso cognitivo y como proceso enseñanza – aprendizaje. (Ortiz, 2015, pp. 86-87)

La creatividad es el proceso cognitivo más complejo que se configura en el cerebro humano, en la creatividad influyen también los afectos, las emociones, los sentimientos, las actitudes y los valores, es decir, la creatividad está mediada por la afectividad humana, es su

resultado y su finalidad y utiliza como medios el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia.

(Ortiz, 2015, p. 88)

Aprendizaje significativo: Ausubel se ocupa de dicho proceso a partir de los conceptos previamente formados por el niño en su vida cotidiana. Se desarrolla una teoría de asimilación. Aporta teorías de las ciencias sociales útiles para fundamentar la presente investigación.

(Guillermo, 2006, p. 156)

En el mismo orden de ideas, Restrepo, Cardona, Pulgarín & García (2015), estudio realizado en Pamplona – Colombia en la universidad Distrital Francisco José de Caldas con el título “*El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar*”. Tuvo como objetivo desarrollar una multimedia educativa para la formación en competencias educación artística y competencias ciudadanas en niños de preescolar de instituciones educativas públicas y privadas de las regiones antioqueñas del valle de Aburrá, oriente y el Urabá.

Por medio de esta investigación se permitió ver que con la interacción de los niños con los videojuegos les permitió hacer inferir información, hacer predicciones, resaltar ideas y generar reflexiones, lo que finalmente representa la transformación de información en conocimiento.

Que hace esta tesis a la presente investigación el videojuego es un programa informático que proporciona información visual.

Las puertas de la percepción son los sentidos (entre ellos están los ojos). Son nuestro único punto de contacto con el mundo.

Los sentidos constituyen los canales de acceso al cerebro humano. (Ortiz, 2015, p.52). Los sistemas de representación son “las distintas formas como el ser humano recoge, almacena,

codifica y emplea la información en la mente al ver, al oír, gustar, palpar, oler y sentir. (Ortiz, 2015, p. 52). El estudiante aprende un 20% en lo que escucha y observa.

Lo que el estudiante ve, observa por medio de las imágenes proyectadas en un videojuego es parte esencial en el proceso de los sistemas de representación del ser humano. Los sentidos participan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. A través del videojuego el alumno procesa y modifica la información de acuerdo a reglas. Cuando un estudiante se relaciona con un contenido novedosos, interesante, atractivo utilizando sus sentidos (escuchar, observar, sentir, expresar, hacer) y cuando el docente le enseña por medio de procesos afectivos y emocionales, estimula en el alumno la formación y configuración de nuevas redes y circuitos neuronales creando la necesidad de aprender; estimulando la curiosidad intelectual. (Ortiz, 2015, p. 60)

Basado en lo anterior se empieza a tener razones válidas para usar videojuegos con imágenes llamativas al observador y sonidos que traigan la atención y motiven al niño a querer participar e interactuar donde jugando se aprende.

Murcia & Ramírez (2017) Estudio realizado en Bogotá en la universidad Santo Tomás, con el título “*Videojuego educativo como mediación pedagógica en educación preescolar*”. Tuvo como objetivo desarrollar un video juego educativo como mediación en el proceso de aprendizaje para incentivar el desarrollo motriz de los niños de preescolar.

Esta tesis para desarrollar tuvo una metodología cualitativa de carácter descriptiva, porque pretende que al final se pueda estructurar y poner en marcha los tres niveles del video juego. Con esta investigación se quiere reconocer la importancia de los videojuegos a nivel educativo, ya que se presentan como elementos que permiten y fomentan el aprendizaje de una forma lúdica y creativa.

La importancia de los videojuegos como herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje donde interactúa el juego, la tecnología y la creatividad el juego es parte fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Gallo, Yuliana (2019). Realizó un estudio en Bogotá en la universidad Santo Tomás Abierta y a distancia Facultad de Educación. Con el título *“El video juego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje”*. Tuvo como objetivo fortalecer la autorregulación para el aprendizaje en los niños de 5 – 6 años, mediante la aplicación de una herramienta didáctica: video juego educativo. La investigación se desarrollo en un enfoque cualitativo tipo de investigación esta investigación es de tipo descriptivo ya que describe un fenómeno: la autorregulación de la población estudiantil que se encuentra en el nivel inicial, niños, niñas de 5 a 6 años del colegio Instituto Latinoamericano sede “B” del Municipio de Manizales - Caldas. La investigación realizada determina la importancia del tema de la autorregulación en la formación desde la infancia por ser un amplio campo que es aplicado a todos los niveles de la conducta , por dicha razón, se habla de autorregulación cognitiva, autorregulación conductual y autorregulación emocional relacionadas por supuesto entre sí, de este modo las capacidades que les permiten a los niños y niñas controlar sus emociones, fijar su atención son primordiales para asumir con éxito la etapa escolar, pues estas proveen los cimientos para construir las habilidades para aprender a leer, escribir, hacer cálculos matemáticos, entre otros.

Qué hace a este trabajo es la importancia de la autorregulación por medio de los videojuegos.

Autorregular es regular, controlar acciones voluntariamente para lograr nuestras metas por medio del videojuego el estudiante puede adquirir habilidades que le enseñen de autorregulación.

2.1.2 Latinoamérica

Marcucci, Aliciardi, Collino, De Cunto, Bosio & Chiodi (2015). Estudio realizado en Córdoba, Argentina en la universidad católica de Córdoba, departamento de ing. en computación. Con el tema *Videojuegos como parte del aprendizaje*, tuvo como objetivo demostrar que los videojuegos son elementos de la vida cotidiana especialmente entre los niños y los adolescentes que ya son nativos digitales.

El juego es una poderosa herramienta que favorece la sociabilidad, permite desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa entre las personas. Con esta investigación se quiere ver las ventajas que tienen los videojuegos como herramienta educativa. Los videojuegos online empleados en clase permiten que los alumnos colaborar entre sí en el desarrollo de actividades generando resultados muy interesantes.

Un aporte que hace al presente estudio es la importancia de los videojuegos para captar la atención, el interés y participación grupal, en el proceso enseñanza – aprendizaje, resultados que a la educación tradicional le han sido esquivos.

Moscardi Ramiro (2018). Estudio realizado Buenos Aires, Argentina en la Universidad Católica Argentina “Santa María de los Buenos Aires” con el tema *Videojuegos y habilidades cognitivas*, tuvo como objetivo Estudiar la relación entre videojuegos y desarrollo de habilidades cognitivas. Se hizo una revisión bibliográfica a fin de obtener información acerca del tema abordado a partir del año 1995 hasta la actualidad, priorizando los últimos cinco años, ya que al ser novedoso a escala mundial y dado los avances en el campo de la tecnología al día de la fecha, está siendo estudiado en una fase inicial de investigación.

Las fuentes de información fueron mayoritariamente de España y Estados Unidos, donde se comenzó a estudiar previamente a los videojuegos desde otra aproximación aparte de la óptica

del desarrollo de software u otras áreas por fuera del campo de la Psicología, por lo que la presente revisión estuvo basada en material bibliográfico de la región de América y Europa, usando artículos de habla hispana e inglesa.

Como parte de la estrategia de búsqueda fueron consultadas diferentes bases de datos como Dialnet, Redalyc, PsycARTICLES, EBSCO, ERIC, PubMed, NCBI, ELSEVIER, ScienceDirect, Frontiers(in) así como fuentes primarias de distintos expertos en la materia desde 1995, con la excepción de material bibliográfico de referencia clásica en el campo de los procesos cognitivos. Con esta investigación se concluye que los videojuegos producen efectos cognitivos en las personas que interactúan con los mismos, sean o no jugadores expertos o regulares.

Se evidencian beneficios cognitivos en distintas habilidades y procesos básicos como superiores, resta realizar más investigaciones acerca de cuánto es el tiempo de permanencia y/o duración de los efectos post-interacción con los videojuegos.

El aporte de esta tesis a la presente investigación es la elaboración del material bibliográfico, se establece una revisión bibliográfica desde el año 1993 hasta el 2018 sobre la importancia de los videojuegos en habilidades cognitivas en el proceso enseñanza – aprendizaje. Esta es una fuente de información valiosa para la presente investigación desde el punto de vista de fundamentos pedagógicos y psicológicos.

2.1.3 Internacionales

Sabaté (2017). Estudio realizado en Valencia – España en la Universidad Politécnica de Valencia con el tema los videojuegos como objeto de investigación incipiente en educación matemática. El objetivo principal de este artículo fue identificar los primeros avances en las

investigaciones sobre el uso de videojuegos en el aula de matemáticas para determinar las posibles direcciones a seguir en futuros estudios.

Los videojuegos se han demostrado como una herramienta formativa en entornos a la educación formal. Con esta investigación se han observado evidencias de los efectos positivos de los videojuegos como herramienta en el aprendizaje en este trabajo encontraron evidencias de mejora en habilidades motoras y perceptivas, así como en habilidades cognitivas como la rotación mental, la memoria o la resolución de problemas.

Con este artículo es posible concluir que pueden diseñarse videojuegos que permitan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el ámbito de las matemáticas. Los estudios dirigidos a estudiar el impacto de los videojuegos en el rendimiento académico han obtenido resultados dispares, aunque se ha comprobado que la motivación de los alumnos se incrementa con estas prácticas.

Cabe resaltar que los videojuegos utilizados en estos estudios son en general adaptaciones de actividades matemáticas habituales a un entorno virtual, entendemos que son videojuegos que no capturan completamente todas las posibilidades presentes en los videojuegos comerciales. Videojuegos mejoran las habilidades motoras y perceptivas. Así como habilidades cognitivas.

La memoria del estudiante recuerda aquello que ha comprendido, comprende a lo que le ha puesto atención, cuando la información que recibe le gusta, le interesa es novedosa, atiende. Se recomienda utilizar el máximo de vías sensoriales. (Ortiz, 2015, p. 85)

Sánchez & Ross (2017) Estudio realizado en Valencia – España en la Universidad Católica de Valencia con el título “*Estrategia de aprendizaje con videojuegos a partir de la neurociencia*”. Con este artículo se quiere determinar las funciones que los videojuegos pueden aportar para conseguir aprendizajes en función de los estímulos que estos sean capaces de

desarrollar en el cerebro. Los videojuegos emiten estímulos visuales y auditivos. Hay muchas experiencias positivas sobre la utilización de videojuegos para la educación en todos los ámbitos y niveles educativos, pues como decía Begoña Gros (2003) la mayoría de los profesores reconocen que los juegos contribuyen al desarrollo de una amplia variedad de estrategias que son extremadamente importantes en el aprendizaje. Durante la elaboración de este hemos sido conscientes de las grandes posibilidades que un conocimiento más exhaustivo de la neurociencia puede aportar a la educación y por ende a la educación con videojuegos.

Los videojuegos producen estímulos visuales y auditivos estos participan en el proceso de aprendizaje humano. La sensación es el efecto inmediato de los estímulos en el organismo estímulo, sensación, momento inicial del conocimiento. (Ortiz, 2015, p. 71)

Sampedro & Muñoz (2017). Estudio realizado en España en la Universidad de Córdoba con el título “*El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de educación infantil*”. El artículo expone los datos de una investigación y recoge las opiniones y las valoraciones del alumnado de tercer curso del segundo ciclo de la etapa de educación infantil respecto a la utilización de un videojuego digital y educativo cuyo núcleo temático es el medio ambiente. La investigación de tipología cuasi experimental llevada a cabo tiene carácter cuantitativo. Los resultados obtenidos con esta investigación, se puede extraer que la aplicación de un videojuego digital favorece la percepción propia de conocimiento y actitudes sobre aspectos generales del reciclaje en los infantes.

El videojuego favorece la percepción propia de conocimiento de la percepción acumulación de información usando los cinco sentidos. (Ortiz, 2015, p. 73)

Los aportes encontrados en los antecedentes de la presente investigación, abordan la implementación de los videojuegos interactivos para reforzar el aprendizaje de la segunda lengua el inglés, utilizando el método de aprender jugando; los videojuegos como herramienta de autorregulación conductual y emocional relacionados entre si ayudan a controlar las emociones en los niños y niñas fijando así su atención, despertando la participación grupal y su interés.

Además, se evidencia beneficios cognitivos, mejoras en habilidades cognitivas, perceptivas, memoria y resolución de problema.

Estos antecedentes fueron valiosos para la realización del presente trabajo ya que orientaron el curso de la investigación.

2.2 Fundamento Teórico y conceptual:

Al realizar esta investigación se identificaron las principales categorías que componen a cada uno de los referentes, lenguaje en la primera infancia, videojuegos en la educación, aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial, constructivismo como enfoque didáctico.

Fundamentos esenciales para llevar a cabo el presente estudio, aporte significativo en el proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua el inglés en los estudiantes de preescolar.

2.2.1 Lenguaje en la primera infancia

El lenguaje es algo muy complejo, tanto para su aprendizaje como para su enseñanza, existen múltiples factores estrechamente ligados: la anatomía y la fisiología propia de cada niño, la influencia de la cultura y de la interacción social de la comunidad de la cual hace parte, todos ellos inciden en el desarrollo ulterior del sistema lingüístico particular de cada individuo.

Según Piaget, en el periodo sensoriomotor inicia el desarrollo de la función simbólica, lo que permite la aparición del pensamiento y como consecuencia los esquemas generados en este proceso son los que terminan la posterior adquisición del lenguaje, algo que solo es posible por medio de la interacción con el medio según afirma Vygotsky, algo conocido como la mediación cultural (Zegarra, s.f)

El lenguaje se desarrolla de forma paralela e interrelacionada con el sistema neurológico, el cual incide en la adecuada morfología y función de la actividad perceptivo-motora, auditiva, psíquica y psicoafectiva (Pérez, 2006).

Existen en el sistema lingüístico tres dimensiones desde la perspectiva de la comprensión y la expresión que son: forma (fonética, fonología y morfosintaxis), contenido (semántica) y uso (funciones pragmáticas o del lenguaje). (Pérez, 2006)

La fonética estudia las características físicas de los sonidos emitidos por la laringe, así como del punto y el modo de articulación del lenguaje; la fonología estudia la forma en la que se organizan el sistema de sonidos que conforman el lenguaje; la morfosintáctica estudia la estructura interna de las palabras y la manera en que se relacionan dentro de las oraciones; la semántica estudia el significado de las palabras y la expresión de su significado y la pragmática estudia las reglas que permiten utilizar adecuadamente el lenguaje y que se logre el efecto buscado sobre el receptor. (Pérez, 2006)

El desarrollo del lenguaje como categoría del presente trabajo es fundamental, puesto que a través de la comprensión de todos los fenómenos biológicos, bioquímicos, funcionales y sociales que se encuentran involucrados en el óptimo desarrollo del sistema lingüístico, es posible determinar cuál es la mejor forma en la que los videojuegos pueden ser empleados como una herramienta para el inicio de 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.

2.2.2 Video juegos en la educación

Los videojuegos permiten que el primer contacto que los niños tienen con la lectura y la escritura en etapa preescolar sea el más placentero, interesante y divertido posible, puesto que al verse enfrentados a un nuevo entorno y a tareas y responsabilidades cada vez mayores, utilizar videojuegos facilita que este proceso de transición se haga de la forma menos traumática en que se pueda realizar.

La educación infantil o educación inicial es una etapa que va desde que el niño o niña nace hasta que tiene 6 años. A partir de los 2 años de forma concordante con el neurodesarrollo, es posible exponerlos a una primera aproximación con los procesos de escritura y lectura de su lengua materna y de una segunda lengua extranjera como el inglés.

Los videojuegos son espacios en los que es posible que los niños sean capaces de construir significados por medio de la experiencia al intentar salir de un problema con esfuerzo y con el objetivo principal de lograr un resultado significativo (Díaz, 2012, p.63)

El juego cambia de significado cuando los niños ingresan a la educación inicial puesto que por medio de éste es posible el desarrollo de habilidades físicas, psicológicas, intelectuales y morales (Decroly, 1998). En consecuencia, por medio del juego los niños en edad preescolar logran asimilar y comprender en mayor medida todos los contenidos programáticos, desarrollar una mejor autoestima y autorrealización. (Rueda, 2014, pp. 21-27).

En la actualidad existe la corriente denominada *Game-based learning* para la que es indispensable la introducción de los videojuegos a la educación al considerarlos recursos culturales, herramientas esenciales que permiten el aprendizaje social y cultural y la adquisición de competencias y habilidades instrumentales. (Díaz, 2012)

Los videojuegos en la educación como categoría del presente trabajo, son esenciales, ya que al revisar los procesos lúdico-pedagógicos es posible determinar cuál es el significado que anteriormente tenían respecto de los videojuegos los niños del grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama y cuál es el cambio de significado que perciben después de la primera exposición a la lectura y escritura de la segunda lengua inglés.

2.2.3 Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial

Desde hace varios siglos han existido diferentes métodos y enfoques que se centran en un área necesaria para el aprendizaje eficiente de la segunda lengua inglés dentro de los que se pueden destacar principalmente: la gramática, la lingüística, la visual y la estructural. Todos ellos permiten la adquisición y el posterior desarrollo de las denominadas competencias comunicativas.

Para la enseñanza de lenguas extranjeras como segunda lengua en la educación inicial han existido diversos métodos a lo largo de la historia: el de gramática traducción, el directo, el audio-lingual, el audiovisual y el estructural situacional (Maati, 2013)

El método de gramática traducción estaba basado en el conocimiento de las reglas de la gramática, fue utilizado principalmente para la enseñanza del latín; el método directo se caracterizaba por un enfoque principalmente orientado a la enseñanza en la propia lengua extranjera; el método audiovisual caracterizado por ser demasiado ritualista, poco práctico y por centrarse exclusivamente en la lengua; el audio lingual con un enfoque situacional en el cual, previamente a la utilización de un texto de la segunda lengua extranjera se les presentaba a los estudiantes los elementos léxicos antes de ser tratados en clase para que fuera más fácil fijar el significado de ellos; y el método estructural-situacional en el que lo principal era la formación de hábitos lingüísticos reduciendo la práctica oral de la segunda lengua extranjera al aprendizaje de un amplio vocabulario (Maati, 2013)

El enfoque comunicativo readapta y optimiza principios de los métodos anteriormente expuestos. Noam Chomsky en el año de 1965, acuña el concepto de competencia entendiéndola como: “(...), el conocimiento inconsciente de un hablante-oyente ideal en una comunidad hablante completamente heterogénea” (Maati, 2013, p. 115).

Partiendo del concepto definido por Chomsky, David Hymes formuló el concepto de *competencia comunicativa* en el cual se estableció que existen reglas de uso que son las que permiten que las reglas gramaticales sean útiles para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera (Maati, 2013)

La etapa idónea para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera es la infancia porque existe gran plasticidad neuronal cerebral y todavía no está especializada la corteza cerebral, lo que permite que el cerebro sea apto para un aprendizaje en un grado mayor comparado con el que sería posible en una edad más avanzada, según lo evidenciado por los estudios de neuroimagen realizados por el Neurólogo Lennenber en el año de 1975.

Existen diferentes teorías sobre la adquisición del lenguaje de una segunda lengua en la educación inicial entre las que es importante resaltar las de Krashen formulada en 1981 y la de Brunner formulada en 1986. Mientras que para Krashen lo esencial es el papel del subconsciente, así como la calidad y cantidad de lo que el niño oye, para Brunner la adquisición del lenguaje es producto principalmente de la interacción niño-adulto en la cual necesariamente se van a negociar los significados (Ruiz, 1990, pp.57-58).

El aprendizaje de la segunda lengua inglés en la educación inicial como categoría, es la esencia del presente trabajo y por ende identificar y revisar los métodos y las estrategias que se han utilizado históricamente para la enseñanza del inglés, permite definir cuál debe ser la forma más adecuada en la que se deben emplear los videojuegos en el grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama para la consecución de este fin.

2.2.4 Constructivismo como enfoque didáctico

La Psicología de la Educación es la rama de la Psicología que estudia a los videojuegos y los juegos digitales como recursos educativos. Todos los sistemas educativos a nivel global se fundamentan en tres teorías cognitivas (constructivista, del aprendizaje significativo y de las inteligencias múltiples), las cuales es importante resaltar específicamente desde un enfoque didáctico.

En primer lugar, la teoría constructivista también conocida como genético-cognitiva de acuerdo con la clasificación de Pérez Gómez y Sacristán de 1992, tiene como máximo precursor y exponente a Piaget y su Teoría Constructivista del Aprendizaje. Para Piaget los niños en un rango de edad de los 2 a los 7 años son capaces de construir sus pensamientos y comportamientos teniendo como punto de partida los adquiridos en el periodo *sensoriomotor* de acuerdo con el grado de interrelación con el medio del cual hace parte. (Díaz, 2012)

Si consideramos la clasificación que realiza la PEGI (*Pan European Game Information*) es posible identificar aquellas habilidades o capacidades cognitivas y biológicas que los niños de preescolar deben haber adquirido según la etapa del desarrollo cognitivo en la que se encuentren siguiendo a Piaget con un enfoque didáctico. Por ejemplo, la Dra. Marín Díaz, 2012, plantea que: “los videojuegos para los niños en edad preescolar se caracterizan por ser muy coloridos, con muchas imágenes icónicas y con tareas muy sencillas de abordar, en ellos aparece muy poco lenguaje y muy simple” (p. 15).

En segundo lugar, la teoría del *aprendizaje significativo* tiene como máximo representante a Ausubel, desde un enfoque didáctico, los niños en edad preescolar al seleccionar un videojuego o juego digital tendrán en consideración sus gustos, intereses y preferencia, así

como los aprendizajes o destrezas que utilizaron en videojuegos con los que previamente han experimentado y han jugado. (Díaz, 2012)

Por último, la teoría de las *inteligencias múltiples*, que tiene como máximo exponente a Gardner, desde un enfoque didáctico los videojuegos y los juegos digitales al utilizarse como materiales educativos los niños en edad preescolar recurran a diferentes destrezas y habilidades para desarrollar las diversas inteligencias propuestas por Gardner. (Díaz, 2012)

A continuación, me permito reproducir un cuadro comparativo elaborado por la Dra. Marín Díaz en el que propone la relación de las nueve inteligencias múltiples propuestas por Gardner y los videojuegos.

Tabla N° 5

Relación de las nueve inteligencias múltiples propuestas por Gardner y los videojuegos.

Inteligencias	Características	Relación con los videojuegos y juegos digitales
Visual-Espacial	Es la habilidad para percibir imágenes, recrearlas, transformarlas y modificarlas, además de producir o decodificar las informaciones gráficas. Es propia del llamado pensamiento tridimensional	La relación es obvia, ya que los juegos digitales y videojuegos se basan en el formato de las imágenes y el movimiento de estas en la pantalla.
Lógica-Matemática	Es la destreza para afrontar cualquier problema de una forma lógica y matemática.	Cualquier videojuego necesita de esta inteligencia para utilizarse.
Kinestésica	Son las habilidades de coordinación, equilibrio y flexibilidad que utiliza el cuerpo para expresar ideas y sentimientos.	Esta inteligencia es básica a la hora de abordar cualquier videojuego.
Verdad-Lingüística	Es la competencia para usar las palabras de forma creativa y eficaz para la comprensión de los mensajes lingüísticos	Este tipo de habilidad es la base de los videojuegos y juegos digitales, ya que el usuario debe entender los mensajes que desde el juego

		se le proponen para poder utilizarlo.
Emocional	Es la habilidad para expresar y tomar conciencia de nuestros sentimientos y deseos, desarrolla conductas de motivación, autoconciencia y perseverancia.	Este tipo de inteligencia es la que más se ha estudiado en relación a los videojuegos, ya que su base es la motivación y el deseo de jugar.
Intrapersonal	Es la destreza de construir una percepción respecto de sí mismo, se relaciona con las conductas de autoestima y autoconcepto.	La relación entre este tipo de inteligencia y los videojuegos radica en que estos ayudan a mejorar la percepción de uno mismo, así como la propia valoración.
Interpersonal	Es la habilidad para relacionarse con los demás.	Esta inteligencia es muy beneficiosa para los videojuegos o juegos digitales de componente multijugador, ya que exigen una cooperación y una relación entre varios sujetos.
Musical	Radica en la competencia para discriminar, percibir y expresar los diversos sonidos.	Existen videojuegos especiales con temáticas musicales, pero todos con melodías o músicas que acompañan a las imágenes y que ayudan a su uso.
Naturalista	Es la capacidad de observación, experimentación, reflexión y preocupación por el entorno.	Algunos de los juegos actuales tienen temáticas que se basan en el cuidado y el fomento del medio y los elementos que lo integran.

Nota. Fuente: Marín. V. (2012).

El revisar al constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de las inteligencias múltiples como categoría de la presente tesis es de vital importancia puesto que permite definir cómo deben emplearse los videojuegos para que los niños del grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama sean capaces de utilizar el léxico de forma creativa, innovadora y eficaz con la mejor comprensión de la segunda lengua inglés.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

La investigación cualitativa es un enfoque de investigación que tiene dos características fundamentales: en primer lugar, se enfoca principalmente en el entendimiento de una realidad específica tomando como punto de partida aspectos particulares que son el resultado de un proceso histórico constructivo que se origina desde la perspectiva subjetiva individual. (Álvarez, 2003); en segundo lugar, de forma holística e interdependiente este tipo de investigación debe permitir una perfecta articulación entre la observación, el razonamiento inductivo y el descubrimiento de nuevas teorías y conceptos y/o una diversa aplicación de teorías ya descubiertas (Pérez, 2001).

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.

El abordaje y estudio detallado del constructivismo, del aprendizaje significativo y de la teoría de las inteligencias múltiples como categorías dentro del presente trabajo de grado permitirá una fusión entre el razonamiento inductivo y la observación que permito establecer en qué medida, es posible introducir a los videojuegos como una herramienta fundamental 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.

3.2 Alcance

Este trabajo es un estudio de alcance *descriptivo e interpretativo*, en tanto primero se centra en la definición de características, perfiles y propiedades de cualquier fenómeno, comunidad, grupo o persona que sea analizado y en un segundo momento interpretativo tiene como objetivo principal analizar el grado de relación existente entre dos o más conceptos (Hernández, 2014), en este caso para el análisis del corpus documental que se abordó en este trabajo.

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.

3.3 Tipo

Una *revisión documental* puede definirse como un servicio de información retrospectivo, realizado por una institución especializada en la recopilación, el procesamiento y la difusión de información técnico-científica, lo que permite la obtención de la información a los investigadores (Tancara, 1988)

En esta investigación se utilizó el método de investigación documental desde su dimensión cualitativa, con el objetivo principal de recolectar y analizar sistemáticamente los datos extractados de los documentos producidos por la comunidad científica y académica para poder indagar acerca de la manera en que pueden emplearse los videojuegos como una herramienta

para iniciar la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición como un aporte a la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama (Valles, 1997)

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.)

3.4 Fuentes documentales

Para el desarrollo de este trabajo se tuvieron en cuenta 20 documentos: 9 artículos, 10 tesis y las memorias de 1 simposio.

3.5 Procedimiento

El proceso de revisión inicia con la búsqueda en bases de datos desde las palabras clave: videojuegos, educación inicial, lenguaje, primera infancia, inglés, constructivismo; por su clara relación con el fenómeno a estudiar.

Se identifican inicialmente 80 documentos, de ellos 50 artículos, 29 tesis y 1 memoria de simposios. La información obtenida se registra en una primera matriz en la que se identifica el año, la ciudad, pregunta problema, objetivo principal, categorías principales, metodología, principal hallazgo o conclusión y su aporte al eje temático, revista, ISBN, número DOI, resumen y ubicación del documento completo.

Posteriormente, se revisaron los documentos bajo los criterios acceso, actualidad (desde el 2012 a 2020), pertinencia y relevancia en la comunidad científica respecto a indexación, como

resultado de este proceso se obtienen 20 documentos que se consolidan como objeto de estudio del proyecto de investigación.

Luego de definir las categorías: lenguaje en la primera infancia, videojuegos, inglés y constructivismo, establecidas a partir de la revisión de las conceptualizaciones de cada una de las categorías se desarrolla el proceso analítico de contenido de tipo categorial.

CAPÍTULO IV:
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En este capítulo se presentan los principales hallazgos de los análisis realizados a un total de veinte referentes para esta revisión documental; el análisis se desarrolló en dos etapas; en la primera, se hizo una matriz descriptiva (ver anexo 1) preliminar en la cual se extrajeron los datos más relevantes (tipo de documento, año-ciudad, pregunta problema y objetivo principal, categorías principales, metodología, principal hallazgo o conclusión, ¿Qué aporta al eje temático?) y se identificaron las principales categorías que componen a cada uno de los referentes y en la segunda, se diseñó una matriz interpretativa (ver anexo 2) en la cual se organizaron los referentes clasificados de acuerdo de a cada una de las categorías principales del proyecto y se realizó un análisis que permitió por medio de la lectura de los referentes identificar las categorías emergentes que luego de su depuración dieron lugar a las subcategorías finales y que en conjunto se presentan aquí los principales hallazgos de orden descriptivo e interpretativo del corpus de documentos estudiados. Las investigaciones que se realizaron en el presente trabajo avalaron en su totalidad el uso de los videojuegos y juegos digitales como estrategias lúdicas pedagógicas.

Tabla N°6*Sistema de categorías del proyecto*

Categoría	Subcategorías
Lenguaje en la primera infancia	-Aportaciones teóricas sobre el lenguaje y aprendizaje -Desarrollo del lenguaje en los niños - Habilidades comunicativas y lenguaje oral
Videojuegos en la educación	-Videojuegos y ambientes digitales en la primera infancia -Uso de las TIC y videojuegos en la educación
Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial	-Estrategias metodológicas en la enseñanza de la segunda lengua -Desarrollo de la segunda lengua en el preescolar: aspectos pedagógicos
Constructivismo como enfoque didáctico	-Tareas, habilidades y procesos cognitivos -Videojuegos y aprendizaje desde el constructivismo

Nota. Fuente: Elaboración propia, Rojas (2021).

4.1 Lenguaje en la primera infancia

A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que:

Existen en el sistema lingüístico tres dimensiones desde la perspectiva de la comprensión y la expresión que son: forma (fonética, fonología y morfosintaxis), contenido (semántica) y uso (funciones pragmáticas o del lenguaje). (Pérez, 2006, p.113)

El ser humano se comunica a través de unidades: las palabras, desde etapas tempranas de la vida se construyen oraciones con la intención principal de poder socializarse con seres semejantes; para que el proceso de socialización sea exitoso deben darse una adecuada interacción entre diversos factores tales como la anatomía (sistema neurológico y la actividad perceptivo motora, auditivo psíquico y psico-afectivo) la fisiología propia de cada niño, el entorno y el ambiente cultural.

El proceso que el niño vive para aprender su lengua materna es análogo al que se debe dar para el aprendizaje de una segunda lengua, el inglés. Sin lugar a dudas la etapa más dúctil y

más provechosa es la comprendida entre los 5 a los 7 años de edad porque el niño está en pleno desarrollo neurológico cognitivo, del lenguaje comunicativo y socio afectivo y por ende es precisamente allí donde deben emplearse los videojuegos como parte esencial y facilitadora del aprendizaje.

Por medio de la comprensión holística de los fenómenos biológicos, bioquímicos, funcionales y sociales que interactúan entre sí para que pueda ocurrir un óptimo desarrollo del sistema lingüístico, es posible establecer cuál debe ser la mejor forma en la que se puede utilizar los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición.

El desarrollo del lenguaje como categoría de la presente trabajo es fundamental porque aporta conocimiento pleno de cada una de las etapas y factores involucrados en todo el proceso del desarrollo del sistema lingüístico del niño, dilucidando cómo se lleva a cabo la interrelación con los demás niños para el aprendizaje de la lengua materna y de la segunda lengua inglés, convirtiéndose en una invaluable herramienta del proceso de enseñanza – aprendizaje en la etapa preescolar.

4.1.1 Aportaciones teóricas sobre el lenguaje y aprendizaje

El desarrollo del lenguaje es mirado como el proceso cognitivo y social por medio del cual los seres humanos obtienen la capacidad de comunicarse verbalmente utilizando una lengua natural. Este desarrollo se da desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia, este proceso ocurre durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos. Existen fundamentos de las principales teorías innatista, cognitivista, constructivista y social algunos de ellos son: Noam Chomsky: El lenguaje se genera a partir de estructuras innatas. (Bonilla, 2019, p.19)

Según la teoría Piaget la adquisición del lenguaje depende del desarrollo de la inteligencia, es decir el niño necesita inteligencia para poder adquirir un lenguaje se busca reflejar cómo se desarrolla nuestra capacidad cognitiva. Desde los primeros años de vida hasta la madurez intelectual. Defiende que el origen del lenguaje está íntimamente vinculado con el desarrollo cognitivo de tal forma que el niño aprenderá a hablar solo cuando acceda cognitivamente a un determinado nivel del desarrollo cognitivo. Creía Vygotsky que el lenguaje desempeñaba un papel más importante en la cognición tomándolo como un verdadero mecanismo para pensar, es una herramienta mental. El lenguaje hace al pensamiento más abstracto, flexible e independiente de los estímulos inmediatos. El lenguaje permite imaginar, manipular, crear ideas nuevas y compartirlas con otro es una de las formas mediante las cuales intercambiamos información.

A partir de estos fundamentos innatistas, cognitivistas, constructivistas y social se evidencia el lenguaje como un proceso donde participan y se articula la capacidad cognitiva y la inteligencia dándole al ser humano la facultad de expresarse de manera verbal con sus semejantes y con su entorno interactuando en el proceso diario del aprendizaje.

4 1.2 Desarrollo del lenguaje en los niños

Dentro del desarrollo del aprendizaje el lenguaje es pieza fundamental ya que abarca no solo la función de comunicación sino la de socialización, humanización y autocontrol de la propia conducta y comportamiento. Cada niño tiene diferente desarrollo del lenguaje, pero el proceso es el mismo para todos. El lenguaje hablado se inicia como una actividad independiente tomando como juego o como el interactuar de otros tipos de conducta, o como resultado social sin un enfoque comunicativo específico. Dentro de las situaciones familiares y su entorno en que

interactúa el niño se dan las primera palabras y frases cortas, en el segundo año la verbalización de los deseos, entre los dos y tres años el contar experiencias.

Existen dos etapas dentro del desarrollo del lenguaje la etapa prelingüística (o preverbal) y la etapa lingüística (verbal) la primera es donde el niño adquiere conductas y habilidades a través del espacio. Es donde interactúan con el adulto integrándose a los estímulos del medio.

En el primer año las conductas observadas en su desarrollo según Oloeron (1999) van así:

A las 12 semanas presta atención al hablante que se le aproxima; 6 meses produce cloqueos y luego balbuceo a los 10 meses aparecen los gorjeos y explosiones de burbujas imitaciones de sonidos.

En la etapa Lingüística se utiliza el lenguaje propiamente dicho, la adquisición de sus elementos y la forma de combinarlas, para que tengan su significado Colonna (2002), a los 12 meses comienza la etapa lingüística el niño integra el contenido (idea) y la forma (palabra) para describir uno objeto determinado, 18 meses usa una palabra para expresar todo un contenido, 24 meses maneja vocabulario de 50 palabras aproximadamente, 30 meses frases de tres y cuatro palabras, a los 3 años vocabulario aproximado de mil palabras la complejidad de sus oraciones es parecida a la de los adultos, 4 años lenguaje bien establecido las dimensiones del lenguaje son importantes en el desarrollo lingüístico, de allí la importancia de la fonología (sonido de su lengua materna) , la morfosintaxis: la relación del niño con el mundo que lo rodea y su contexto socio cultural es fundamental para desarrollar el lenguaje, la familia, la escuela son contextos donde se inicia, desarrolla y enriquece el lenguaje infantil.

Por consiguiente, el lenguaje oral surge de una manera natural producto del juego, de la convivencia y aproximación de otros, sin un enfoque de comunicación especificación las

palabras son el producto de un proceso que va desde el balbuceo, imitación de sonidos, hasta que integra la idea ya la expresa.

4.1.3 Habilidades comunicativas y lenguaje oral

Todos los actos pedagógicos tienen la función de comunicar procesos, procedimientos conceptos, conocimientos, emociones, instrucciones. La lengua oral ha sido desde tiempos antiguos la herramienta más utilizada en la comunicación, en las prácticas y en el desarrollo académico.

Por lo tanto, la comunicación oral es el eje de la vida social, común a todas las culturas, lo que no sucede con lengua escrita. La oralidad es el fundamento de los orígenes de la comunicación humana, es una forma de representación basada en un sistema lingüístico tiene como propósito interactuar con el otro, hacer posible la comunicación y el intercambio de saberes y experiencias del mundo. (Ospina, 2016)

El lenguaje oral se desarrolla de forma natural con la presencia de hablantes en la mayoría de contextos de uso a diferencia del lenguaje escrito, el cual necesita de prácticas dirigidas al aprendizaje consciente y de situaciones que lo promuevan. Cuando estas prácticas se desarrollan en el entorno de la educación inicial llevan al niño al dominio progresivo de la lectura y la escritura en forma convencional. (Ospina, 2016)

La oralidad constituye una capacidad comunicativa que configura modos de percibir, de pensar y por supuesto de expresar el mundo. Los niños crecen y su lenguaje con ellos convirtiéndose en un potencial que se debe aprovechar como medio de aprendizaje.

De ahí la importancia de la oralidad, ella es el pilar de los niños de la comunicación humana; es herramienta fundamental en el proceso enseñanza- aprendizaje el cual avanza a

medida que el niño crece en su capacidad cognitiva y por ende se relaciona cada vez más con el mismo y su entorno.

4.2 Videojuegos en la educación

A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron seis referentes se puede evidenciar que:

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje en la infancia, porque le permite al niño desarrollar al máximo su creatividad, su imaginación, su expresión de conceptos, sentimientos y la interacción con otros niños y con el entorno que lo rodea.

El videojuego como herramienta virtual para enseñar la segunda lengua el inglés debe conservar su esencia, no sólo proporcionándoles conocimientos de forma entretenida sino motivándolos e interesándolos hacia el aprendizaje de esta lengua foránea.

Estos juegos son diseñados buscando una familiarización del niño con su uso, con el manejo de las nuevas tecnologías (TIC), para que de esa manera pueda desarrollar habilidades cognitivas motoras especiales, para que sea capaz de pensar, entender, preparar, ejecutar acciones así como interactuar con otros, aprendiendo a trabajar en grupo proponiendo soluciones con un fin común, sin olvidar el rol fundamental que debe desempeñar el docente de preescolar como mediador, facilitador y supervisor a lo largo de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje, teniendo siempre presente las necesidades educativas específicas de cada uno de los niños a los cuales les está enseñando.

Emplear a los videojuegos desde el acercamiento inicial que tienen los niños en etapa preescolar con la lectura y la escritura posibilita que esta experiencia sea interesante, divertida y placentera. Clásicamente se ha considerado que la etapa inicial va desde que el niño nace hasta

que alcanza los 6 años de edad. A partir de los dos años de edad se puede exponer de forma gradual y progresiva a los niños a los procesos de: lectura, escritura de su lengua materna y de una segunda lengua extranjera, el inglés.

Los videojuegos en la educación como categoría del presente trabajo son de particular interés puesto que al examinar los procesos lúdicos-pedagógicos se determina el significado previo de los videojuegos para los niños del grado transición y el significado actual adquirido posteriormente a ese contacto con la lectura y la escritura de la segunda lengua inglés por medio de ellos.

4.2.1 Videojuegos y ambientes digitales en la primera infancia

En los últimos años el juego y el aspecto lúdico se ha revalorizado, ya que se ha verificado su utilidad en el desarrollo de la creatividad, en el proceso del aprendizaje debido al fuerte componente emocional. Los videojuegos no solo dan destreza, sino que desarrollan habilidades para la toma de decisiones, para la búsqueda de información, planificación y ejecución. Los videojuegos son una herramienta pedagógica que puede ser aprovechada por el docente ya que ofrece varias ventajas como aprender diferentes habilidades cognitivas motoras y espaciales desarrollar la creatividad, la imaginación, el análisis de valores y conductas, resolución de problemas individual y grupal.

Los videojuegos son muy interesantes para los niños por lo tanto son relevantes en el campo educativo ya que contienen un carácter lúdico, acompañado de un alto valor de estimulación auditiva, kinestésica visual. Mejoran el pensamiento y la capacidad cognoscitiva, la difusión de ideas y valores, la socialización de los niños, la modelización de las conductas. (Decroly, 1983).

Los videojuegos pueden ser muy distintos unos de otros tanto en su complejidad, calidad gráfica y temática los videojuegos educativos son utilizados para desarrollar el aprendizaje significativo o, tratan de unir el contenido educativo con el entretenimiento, el interés con el fin de hacerlo más atractivo para los jugadores. Las temáticas de los videojuegos educativos es favorecer conocimientos, información, afirmar conceptos o desarrollar valores personales. El uso de los videojuegos es acertado ya que consigue llamar la atención de los niños algo que le ha sido muy difícil a la educación tradicional. Por medio de esta herramienta que puede ser empleado de manera pedagógica el niño aprende con mayor rapidez ya que se combina la creatividad, diversión y contenido educativo lo cual permite que el proceso de asimilación de contenido sea más rápido, entretenido e interesante.

Ahora bien, los videojuegos educativos tienen gran utilidad en el proceso de aprendizaje, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo, enseñan conocimientos predeterminados de acuerdo a las necesidades de los alumnos por eso son considerados herramientas pedagógicas en la educación.

4.2.2 Uso De Las Tic y videojuegos en la educación

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido un desarrollo acelerado, llegando a la gran mayoría de espacios en nuestra sociedad incluida la educación. Esta forma parte de una necesidad frente a la gran exigencia que requiere el conocimiento y las expectativas de una educación de alto nivel. Las nuevas generaciones son nativos digitales nacieron y crecen rodeadas de tecnología, desde muy pequeños están familiarizados con la tecnología de la información y la comunicación (TIC), se entiende las TIC como los dispositivos y aplicaciones que permiten la producción, transmisión, circulación de la información,

facilitando así la comunicación entre personas de diferentes ubicaciones geográficas empleando recursos audiovisuales y redes de comunicación (Briceño-Pira, 2019).

Actualmente acceder a una plataforma digital de juegos como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje es una estrategia importante para los maestros, se debe diseñar con el ánimo de impartir conocimientos en un área o tema específico para ello es necesario que el niño maneje el mundo digital, y esté familiarizado con los videojuegos o juegos digitales porque con ellos se puede simular situaciones (académicas, familiares y sociales) donde el niño con sus compañeros, maestros y familia desarrolla su creatividad, adquiere conocimientos aporta soluciones y regula sus emociones estableciendo relaciones sociales con su entorno. Con el uso de las nuevas tecnologías se fortalece los pilares de la educación inicial: favoreciendo el trabajo pedagógico y contribuyendo al desarrollo de las diferentes dimensiones del conocimiento.

En consecuencia, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido la plataforma que permite el uso de herramientas pedagógicas como los videojuegos o juegos digitales dentro del contexto educativo.

Sin este avance tecnológico y sin el conocimiento que debe tener el maestro sería imposible la utilización de esta herramienta virtual en la enseñanza.

4.3 Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial

A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que:

Encuestas realizadas en instituciones públicas muestran el poco interés y la escasa importancia que se le da a la enseñanza de la segunda lengua, el inglés sumado al bajo nivel evidenciado en la población estudiantil.

En algunos colegios a nivel local y regional la enseñanza del lenguaje inglés hasta ahora en etapas iniciales, entonces es necesario que el docente encargado de esta asignatura en el grado de preescolar conozca las competencias lingüísticas y posea el conocimiento y la destreza para manejar las diferentes herramientas: guías metodológicas basadas en las TIC y para la realizar prácticas pedagógicas utilizando recursos didácticos virtuales como los videojuegos para un óptimo aprendizaje en el marco del programa de globalización de la segunda lengua, el inglés.

Los aportes de Jean Piaget son fundamentales porque permiten comprender que el lenguaje es el resultado de la actividad sensorial- motriz; en el mismo sentido a Vygotsky afirma que el lenguaje materno facilita el aprendizaje de la segunda lengua inglés, puesto que posee valores afectivos, culturales y sociales que favorecen la construcción del aprendizaje.

A lo largo de la historia se han utilizado diversos métodos en el proceso enseñanza de lenguas extranjeras: gramática, traducción, el directo, el audio lingual, el audiovisual y el estructural situacional.

Por un lado, el de la gramática se basa en el conocimiento de las reglas gramaticales, el método directo orientado a la enseñanza en la propia lengua; por otro lado, el audio lingual se enfoca en utilizar un texto de la segunda lengua. (Maati, 2013, pp.112-120).

El aprendizaje de la segunda lengua inglés en la educación inicial como categoría es esencial en el presente trabajo porque permite revisar no solo métodos, sino también estrategias que han sido utilizadas históricamente para la enseñanza del inglés; este conocimiento permite

definir cuál debe ser la forma más adecuada en la que debe utilizarse a los videojuegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.

4.3.1 Estrategias metodológicas en la enseñanza de la segunda lengua

La literatura ha develado que la mejor decisión pedagógica de un profesor en cuanto a la enseñanza de una lengua que no es materna es a través de la selección de diferentes enfoques y métodos disponibles, para verificar prácticas docentes que hayan sido exitosas (Lidia, A. Fuentealba, A., 2018, p. 250).

Los maestros han asumido un gran reto: utilizar herramientas virtuales para ayudar a la formación de los educandos. Se reconoce la importancia de desarrollar una metodología didáctica e innovadora. Donde los estudiantes sepan utilizar las principales herramientas de internet, conozcan las características básicas de los equipos, diagnostiquen la clase de información que necesitan, puedan encontrar información, sin caer en la tentación de dispersarse al navegar por internet.

Por ende, la web 2.0 es una gran herramienta que permite utilizar medios digitales disponibles para proponer y desarrollar una práctica pedagógica donde se mejore la calidad del aprendizaje.

Las guías metodológicas muestran que se puede implementar nuevas estrategias metodológicas en el aula de clase al igual que diseñar estrategias de aprendizaje adaptables a las necesidades académicas de los estudiantes utilizando los videojuegos como herramienta pedagógica en el proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua el inglés.

Así que, enseñar inglés como segunda lengua extranjera requiere poner en marcha propuestas pedagógicas y didácticas que ayuden al niño en el desarrollo de sus capacidades

cognitivas para ello se puede utilizar el videojuego educativo como estrategia para enseñar la segunda lengua el inglés en el preescolar ya que es algo actual de interés, divertido y además formativo en el proceso enseñanza y este de acorde con los avances tecnológicos que se viven actualmente.

4.3.2 Desarrollo de la segunda lengua en el preescolar: aspectos pedagógicos.

Existen 3 ejes fundamentales que se relacionan con la teoría y la práctica: la formación de profesores en la especialidad, la revisión teórica de la enseñanza específica de un área, y el beneficio de la aplicación de diferentes didácticas de la enseñanza en diversos contextos.

Primer eje: *La revisión teórica de la enseñanza*: abarca materiales, programas, propuestas para la enseñanza de la segunda lengua de inglés del resultado se genera la necesidad de tener herramientas teóricas, empíricas para implementar el currículo de enseñanza de inglés en el preescolar.

Así el segundo eje: *Beneficio de la aplicación*, este está muy relacionado con el primero, aquí se quiere determinar, explorar, evaluar el desarrollo de las didácticas de enseñanza de inglés como lengua extranjera y como el Tercer eje: *Formación de profesores*: Se tiene especialistas licenciados, en niveles preescolares que no tiene el conocimiento de las competencias lingüísticas para enseñar el inglés como segunda lengua extranjera por otro lado se encuentran los docentes que tienen las competencias lingüísticas para enseñar el inglés, pero no poseen el conocimiento básico para trabajar en niveles de preescolares. Se hace imprescindible contar profesionales competentes con habilidades pedagógicas para enseñar inglés como segunda lengua a los niños del preescolar.

Debido a esto, se crea la necesidad de articular los tres ejes descritos anteriormente como lo es el contar con programas, propuestos para la enseñanza del inglés, al igual determinar, explorar, evaluar el desarrollo de las didácticas de enseñanza y así mismo tener maestros titulados en este caso en licenciatura en preescolar con el conocimiento de las competencias lingüísticas necesarias para la enseñanza de la segunda lengua inglés en el preescolar, con óptimos resultados dentro del proceso educativo.

4.4 Constructivismo como enfoque didáctico

A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que:

Existen procesos cognitivos de alto nivel (aprendizaje, lenguaje, cognición espacial y procesos cognitivos de bajo nivel (visión percepción, atención visual, representación espacial); los cuales están presentes en el desarrollo de habilidades cognitivas estimuladas por medio de los videojuegos ya que estos estimulan la capacidad lógica, coordinación viso –espacial concentración trabajo en equipo y motivación.

Los estudios de Goleman (1996) y Mayer (1990) evidenciaron una relación directa entre lo cognitivo y lo emocional, que se observa cuando la persona se auto regula quedando facultada para resolver diversas situaciones repentinas e inesperadas que acontezcan.

Los videojuegos motivan y estimulan la atención en pro de un adecuado autocontrol del jugador. Las emociones experimentadas por los niños que se acercan a los videojuegos les permiten recordar, memorizar para ulteriormente aprender procesos que les permiten relacionarse con las TIC y de forma simultánea continuar con su proceso normal de enseñanza-aprendizaje.

Las capacidades cognitivas y biológicas que los niños del preescolar han adquirido según la etapa del desarrollo cognitivo se pueden identificar desde un enfoque didáctico (Pan European Game Information). Según Piaget y Ausubel en su teoría del aprendizaje, los niños en edad preescolar al seleccionar un videojuego tendrán en consideración gustos, intereses y referencias, así como aprendizajes y destrezas. (Díaz, 2012, p. 39)

Las *inteligencias múltiples* que Gardner estableció partiendo de un enfoque didáctico, aprueban que los videojuegos y los juegos digitales al ser utilizados como materiales educativos en niños de edad preescolar les permite utilizar diferentes destrezas y habilidades para desarrollar las diversas inteligencias múltiples (Díaz, 2012, p. 40).

El constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de las inteligencias múltiples como categoría de la presente tesis es fundamental porque permite definir cómo deben utilizar los videojuegos los niños del preescolar para que sean capaces de emplear el léxico de forma creativa, innovadora y eficaz para tener una mejor comprensión de la segunda lengua inglés.

4.4.1 Tareas, habilidades y procesos cognitivos

Cognición: Procesos mediante los cuales la entrada sensorial se transforma, elabora, almacena, recupera y se utiliza términos tales como sensación, percepción, imaginación, retención, recuerdos, resolución de problemas y pensamientos entre muchos otros. (Ramiro, 2018, p. 18).

Las tareas cognitivas es una actividad en la que una persona puede participar para lograr resultados finales. Se le añade el adjetivo cognitivo para referirse a tareas que implican la intervención de funciones mentales para desarrollarlas. Cuando la que se realizan no es la única

tarea sino un conjunto de ellas se le llama clase de tareas las cuales tienen cualidades similares, además:

Los aspectos cognitivos se clasifican en procesos simples (de orden inferior) y superiores (orden superior). De igual forma hay habilidades cognitivas que son estimuladas por la interacción de los videojuegos, el procesamiento viso-espacial el cual comprende habilidades básicas imágenes y navegación mental, percepción de la distancia y profundidad construcción viso – espacial. La flexibilidad cognitiva la toma de decisiones y resolver problemas están involucradas en el funcionamiento ejecutivo superior, junto con tres componentes: memoria de trabajo, fluidez verbal, capacidad de inhibición (Ramiro, 2018).

Existen habilidades cognoscitivas que son estimuladas por la mayoría de los juegos electrónicos, van desde la percepción, atención y memoria hasta otros de orden superior como resolución de problemas.

Este tipo de juegos mejora la flexibilidad cognitiva permitiendo que se cambie rápidamente entre distintas tareas y se dé una adaptación. Además, se dan beneficios viso- espaciales (se identifican patrones importantes de información y se aportan los distractores). La atención es mayor permitiendo mejorar habilidades de multitareas.

Sobre todo, se destaca que las tareas habilidades y procesos cognitivos son estimulados por la interacción de los videojuegos ya que dan percepción, atención, memoria, permitiendo así hacer un proceso rápido de adaptación, ayudando en la toma de decisiones, resolución de problemas.

4.4.2 Videojuegos y aprendizajes desde el constructivismo

El videojuego educativo se ha elaborado y diseñado por diferentes profesionales de la tecnología pedagógica y ciencias. El juego se convierte en un principio didáctico y psicopedagógico para las primeras edades (Begoña, 2016)

Hoy en día el juego natural ha sido reemplazado por juegos en versión tecnológica o digital ayudando al proceso de aprendizaje, habilidades y destrezas. Los videojuegos son herramientas educativas utilizadas en el proceso de aprendizaje no solo de habilidades y destrezas sino en contenidos curriculares.

Piaget: es el máximo precursor de la teoría constructivista del aprendizaje afirma: la capacidad cognitiva y las inteligencias se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico existen dos procesos asociados, la asimilación y la acomodación los videojuegos y juegos digitales aplicados para cada edad según PEGI se puede observar que ellos reflejan las habilidades o capacidades cognitivas y biológicas que el sujeto debe haber adquirido en cada momento.

Los distintos videojuegos clasificados por edades muestran que el nivel de dificultad cognitiva y motriz es de acuerdo a las etapas propuestas por Piaget.

Se determina que los diferentes postulados de Piaget están muy relacionados con la clasificación que por edades se realiza, dando así claridad respecto a la debida selección que el maestro debe hacer al escoger el correcto videojuego educativo que cumpla con todas las expectativas trazadas y con la finalidad para lo cual fue escogido esta herramienta didáctica (videojuego) enseñar la segunda lengua inglés en el preescolar.

CAPÍTULO V:
PROPUESTA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA

CAPÍTULO V:

PROPUESTA PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA

5.1 Introducción

La propuesta didáctica titulada *Los videojuegos una herramienta digital en el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños de preescolar* se fundamenta en el uso de los videojuegos o juegos digitales como herramientas virtuales para la enseñanza de la segunda lengua, el inglés en los niños de preescolar.

Los videojuegos o juegos digitales que se proponen por el maestro con una finalidad específica son estrategias útiles en el proceso de la enseñanza- aprendizaje, ya que permiten una armónica interacción entre la lúdica y la didáctica; son ellos los que modifican la experiencia de juego y la convierten en una vivencia reflexiva, facilitando la enseñanza de una competencia concreta.

Actualmente los niños están familiarizados con el manejo de las nuevas tecnologías siendo más fácil la integración de la malla curricular con las T.I.C. algo que permite el enriquecimiento de los ambientes de aprendizajes por medio del uso de dispositivos conectados a internet.

Los videojuegos que se utilizarán en esta propuesta didáctica serán adaptados por el maestro de acuerdo a las necesidades particulares que tengan los alumnos, que sean identificadas y que deban ser abordadas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua inglés en el grado de transición.

5.2 Caracterización de la población

Esta propuesta va dirigida a niños y niñas del grado transición los cuales por lo general tienen aproximadamente 5 a 6 años de edad, dentro del nivel de preescolar se consideran y contemplan holísticamente diferentes dimensiones tales como: Dimensión socio – afectiva, la cual hace referencia a la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años. El desarrollo socio- afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, su autoimagen, su autoconcepto y su autonomía, que indudablemente son esenciales para la adecuada consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que cada uno de ellos establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma cada individuo va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas de su entorno local y regional; así como la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

Por otra parte, dimensión es la corporal la cual tiene que ver con su desarrollo físico, en el cual se encuentran involucradas principalmente las estructuras óseo-musculares, los niños no dejan de aumentar regularmente su talla y peso, a una velocidad de crecimiento más lento de lo que fue desde la etapa neonatal hasta sus primeros años de vida; el cerebro continúa también su desarrollo neuronal, partiendo de un proceso de arborización de las dendritas y de la conexión de unas neuronas con otras. Este proceso, iniciado en la gestación, se intensifica al máximo hasta los cinco años.

Otra dimensión es la cognitiva: El niño, apoyado en las experiencias que le proporciona su contexto particular, siendo vital el papel de la familia, desarrolla su capacidad simbólica, que surge inicialmente por la representación de los objetos del mundo real, para pasar luego a las acciones realizadas en el plano interior de las representaciones y actividad mental, manifestando una capacidad de realizar acciones en ausencia de un modelo o parámetro de comparación, realizar gestos o movimientos que fueron observados en otros, y pasar un entretenimiento y esparcimiento con imágenes o representaciones que tiene de esos modelos.

En el periodo comprendido entre los tres y los cinco años de edad, el niño se encuentra en un proceso de transición entre lo figurativo-concreto y la utilización de diferentes sistemas simbólicos, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial en la construcción de las representaciones, la imagen está ligada a su nominación, permitiendo que el habla exprese las relaciones que establece en su mundo interior.

La *dimensión comunicativa* está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

La *dimensión estética*: es aquella que permite que el niño sea capaz de construir la capacidad profundamente humana de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto a sí mismo y al entorno, desplegando todas sus posibilidades de acción. El niño, en esa permanente interacción consigo mismo, con sus pares y con los adultos, especialmente con sus compañeros, el docente y padres de familia, manifiesta sus sensaciones, sentimientos y emociones, desarrolla la imaginación y el gusto estético garantizando climas de confianza y respeto, donde los lenguajes artísticos se expresan y juegan un papel fundamental al

transformar lo contemplado en metáforas y representaciones armónicas de acuerdo con las significaciones propias de su entorno natural, social y cultural. (Ministerio de Educación Nacional , s.f.)

5.3 Objetivo General:

Proponer un videojuego como herramienta lúdica didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua inglés en el grado transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama.

Objetivos específicos

* Determinar qué factores son determinantes para el aprendizaje de la segunda lengua el inglés en los alumnos del grado transición por medio de herramientas lúdicas – didácticas como lo son los videojuegos o juegos digitales.

* Enseñar vocabulario en la segunda lengua el inglés en los alumnos del preescolar por medio de los videojuegos o juegos digitales.

*Aprender a manejar las nuevas herramientas tecnológicas (TIC) para que se pueda llevar a cabo un óptimo proceso de aprendizaje de la segunda lengua el inglés en el grado transición.

5.4 Conceptos Claves

***Juego:** Actividad humana fundamental para el desarrollo del sujeto, por medio de él se consiguen diferentes aprendizajes que favorecen relaciones interpersonales, y se ejercen capacidades cognitivo - motrices. (Díaz, Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos, 2012)

***Videojuego:** Programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee pantalla de tamaño variable. (Moncada Jiménez, 2015)

***Segunda lengua:** Se refiere a toda actividad didáctica en el ámbito del aprendizaje de lenguas no maternas, que tienen como objetivo la adquisición de dichas lenguas por quienes quieren adquirirlas. (cervantes)

***Primera infancia:** La primera infancia es la etapa de la vida que va desde el nacimiento hasta los 6 años y es fundamental para su desarrollo. Es en este periodo cuando se forman las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, socioemocionales, y de autocuidado que definirán las destrezas y competencias futuras.

Didáctica: Rama de la pedagogía que estudia los métodos para enseñar. (Reverso, 2021)

UNIDAD DIDÁCTICA N°1: “CONOCIENDO MI CUERPO”

Grado: Transición - Primer periodo

Objetivo General: Entender las generalidades que conforman el cuerpo del niño y la importancia de su cuidado.

Área: Segunda Lengua

N.º de sesiones: 12 (Trimestre I)

Descripción	Objetivos	Contenidos	Recursos materiales	Organización espacio - tiempo	Evaluación
Tema: Conociendo mi cuerpo Qué conocimientos previos tienen los niños sobre el tema conociendo mi cuerpo para ello se utilizará: - Videojuegos, juegos digitales, canción en inglés (Las partes de mi cuerpo). -Láminas (Reconocer su género), Video los 5 sentidos y sus sentidos, dibujar como mantiene su higiene personal. Número de sesiones 12 semanas que consta la	Objetivo Concepto *Conocer las partes del cuerpo. *Reconocer su género *Identificar los sentidos y sus funciones. Procedimientos *Utilizar el cuerpo como instrumento de comunicación mediante gestos, movimientos y lenguaje. *Construir hábitos de higiene que permitan mantener cuerpos sanos.	Contenidos conceptuales *Nombrar las partes del cuerpo (1) *Reconocer su género (2) *Los sentidos y sus funciones (3) *Higiene personal (4) Contenidos procedimentales *Orientación del cuerpo en el espacio adentro, afuera, adelante, etc. *Percepción de los cambios físicos propios y su relación	*Videojuego “Minecraft” El recurso que se va a utilizar es el videojuego minecraft con esta herramienta se despierta el interés en los estudiantes, mientras ellos aprenden se divierten potenciando diferentes habilidades como la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, mejora la atención, además es una herramienta muy útil para los docentes ya que	Espacio: Salón de clase, plataforma virtual. Tiempo: Fase Inicial: Cuatro semanas Fase de Desarrollo: Cuatro semanas Fase Final: Cuatro semanas	Evaluación inicial: Esta se llevará a cabo después de haberles presentado el título de la unidad, donde se hará un sondeo por medio de preguntas sobre el tema el cual mostrará los saberes previos que tiene cada niño sobre el tema expuesto. Evaluación formativa y procesual: En la fase del desarrollo la docente al revisar la carpeta de actividades ejecutadas por cada niño tendrá la oportunidad de ver los logros alcanzados por ellos, como también las dificultades presentes si las hay

unidad N° 1. Cuatro semanas que se llevará a cabo la fase inicial, cuatro semanas la fase de desarrollo, Cuatro semanas la fase final. Esta unidad va dirigida a niños del grado transición empieza del 1 febrero al 30 de abril.	*Adquirir movimientos coordinados que permitan controlar su cuerpo. Actitudes *Cuidar su cuerpo al igual que el de sus compañeros *Apreciar su imagen corporal	con el paso del tiempo (aumento de talla, peso...) Contenidos actitudinales: *Aceptar su apariencia corporal y su identidad sexual. *Gusto por desarrollar hábitos de higiene *Valorar y disfrutar la ejecución de las actividades	ofrece muchos beneficios como enormes pizarras para escribir, además se pueden personalizar los personajes. *Juegos Digitales *Computadores *Tablet		ajustando a las necesidades de cada alumno los objetivos trazados en primera instancia. De ser necesario deberá ajustar las actividades para lograr el proceso enseñanza – aprendizaje el cual es personal por que depende de las capacidades que tienen cada alumno. Independientemente de ellas, en cada niño se debe dar la adquisición de nuevos conocimientos. Evaluación final: Al finalizar esta evaluación cada niño, será consciente de los logros alcanzados, como también de los no alcanzados. El será partícipe activo de sus logros y deseará afianzar aquellos conocimientos que necesita reforzar.
--	---	--	---	--	--

SECUENCIAS DE ACTIVIDADES
UNIDAD DIDÁCTICA N°1 “CONOCIENDO MI CUERPO”

Tema	1. Nombrar las partes del cuerpo	2.- Reconocer su género en inglés	3.- Los sentidos y sus funciones	4.- Higiene personal, cuidados en el cuerpo en inglés
Fase Inicial Para indagar los conocimientos previos sobre el tema	<i>Primera Sesión: “Mi cuerpo un mundo por conocer”</i> Se quiere despertar en los niños y las niñas la sensibilidad de conocer algunas generalidades que conforman el cuerpo y la importancia de su cuidado por medio del videojuego “Minecraft” como herramienta didáctica para la enseñanza de la segunda lengua inglés. La canción y el dibujo sobre conociendo mi cuerpo quieren despertar en el niño y en la niña el interés no solo de conocer las partes externas que lo conforman sino brindarles la oportunidad de aprender vocabulario en la segunda lengua inglés.	<i>Cuarta Sesión: “Dos mundos diferentes”</i> Mirarse a sí mismo, mirar a los demás, descubrir diferencias, semejanzas permitirá que los niños entiendan que son únicos y diferentes por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños conocerán cómo es su cuerpo por fuera. Por medio de la observación de las láminas y las frases en inglés soy una niña, soy un niño descubrirán las diferencias existentes entre los géneros y se identificarán con el género respectivo, aprendiendo la pronunciación en inglés de nuevas palabras.	<i>Séptima Sesión: “Yo soy ojo no boca”</i> Los 5 sentidos hacen parte del cuerpo humano motivo por el cual los niños y niñas deben no solo identificarlo, localizarlos sino conocer su función primordial y como cuidarlos. se utilizará actividades por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales. El video, traerá imágenes, coloridas a sus mentes. Sobre los cinco sentidos y su localización y funciones. Al dibujar ellos podrán dar rienda suelta a su creatividad, imaginación estimulando el centro de su aprendizaje facilitando así la adquisición de nuevas palabras en el idioma inglés.	<i>Décima Sesión: “El laberinto del aseo personal”</i> El aseo personal es limpieza y cuidado del cuerpo que asegura un muy buen desarrollo físico, emocional, cognitivo, social. Por medio de videojuego “Minecraft” y juegos digitales el niño aprenderá no solo vocabulario en inglés sino la rutina diaria de la higiene personal. Por medio del dibujo secuencial de hábitos de higiene que el niño conoce y practica y del colorear el dibujo sobre las prácticas del aseo personal la docente indagará los conocimientos previos que tienen los niños sobre el tema además ellos empezarán a familiarizarse con la pronunciación de algunas palabras en la segunda lengua inglés.

Fase Desarrollo Consolidar los nuevos aprendizajes.	Segunda Sesión: “Explorando mi cuerpo desde la virtualidad” * Los estudiantes deben reproducir en “Minecraft” materiales relacionados con las partes del cuerpo. * La docente creará un escenario donde aparezca la figura de un cuerpo humano para que el niño al activar la palanca se encienda la palabra en inglés correspondiente a la parte del cuerpo señalada. Simultáneamente el niño debe ir pronunciando la palabra en inglés referente a cada parte del cuerpo. Practicando así la pronunciación del nuevo vocabulario. * Se crea en “Minecraft” un dibujo de una cara y el niño tendrá que ubicar las partes externas de la cara y activar la palanca para que se encienda la palabra en inglés y así practicar el vocabulario de cada parte.	Quinta Sesión: “Mi género a través de mi avatar virtual” * Los estudiantes por medio del videojuego “Minecraft” crearán su avatar según su género. * Se creará un mundo donde aparezca una niña y un niño y ellos tendrán que vestirlos de acuerdo a su género y luego deberán activar la palanca para que se encienda la frase yo soy una niña o yo soy un niño de acuerdo a su género. * Los niños deberán pronunciar las frases en inglés, que han visto en los anteriores escenarios de “Minecraft” así aprenderán y practicarán el nuevo vocabulario.	Octava Sesión: “Los inseparables imagen y nombre” * En “Minecraft” se crea una ruleta llamada los 5 sentidos. Cada palabra en inglés refleja un sentido, el niño deberá activar la palanca para que la ruleta se mueva. Cuando la ruleta se detenga el niño deberá pronunciar en inglés la palabra de acuerdo al sentido. * Se crea un mundo donde aparezcan dos columnas en la primera columna la palabra en inglés y en la segunda columna la imagen con el órgano de los sentidos; el niño deberá unir la imagen de cada uno de los cinco sentidos con su respectiva palabra en inglés. Cuando acabe debe presionar la palanca la cual indicará por medio de la flecha de color verde que la acción se ejecutó correctamente. * La docente creará un escenario donde aparezca la figura de un cuerpo humano para que el niño seleccione el sentido y luego cuando active la palanca aparecerá la palabra en inglés correspondiente al sentido y su localización.	Onceava Sesión: “Jugando también se aprende” * En “Minecraft” se creará una secuencia sobre la salud y el cuidado del cuerpo teniendo en cuenta la pregunta “¿Qué tengo que hacer?” El niño tendrá que seleccionar de acuerdo a la imagen, ejemplo se preguntará antes de comer que tengo que hacer, entonces el niño seleccionará la imagen correspondiente a la acción lavarse las manos. La palanca deberá ser activada para que aparezca la palabra en inglés. * Se crea un mundo llamado Conociendo mi Baño, donde se encontrarán diferentes útiles de aseo necesarios para realizar la higiene personal. Los niños activarán la palanca para que aparezca la palabra en inglés de los elementos de aseo. * Se crea un mundo con imágenes nocivas para la salud de sus dientes (Chicle, dulces etc.) el niño ubicará dentro de un círculo los elementos nocivos.
--	---	---	--	--

Fase Final Para consolidar lo aprendido con el conocimiento anterior existente.	Tercera Sesión: “Conociéndome a mismo a través del arte” *El niño elaborará nuevamente su cuerpo utilizando plastilina recordando la pronunciación de cada parte. * Cada estudiante elaborará un cuerpo humano utilizando material reciclado (cartón, papel, icopor, tapas, botellas de plástico etc.) * El niño realizará una mini sopa de letras sobre las partes del cuerpo en inglés.	Sexta Sesión Espejito “¿Quién soy yo?” * Frente a un espejo el niño y la niña deberán recrear expresiones, hacer gestos, movimientos con su cuerpo para conocer más su apariencia corporal y su identidad. * Se realizará una mesa redonda donde cada niño hablará de sí mismo haciendo un breve autorretrato contando ¿Quién es él o ella, el nombre, la edad lo que le gusta en inglés? * Se divide el grupo en parejas, cada pareja de niños o niñas debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de cabello, piel, ojos; con esta actividad se busca que aprendan las características que tienen en común con los demás y que tengan un concepto claro sobre su propio yo y así practicar vocabulario en inglés.	Novena Sesión:” El cubo mágico que oye, ve, gusta y toca” *La docente elaborará un cubo con las respectivas imágenes de cada órgano del sentido donde cada niño lanzará el cubo de acuerdo a la imagen identificará el órgano del sentido pronunciando en ingles la palabra correspondiente. * Los niños traerán recortes de los 5 sentidos y se realizará un mural. * A medida que se realiza el mural se va repasando la pronunciación en ingles del vocabulario aprendido.	Doceava Sesión: “El aseo personal es tarea de todos” *Los niños con ayuda de sus padres realizarán en cartulina los hábitos que ellos practican con recortes. * Los niños realizarán carteles con imágenes llamativas sobre el cuidado de su cuerpo y practicando la pronunciación del vocabulario aprendido sobre el tema. * Los niños deberán hacer una mímica del cuidado personal que deben tener.
--	---	--	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA N° 2: “MI FAMILIA”

Grado: Transición – Segundo Periodo

Objetivo: Comprender la importancia de tener y hacer parte de una familia donde el niño desarrolle su identidad personal.

Área: Segunda Lengua

N° de sesiones: 12 (Trimestre II)

Descripción	Objetivos	Contenidos	Recursos materiales	Organización espacio - tiempo	Evaluación
Tema: Mi Familia Qué conocimientos previos tienen los niños sobre el tema Mi familia, para ello se utilizará: Videojuegos, juegos digitales, Creación del árbol genealógico (quienes componen mi familia), Canción “Profesiones en inglés” (profesiones miembros de la familia), Conversatorio (normas de convivencia en la familia), recortes (costumbres y tradiciones familiares). Número de sesiones 12 semanas que consta la unidad N° 2. Cuatro semanas que se llevará a cabo la fase inicial, cuatro semanas la fase de desarrollo, Cuatro semanas la fase final. Esta unidad va	Objetivos conceptos *Reconocer los miembros de la familia y las funciones que tienen cada uno. *Conocer los valores y la importancia que tienen dentro de la familia. *Identificar algunas profesiones en inglés. *Describir algunas costumbres y tradiciones familiares. Procedimientos *Aplicar normas básicas de convivencia *Utilizar el vocabulario de las relaciones de parentesco	Contenidos conceptuales *Conocer quienes componen la familia. (1) *Profesiones de los integrantes de la familia en inglés. (2) *Normas de convivencia de la familia. Normas:(Saludar, despedirse, agradecer, buenos días, buenas noches, gracias) Valores: respeto, obediencia, orden y aseo. (3) *Conocer algunas costumbres y tradiciones familiares. (4)	*Videojuego “Minecraft” El recurso que se va a utilizar es el videojuego minecraft con esta herramienta se despierta el interés en los estudiantes, mientras ellos aprenden se divierten potenciando diferentes habilidades como la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, mejora la atención, además es una herramienta muy útil para los docentes ya que ofrece muchos beneficios como enormes pizarras para escribir, además se	Espacio: Salón de clase, plataforma virtual Tiempo: Fase Inicial: cuatro semanas Fase de Desarrollo: Cuatro semanas Fase de aplicación y comunicación: Cuatro semanas	Evaluación inicial: Esta se llevará a cabo después de haberles presentado el título de la unidad, donde se hará un sondeo por medio de preguntas sobre el tema el cual mostrará los saberes previos que tiene cada niño sobre el tema expuesto. Evaluación formativa y procesual: En la fase del desarrollo la docente al revisar la carpeta de actividades ejecutadas por cada niño tendrá la oportunidad de ver los logros alcanzados por ellos, como también las dificultades presentes si las hay ajustando a las necesidades de cada alumno los objetivos trazados en primera instancia. De ser

dirigida a niños del grado transición. Esta unidad va dirigida a niños del grado transición empieza del 1 mayo al 30 de julio.	*Observar algunas tradiciones y costumbre familiares Actitudes *Obedecer a los miembros de la familia, principalmente a los mayores de edad *Colaborar en las tareas domésticas. *Valorar y respetar su nombre y apellido como sentido de pertenencia	Contenidos procedimentales *Diferenciar algunas funciones familiares. *Construir el árbol genealógico *Memorizar vocabulario de los miembros de la familia Contenidos actitudinales: * Respeto por los miembros de la familia *Participar respetuosamente en conversaciones *Colaborar en las tareas domésticas	pueden personalizar los personajes. *Juegos Digitales *Computadores *Tablet	necesario deberá ajustar las actividades para lograr el proceso enseñanza – aprendizaje el cual es personal por que depende de las capacidades que tienen cada alumno. Independientemente de ellas, en cada niño se debe dar la adquisición de nuevos conocimientos. Evaluación final: Al finalizar esta evaluación cada niño, será consciente de los logros alcanzados, como también de los no alcanzados. El será partícipe activo de sus logros y deseará afianzar aquellos conocimientos que necesita reforzar.
--	---	---	---	--

SECUENCIAS DE ACTIVIDADES
UNIDAD DIDÁCTICA N°2 “MI FAMILIA”

Tema	1. - Quienes componen mi familia	2.- Profesiones de los integrantes de la familia	3.- Normas de convivencia de la familia	4.- Describir algunas costumbres y tradiciones familiares
Fase Inicial Para indagar los conocimientos previos sobre el tema	Primera Sesión: “Soy parte del árbol genealógico” Aunque la familia ha sufrido muchos cambios en su composición familiar sigue siendo la célula de la sociedad. Fundamento individual, ancla firme para el desarrollo social. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños conocerán quienes componen la familia. Al realizar el árbol genealógico y al compartirlo con sus compañeros de clase el niño no solo evidenciará conocimientos previos, sino que sentirá el arraigo familiar y el sentido de pertenecía de saber que tiene una familia, una historia esto despertará el deseo de aprender a contar su historia en otro idioma el inglés, por lo cual hará con	Cuarta Sesión: “Quiero ser... como papá” Todos los seres humanos poseemos un don, un talento que nos capacita para desarrollarlo y ponerlo al servicio de otros así nacen las diferentes profesiones u oficios. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños conocerán las diferentes profesiones. Por medio de una canción se quiere que los niños y las niñas conozcan las diversas profesiones y oficios existentes despertando en cada uno el interés por alguna profesión, don u oficio el cual plasmaran por medio de un dibujo el cual socializarán en clase con sus compañeros dando	Séptima Sesión: “Conociendo mis deberes” Vivir en paz es algo que se aprende y se practica por medio de normas de convivencia donde impere el respeto y la colaboración de todos en el núcleo familiar. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños podrán aprender algunas normas de convivencia familiar. A través de preguntas sobre las diferentes normas conocidas y practicadas por las personas que conforman el núcleo familiar se abordará el tema. Luego se proyectará un video en ingles sobre tareas domésticas en el hogar, la actividad terminará con un dibujo hecho por ellos sobre lo que más les llamó la atención.	Décima Sesión: “El mural familiar” Las vivencias familiares, las costumbres, las tradiciones son el fundamento cultural de una sociedad estas tradiciones son valores que se traspasan de generación en generación. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños conocerán algunas costumbres y tradiciones familiares. En las actividades propuestas participa el grupo familiar, recordando imágenes que evidencien costumbres, tradiciones practicadas en familia. Estos recortes serán comentados por cada niño en clase donde compartirán su arraigo familiar luego la actividad terminará con la imagen que el niño quiera plasmar por ser la que más le agrade recordar.

	gusto todas las actividades propuestas (árbol genealógico, buscar parejas, unir con una flecha la imagen de cada miembro con su respectivo rol familiar.	lugar a una mesa redonda donde se hablará de las profesiones u oficios que ejercen los miembros de su familia.		
Fase Desarrollo Consolidar los nuevos aprendizajes.	Segunda Sesión: “El amor vence obstáculos” * Por medio del videojuego “Minecraft” el niño podrá crear el avatar de su familia e ir practicando el vocabulario del tema. * Usando el “Minecraft” cada estudiante elegirá un lugar para construir su hogar. * Se crea un mundo donde el niño tendrá que pasar muchos obstáculos para poder rescatar a su familia perdida en el bosque. Con estas actividades se quiere consolidar los nuevos aprendizajes.	Quinta Sesión: “En zapatos ajenos” * Se crea un mundo llamado La vida en la granja donde el niño tendrá que cuidar los animales del establo, cultivar el campo, limpiar los desechos, así los niños practicarán la pronunciación del vocabulario sobre el tema. Para asegurar la consolidación, refuerzo y profundización del conocimiento. * Se crea el mundo de las profesiones donde se realizan diferentes escenarios de algunas profesiones donde el niño	Octava Sesión: “Palabras mágicas” * Se crea en “Minecraft” 34 fichas de las cuales, diecisiete fichas corresponden a normas de convivencia las otras son incorrectas. El niño deberá activar la palanca y buscar las fichas correctas, si así lo hace se encenderá la palabra de la norma de convivencia en inglés. * Se crea en “Minecraft” diferentes tareas domésticas que el niño debe realizar en casa, seleccionando carita feliz si lo cumple carita triste si no lo hace cuando activa la palanca se encenderá la frase en inglés. * Se crea un mundo donde los niños tendrán que salvar a la pobre Rana. Los obstáculos serán derribados cuando los niños pronuncien las palabras mágicas en inglés (gracias, por favor, permiso etc.).	Onceava Sesión: “Divirtiéndome en Minecraft” * Se crea un mundo de navidad llamado atrapa regalos, el niño tiene que ayudar a santa Claus a recuperar los regalos guardados en el techo de su casa son tantos que el techo se derrumba motivo por el cual caen muchos regalos entonces los niños deben mover las flechas, recolectando así todos los regalos, pero ojo se pierden puntos si se recogen pedazos del techo. Al finalizar el niño activará la palanca para que se encienda el letrero feliz navidad, en inglés. * Se construirá un Pastel de cumpleaños con diferentes materiales y al activar la palanca se encenderá la palabra feliz cumpleaños en inglés. * Se crea un mundo vacacional. ¡Por fin llegaron las vacaciones de verano! los niños realizan un viaje a un centro vacacional ellos podrán hacer lo que deseen

		irá activando la palanca para que se encienda la palabra en inglés. * “Un día en la oficina” se crean varias oficinas en donde los niños y las niñas desempeñarán diferentes profesiones ellos podrán elegir diferentes escenarios en “Minecraft” y desempeñar por un tiempo el papel del jefe para convocar reuniones, etc.		como preparar su propia comida, escoger su propia habitación, hacer surf en el mar, Atención podrán aparecer tiburones entonces tendrán que saltar y evitar así que te atrapen. La idea es resistir hasta el final para poder llegar a la meta y activar la palanca la cual encenderá mostrando la palabra vacaciones en inglés.
Fase Final Para consolidar lo aprendido con el conocimiento anterior existente.	Tercera Sesión: “Armando a mi familia” * El niño deberá armar el rompecabezas de los miembros de la familia e ir practicando el vocabulario en inglés del tema. * El niño realizará la sopa de letras buscando palabras en inglés referente a los miembros de la familia. * Los niños con palos de paletas crearán a su familia y practicarán el vocabulario en inglés aprendido.	Sexta Sesión: “Sueños hechos realidad” * Los niños se vestirán de los roles que ellos quieran. * Explicaran de qué profesión están vestidos y cuál es su función. * Los niños junto con sus padres traerán recortes de las profesiones de los miembros de sus familias y se pegarán en una cartulina.	Novena Sesión: “Un mundo nuevo” * Se crea un libro de normas con frases e imágenes en inglés para practicar lo aprendido. * Se realiza un mural con normas aprendidas, con las tareas domésticas y los valores. Los niños deberán traer recortes, clasificarlos en clase según la columna a la cual correspondan. * Se realiza un botiquín de convivencia, allí se depositarán diversas láminas que representen normas y valores necesarios para tener una sana convivencia familiar.	Doceava Sesión: “Pintando mis recuerdos” * Los niños deberán pintar con témperas la palabra Navidad en inglés. * Realizarán un dibujo de su cumpleaños y practicarán la palabra en inglés. * Crear un álbum de fotos de lugares que conocieron en vacaciones.

UNIDAD DIDÁCTICA N°3: “LA NATURALEZA”

Grado: Transición – Tercer periodo

Objetivo General: Destacar la importancia de la naturaleza como un medio donde se desarrolla la vida escolar y familiar.

Área: Segunda Lengua

N° de sesiones: 12 (Trimestre III)

Descripción	Objetivos	Contenidos	Recursos materiales	Organización espacio - tiempo	Evaluación
Tema: “La Naturaleza” Qué conocimientos previos tienen los niños sobre el tema la naturaleza para ello se utilizará: Videojuegos, juegos digitales, Láminas que enseñen (Normas de conducta para el cuidado del medio ambiente), Diseñar máscaras (Diferenciar animales domésticos de la granja, salvajes, acuáticos). Proyección Video (Adquirir vocabulario en inglés sobre la naturaleza), Dramatización del animal preferido (Reconociendo una característica de cada animal.	Objetivo concepto *Aumentar su interés por el cuidado de la naturaleza. *Lograr que los niños diferencien que animales son de la granja, domésticos, salvajes y acuáticos. *Aprender los nombres de los diferentes animales en inglés aumentando así el vocabulario Procedimientos *Manejar vocabulario en inglés sobre la naturaleza. *Demostrar amor y respeto por los animales	Contenidos conceptuales *Normas de conducta para el cuidado del medio ambiente. (1) *Diferenciar Animales domésticos, de granja, salvajes, acuáticos. (2) * Reconocer una característica de cada animal. (3) *Adquirir Vocabulario en inglés sobre la naturaleza. (4) Contenidos procedimentales	*Videojuego “Minecraft” El recurso que se va a utilizar es el videojuego minecraft con esta herramienta se despierta el interés en los estudiantes, mientras ellos aprenden se divierten potenciando diferentes habilidades como la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, mejora la atención,	Espacio: Salón de clase, plataforma virtual Tiempo: Fase Inicial: cuatro semanas Fase de Desarrollo: Cuatro semanas Fase Final: Cuatro semanas	Evaluación inicial: Esta se llevará a cabo después de haberles presentado el título de la unidad, donde se hará un sondeo por medio de preguntas sobre el tema el cual mostrará los saberes previos que tiene cada niño sobre el tema expuesto. Evaluación formativa y procesual: En la fase del desarrollo la docente al revisar la carpeta de actividades ejecutadas por cada niño tendrá la oportunidad de ver los logros alcanzados por ellos, como también las dificultades presentes si las hay ajustando a las necesidades de cada alumno los objetivos trazados en primera instancia. De ser necesario

Número de sesiones 12 semanas que consta la unidad N° 3. Cuatro semanas que se llevará a cabo la fase inicial, cuatro semanas la fase de desarrollo, Cuatro semanas la fase final. Esta unidad va dirigida a niños del grado transición empieza del 1 de agosto al 31 de octubre.	*Comentar algunos beneficios que brindan los animales Actitudes *Valorar la importancia de cuidar la naturaleza *Aceptar normas para el cuidado del medio ambiente.	* Observar el hábitat de algunos animales. *Aplica situaciones espaciales dentro, fuera, cerca, lejos etc. *Elaborar máscaras de animales. Contenidos actitudinales *Apreciar el medio ambiente *Respeto por los animales *Se interesa por conocer cosas nuevas	además es una herramienta muy útil para los docentes ya que ofrece muchos beneficios como enormes pizarras para escribir, además se pueden personalizar los personajes. *Juegos Digitales *Computadores *Tablet		deberá ajustar las actividades para lograr el proceso enseñanza – aprendizaje el cual es personal por que depende de las capacidades que tienen cada alumno. Independientemente de ellas, en cada niño se debe dar la adquisición de nuevos conocimientos. Evaluación final: Al finalizar esta evaluación cada niño, será consciente de los logros alcanzados, como también de los no alcanzados. El será partícipe activo de sus logros y deseará afianzar aquellos conocimientos que necesita reforzar.
---	--	---	---	--	---

SECUENCIAS DE ACTIVIDADES
UNIDAD DIDÁCTICA N°3 “LA NATURALEZA”

Tema	1.- Comportamientos del Cuidado del medio ambiente	2.- Diferenciar Animales domésticos, de la granja, salvajes, acuáticos.	3.- Reconocer una característica de algunos animales.	4.- Adquirir Vocabulario en inglés sobre algunos seres de la naturaleza.
Fase Inicial Para indagar los conocimientos previos sobre el tema	<i>Primera Sesión: “Descubrí que yo pertenezco al medio ambiente”</i> Desde pequeños los niños deben aprender a cuidar el medio ambiente, que no es otra cosa que el mundo donde vivimos, donde hay elementos naturales y artificiales relacionados entre sí y transformados por el hombre. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños Aprenderán sobre el cuidado del medio ambiente. Asistir al parque será una experiencia enriquecedora ya que los niños observaran los elementos que hacen parte del medio ambiente como las personas, las plantas, las flores, las mariposas, los insectos, el sol, las nubes, el agua etc. además verán residuos (papel, cascaras, cartón, etc. Esta experiencia será plasmada en un dibujo donde cada niño	<i>Cuarta Sesión: “La otra cara”</i> Los animales grandes, pequeños, domésticos, salvajes, de granja, acuáticos hacen parte del medio ambiente. Todos son importantes y deben ser diferenciados los unos de los otros e identificados según sus características. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños Aprenderán a diferenciar los animales. Los niños diseñarán máscaras en cartón representando así a los animales de granja, salvajes, domésticos, acuáticos. Luego aplicarán témperas representando el color representativo de cada especie, aprendiendo así a	<i>Séptima Sesión: “Somos diferentes”</i> Los seres vivos, aunque pertenezcan a la misma especie, poseen rasgos y características que los hacen diferentes, los unos de los otros enriqueciendo así el medio ambiente. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños reconocerán algunas características de algunos animales. Dramatizar el animal de su pertenencia despertará el interés de los niños por conocer cada especie e imitar los sonidos que producen los animales, además les enseñara a identificarlos y a diferenciarlos según sus características en domésticos, acuáticos, salvajes y de granja. El realizar una sopa de letras para formar los nombres de los animales en inglés serán muy entretenido, y además facilitará el proceso enseñanza- aprendizaje.	<i>Décima Sesión: “Nuevas palabras”</i> El ser humano tiene la capacidad del habla la cual le permite comunicarse con otros y con su entorno. El niño al adquirir vocabulario aumenta la capacidad para comunicar un mensaje y así relacionarse con su mundo. Utilizando el videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños podrán adquirir vocabulario en inglés sobre algunos seres de la naturaleza. Por medio de la proyección de videos, el armar rompecabezas con la imagen de los diversos animales, el escuchar sus sonidos y practicar la pronunciación de sus nombres en inglés los niños tendrán la oportunidad de adquirir nuevo vocabulario que los capacitará para comunicar palabras en la segunda lengua inglés.

	representará lo que más le llamó la atención de lo que observo. Al finalizar cada niño expondrá su dibujo y contará qué fue lo que más le gusto y el porqué; los niños llevarán láminas alusivas al cuidado del medio ambiente que serán analizadas y pegadas en el lugar correspondiente.	diferenciarlos y a llamarlos por su propio nombre en la segunda lengua inglés.		
Fase Desarrollo Consolidar los nuevos aprendizajes.	Segunda Sesión: “Los ríos sagrados no fueron encantados” * Los niños harán diferentes recorridos virtuales donde conocerán ciudades, parques, ríos, bosques, el juego “Minecraft” consiste en alertar con una palabra en inglés a sus compañeros del peligro que enfrenta el medio ambiente (plástico, vidrio, papel etc.). esto lo harán activando el botón. * Se crea un mundo marino donde tienen que ayudar a limpiar mares para ello serán buzos limpiadores de océanos. * Se crea un mundo llamado los “ríos sagrados serán encantados” unos animales malvados han conquistado la mente de unos	Quinta Sesión: “No olvides la palanca” * Los niños darán un paseo virtual por la granja identificando los animales que hay allí. Al activar la palanca aparecerá el nombre en inglés del animal identificado por ellos. * En el mundo virtual “Minecraft” los animales del zoológico deberán proveer su alimento por un día para ello tendrán que superar muchos desafíos; los animales salvajes correrán tras otros animales para devorarlos, los domésticos y de granja irán tras los frutos, las plantas y las lombrices, los acuáticos	Octava Sesión: “Mundo virtual Minecraft” * Se crean mundos en “Minecraft” con diferentes escenarios (granja, bosque, acuario) y sus respectivos animales. Los niños al recorrer estos lugares identificarán una característica de cada animal. La palanca será activada y se encenderá la palabra en inglés del nombre del animal y su característica. * En “Minecraft” se crea una granja donde el niño recogerá los huevos que caen de las gallinas a toda velocidad. Se debe mover la canasta para que los huevos no se rompan al caer. Al mismo tiempo, caerán bombas, pero no se pueden coger por que perderán tiempo. Tendrán puntos a su favor cuando atrapen los huevos	Onceava Sesión: “Conociendo nuevo vocabulario” * El campo es el nuevo escenario en “Minecraft” los niños saldrán a recorrer el lugar, atravesarán montañas, ríos, cascadas y bosques. Cuando pasen por los diferentes lugares se activará la palanca y aparecerá en inglés la palabra del lugar por donde acaban de pasar. * Se crea un mundo donde los niños construyan su propio jardín allí cultivaran flores, cuidaran el terreno, plantarán las semillas, regaran las plantas, quitaran las hojas secas. Cuando sea tiempo se recolectará toda la producción de flores. Se activará la palanca para que aparezca el nombre en inglés de las flores cultivadas. * El mar es el nuevo escenario de “Minecraft” donde el niño llevará a su

	poderosos gigantes y quieren apropiarse de los ríos sagrados por medio de encantamientos, motivo por el cual los animales corren peligro. Pero no todo está perdido un oso, un loro, un pez, un gato se unen a los niños siendo parte de los guerreros que pelearan por los ríos sagrados, entre todos tendrán que vencer una serie de obstáculos; se activaran las palancas y aparecerán las palabras claves en inglés las cuales deberán ser repetidas para poder preservar los ríos sagrados.	irán tras otros peces; es la carrera de la supervivencia, los niños activarán las palancas y aparecerán los nombres en inglés de los diferentes animales que aparecerán en escena. *Se crea un acuario donde los niños tendrán que alimentar a los peces, al erizo de mar, caracoles y a los mini cangrejos etc. Por esta labor los niños recibirán dinero con el cual comprarán más animales de acuario. A medida que se asoman a la superficie cada animal acuático para ser alimentado se activará la palanca y aparecerá su nombre en inglés.	de oro. Al terminar la actividad se activará la palanca y aparecerá la palabra en inglés con una característica de la gallina. * El establo es el mundo virtual donde el niño tiene su vaca, él deberá aprender su cuidado como lo es ponerle un nombre, alimentarla, ordeñarla, asearla etc. Venderá su leche y con el dinero recibido comprará otros animales de la granja. Al terminar la actividad se activará la palanca apareciendo el nombre en inglés del nuevo animal que compro y una característica de él.	pez Nemo para que el conozca un nuevo entorno, pero allí habrá peligros que deberá conocer y evitar: (tiburón, ballena, algas etc.). Cuando termine Nemo su aventura se activará la palanca y aparecerán las nuevas palabras en inglés de los animales peligrosos que él pudo evitar.
--	---	--	--	--

Fase Final Para consolidar lo aprendido con el conocimiento anterior existente.	<i>Tercera Sesión: “Reciclando se aprende”</i> * Identificar y seleccionar las acciones correctas para cuidar el medio ambiente. * Los niños pintarán un mural del medio ambiente. * Con material reciclado el niño hará su obra de arte sobre el medio ambiente.	<i>Sexta Sesión: “Recordando lo aprendido”</i> * Repasar los nombres en inglés de los animales acuáticos vistos. Además, se hará un mural con fotografías de ellos. * Los niños deberán clasificar los animales de acuerdo a su hábitat por medio de láminas y a su vez recordar y practicar la pronunciación en inglés de los nombres de cada animal visto. * Escoger un animal ya sea (doméstico, de la granja, salvaje o acuático) elaborarlo con material reciclado.	<i>Novena Sesión: “No todos tenemos pelo”</i> * Los niños realizan un mural con Fotografías y las características de sus mascotas. * Contarán a sus compañeros cuál es su hábitat, qué características tienen, de que se alimenta. Así se practica la pronunciación del vocabulario en inglés de los animales y sus características. * Se crea un libro “la piel de los animales” para ello cada niño llevará un material que se asemeje a ella para la oveja – algodón, gallina- plumas.	<i>Doceava Sesión: “Se más palabras que ayer”</i> * Los niños tendrán que colorear la imagen y repasar la palabra en inglés del vocabulario de los elementos de la naturaleza. * Con ayuda de la docente los niños representarán un cuento en el que aparecerán los elementos de la naturaleza vistos por ellos, practicando así la pronunciación de las diferentes palabras en inglés. * Los niños elaborarán un collage con recortes de elementos de la naturaleza.
--	---	--	---	---

UNIDAD DIDÁCTICA N° 4: “FRUTAS Y VERDURAS”

Grado: Transición – Cuarto periodo

Objetivo General: Aprender que el consumo diario de frutas y verduras es fundamental para un buen desarrollo físico.

Área: Segunda Lengua

N° de sesiones: 12 (Trimestre IV)

Descripción	Objetivos	Contenidos	Recursos materiales	Organización espacio - tiempo	Evaluación
Tema: “Las frutas y verduras” Qué conocimientos previos tienen los niños sobre el tema de las frutas y verduras para ello se utilizará: Videojuegos, juegos digitales, Además los niños y la docente prepararan ensaladas de frutas y ensaladas de verduras. (Aprendiendo así que las frutas y verduras son alimentos saludables). Conversatorio (promover la buena higiene de las frutas y verduras), Lotería (Diferencia entre frutas y verduras), Se realizarán Retos donde los niños con el	Objetivo concepto *Explorar el lugar donde se comercializa las frutas y verduras (supermercados, plazas etc.) *Mirar y manipular las frutas, utilizando sus sentidos. *Describir con sus palabras la apariencia de las frutas y verduras. Procedimientos *Aplicar hábitos de higiene. * Fomentar una sana alimentación. *Manejar el vocabulario en inglés	Contenidos conceptuales * Reconocer que las frutas y verduras son alimentos saludables. (1) * Promover la buena higiene de las frutas y verduras. (2) * Diferencias entre frutas y verduras. (3) * Clasificación de las frutas (4) Contenidos Procedimentales *Elaborar una ensalada de frutas *Clasificar la fruta color, textura, forma y tamaño.	*Videojuego “Minecraft” El recurso que se va a utilizar es el videojuego minecraft con esta herramienta se despierta el interés en los estudiantes, mientras ellos aprenden se divierten potenciando diferentes habilidades como la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, mejora la atención, además es una herramienta muy útil para los docentes	Espacio: Salón de clase, plataforma virtual. Tiempo: Fase Inicial: Cuatro semanas Fase de Desarrollo: Cuatro semanas Fase Final: Cuatro semanas	Evaluación inicial: Esta se llevará a cabo después de haberles presentado el título de la unidad, donde se hará un sondeo por medio de preguntas sobre el tema el cual mostrará los saberes previos que tiene cada niño sobre el tema expuesto. Evaluación formativa y procesual: En la fase del desarrollo la docente al revisar la carpeta de actividades ejecutadas por cada niño tendrá la oportunidad de ver los logros alcanzados por ellos, como también las dificultades presentes si las hay ajustando a las necesidades de cada alumno los objetivos

sentido del gusto identificarán la fruta o verdura que estarán degustado (Clasificación de las frutas). Número de sesiones 12 semanas que consta la unidad N° 4. Cuatro semanas que se llevara a cabo la fase inicial, cuatro semanas la fase de desarrollo, Cuatro semanas la fase final. Esta unidad va dirigida a niños del grado transición empieza del 1 noviembre al 30 de enero.	de algunas frutas verduras. Actitudes * Pedir las cosas por favor y dar gracias. *Colaborar en preparar mi propio menú	* Debatir como es mi alimentación Contenidos actitudinales * Aceptar el valor nutritivo de consumir frutas y verduras.	ya que ofrece muchos beneficios como enormes pizarras para escribir, además se pueden personalizar los personajes. *Juegos Digitales *Computadores *Tablet	trazados en primera instancia. De ser necesario deberá ajustar las actividades para lograr el proceso enseñanza – aprendizaje el cual es personal por que depende de las capacidades que tienen cada alumno. Independientemente de ellas, en cada niño se debe dar la adquisición de nuevos conocimientos. Evaluación final: Al finalizar esta evaluación cada niño, será consciente de los logros alcanzados, como también de los no alcanzados. El será partícipe activo de sus logros y deseará afianzar aquellos conocimientos que necesita reforzar.
--	--	---	---	--

SECUENCIAS DE ACTIVIDADES
UNIDAD DIDÁCTICA N°4 “FRUTAS Y VERDURAS”

Tema	1. - Reconocer que las frutas y verduras son alimentos saludables	2.- Promover la buena higiene de las frutas y verduras	3.-Diferencias entre frutas y verduras.	4.- Clasificación de las frutas
Fase Inicial Para indagar los conocimientos previos sobre el tema	<i>Primera Sesión: “Adivina adivinador”</i> Las frutas y verduras son considerados alimentos benéficos para la salud la ingesta de estas proporciona vitaminas, minerales y nutrientes. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños aprenderán a reconocer que las frutas y verduras son alimentos saludables. Las actividades serán teórico - práctico habrá un espacio para jugar con adivinanzas relacionadas con el tema frutas y verduras dibujarán la respuesta de las adivinanzas practicarán a la vez la pronunciación de las palabras en inglés. Se realizará una jornada culinaria donde los niños llevarán frutas y verduras a la clase para preparar en grupos ensaladas dulces con frutas y ensalada con verduras.	<i>Cuarta Sesión: “Conversando se aprende”</i> Hablarles sobre la importancia de lavar muy bien las frutas y verduras antes de pelarlas, cortarlas, consumirlas ya que pueden tener gérmenes además de agentes químicos produciendo así enfermedades. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños aprenderán la buena higiene de las frutas y verduras. Tendrán un conversatorio en el salón de clase donde se hablará sobre la buena higiene de las frutas y verduras luego escucharán una canción infantil sobre el tema; la docente les enseñará láminas de frutas y verduras donde aparecen los nombres de ellas en inglés.	<i>Séptima Sesión: “Buscando el nombre”</i> Fruta, es el fruto parte carnosa de la flor que se puede consumir, verduras partes verdes que se pueden comer de las hortalizas pueden ser hojas, tallos, leguminosas. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños Aprenderán a conocer las diferencias entre las frutas y verduras. Juguemos a la lotería Fruver para ello los niños harán una lotería con el tema frutas y verduras. Las fichas llevarán no solo el dibujo a color sino también la palabra en inglés; se realizará el juego donde el premio al ganador será una canasta de frutas; antes de terminar la actividad los niños realizarán dos columnas en una ira el dibujo de la fruta o la verdura y al frente en la otra columna el nombre correspondiente en inglés estas se unirán por medio de una flecha.	<i>Décima Sesión: “Descubriendo los sabores”</i> Consumir frutas dulces, ácidas diariamente le proporcionan nutrientes esenciales al cuerpo permitiendo un rendimiento energético para realizar día a día sus labores. Por medio del videojuego “Minecraft” y juegos digitales los niños Aprenderán la clasificación de las frutas. Una de las actividades consiste en que cada participante tendrá vendados los ojos, luego degustará la fruta seleccionada por la docente que con el sentido del gusto el niño identificará que fruta es y si es ácida o dulce, esto lo dirá en inglés. El niño buscará en la sopa de letras las palabras de algunas frutas.

Fase Desarrollo Consolidar los nuevos aprendizajes.	Segunda Sesión: “Para y como fruta” *En “Minecraft” se crea un semáforo donde sus luces aprobaran o desaprobaran los alimentos que se deben o no consumir. Al activar la palanca se encenderá la luz verde está indicará las frutas y verduras saludables y necesarias diariamente en la alimentación. La luz amarilla indicará que esas frutas y verduras deben comerse de vez en cuando y la luz roja será una alerta sobre abstenerse de comer esas frutas y verduras. Al encender la luz aparecerá la palabra en inglés de las frutas y verduras. * Se crea un mundo paseando virtualmente por el supermercado las frutas y verduras están en un estante los niños seleccionarán aquellas frutas y verduras que más les guste comer; al activar la palanca aparecerá no solo la fruta o la verdura seleccionada sino su nombre en inglés. *En “Minecraft” se crea una frutería donde los niños podrán armar a su gusto sus ensaladas de frutas y cocteles con frutas y verduras al seleccionar cada elemento se activará	Quinta Sesión: “Practicando en Minecraft normas de higiene” *Se crea un mundo en un restaurante, el niño tendrá que ayudar al chef a mantener hábitos de higiene para manipular correctamente las frutas y verduras. A medida que el niño realiza las diferentes acciones se encenderá un letrero con la palabra en inglés, así practicará el vocabulario de la buena higiene. *En “Minecraft” se representará la tarea del niño en el hogar, la cual es seleccionar las frutas y verduras que irán al refrigerador. El deberá seleccionar, lavar, empacar y guardar en la nevera asegurando su conservación para el consumo. *Se crea un mundo en “Minecraft” escenario la plaza de mercado, el niño tendrá que ayudar al vendedor a colocarse las prendas adecuadas para promover una sana higiene al manipular las frutas y verduras que se van a vender, mientras lo	Octava Sesión: “La diferencia nos unen no nos separan” * En “Minecraft” se crean dos baúles virtuales uno para la fruta y otro para la verdura, los cuales estarán ubicados en la meta esperando que el niño termine la carrera contra reloj donde deberá tomar toda clase de frutas y verduras. Habrá distractores como lo son los dulces parecidos por sus empaques a las frutas, estos no podrán ser recogidos por el niño porque le restaran puntos; cuando suene la campana el tiempo habrá terminado el niño regresara junto a los baúles y allí seleccionara lo que corresponda a cada baúl, fruta o verdura. La palanca se encenderá una flecha con color verde cada vez que el niño haga una excelente selección además aparecerá el nombre de la fruta o verdura en inglés. * En “Minecraft” se crea un Estante de frutas todos de color verde (limón, naranja lima, manzana) el niño tendrá que buscar la palabra que corresponde en inglés a cada fruta. Si se equivoca se activará la palanca con luz roja y no aparecerá ninguna palabra, si su elección es correcta se activará la palanca con luz verde y la palabra de la fruta en inglés aparecerá.	Onceava Sesión: “El mundo de lo ácido y lo dulce en Minecraft” *El escenario en “Minecraft” es la granja y sus alrededores el niño ira fuera de la granja para recolectar en las canastas frutas acidas y dulces que encuentre por el camino. pero deberá tener cuidado con los lagos, los pozos y las colmenas. Al llegar a la granja se activará la palanca siempre y cuando lleve llenas las canastas de frutas ácidas como de frutas dulces si no es así no se activara ninguna palanca ni aparecerá las palabras ácida y dulce en inglés. * En “Minecraft” se crea la tarde del amasado los niños aprenderán a hacer pan con fruta dulces y fruta ácida para ello deberán seleccionarlal. Las palancas se activarán cuando el pan salga del horno y se encenderá la palabra en inglés de las frutas que lleva cada pan así practicará el vocabulario. *Se crea en “Minecraft” una torta de cumpleaños los niños tendrán que decorarla con frutas dulces e ir practicando el vocabulario y la pronunciación.
--	---	---	---	---

	la palanca mostrando la fruta o la verdura junto con la palabra respectiva en inglés.	hacen repetirán algunas normas de higiene en inglés.	*En “Minecraft” se hace el escenario para la guerra de las frutas y verduras ya que entre ellas hay desacuerdos de quienes son las más saludables, si las verduras o las fruta; ellas escogen quienes van a ir a la batalla, entonces las palancas se activaran con los nombres de las frutas y verduras en inglés que combatirán (fresa, manzana, piña, coco, pera) contra la (zanahoria, arveja, tomate, cebolla, habichuela, las armas serán rayos infrarrojos, una a una serán desintegradas, sus compañeras observaran la tragedia y concluirán que todas son necesarias.	
Fase Final Para consolidar lo aprendido con el conocimiento anterior existente.	Tercera Sesión: “Emparejados” *Los niños recibirán una fotocopia donde encontrarán dos columnas la primera columna tendrá el dibujo de la fruta o la verdura en inglés y la segunda columna tendrá su sombra, estas columnas deberán ser emparejadas por medio de una flecha. * Se realiza un herbario de semillas secas de frutas y verduras con su respectivo nombre en inglés. *El niño debe recortar dibujos de las frutas y verduras de su elección y luego armara en papel parte de su almuerzo saludable mientras, lo hace	Sexta Sesión: “Practicando se aprende” *Los niños harán una exposición práctica a sus compañeros sobre cómo aplicar las normas de higiene para ello tendrán un estante de frutas y verduras. *Los niños deberán crear una secuencia del lavado de manos por medio de recortes utilizando palabras en inglés. *Los niños traerán figuras plásticas de frutas y verduras, mientras las muestran las nombraran en inglés. Estas serán lavadas con agua, jabón y	Novena Sesión: “Pronuncia practica y aprende” *En el Festival de la fruta y la verdura los niños se disfrazarán unos de frutas y otros de verduras, sus compañeros dirán en inglés el nombre de la fruta o verdura del disfraz de sus compañeros. *Al observar la ficha de la imagen de una fruta o una verdura los niños dirán las palabras en inglés color, tamaño y nombre. *Buscar palabras en inglés en la sopa de letras de frutas y verduras.	Doceava Sesión: “Descubre mi nombre” *A los niños se les vendara los ojos y por medio de los sentidos tendrán que clasificar las frutas. *Se realizará un salpicón utilizando diversas frutas, ellos irán practicando la pronunciación de las palabras de las frutas en inglés. *Los niños realizarán una manualidad en foamy dibujando la fruta que más les guste y tendrán que decir en inglés si son ácidas, dulces, su color, su forma etc.

	practicara el vocabulario aprendido sobre el tema en inglés.	vinagre para mostrar cómo ellos desinfectan las frutas y verduras antes de consumirlas en casa.		
--	---	--	--	--

Anexo 6. Pantallazos del videojuego “Minecraft”

Ejemplo: Unidad didáctica N°3 “La naturaleza”

“Diferenciar Animales domésticos, de la granja, salvajes, acuáticos”

La naturaleza tiene que ver con todo lo que en ella habita, es necesario que los niños y niñas la descubran, la conozcan y se relacionen con ella, beneficiándose mutuamente.



Imagen N°1 Los niños darán un paseo virtual por la granja identificando los animales que hay allí.



Imagen N°2 Al activar la palanca se encenderá la palabra en inglés del nombre del animal identificado por ellos.



Imagen N°3 No solo observan la palabra en inglés si no que escuchan la pronunciación de esta por parte de la docente, practicando así la pronunciación, está actividad permitirá que adquieran nuevo vocabulario en inglés.

Al aplicar el videojuego “Minecraft” se busca despertar el interés en los niños de conocer e identificar el nombre en inglés de diversos animales que hacen parte de la naturaleza.

VI. RESULTADOS ESPERADOS

A nivel general

- Los videojuegos serán integrados al currículo de la asignatura 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.

A nivel específico

- Con los videojuegos se podrá identificar con precisión cual es el nivel inicial de la segunda lengua inglés de los niños y niñas de la etapa de preescolar, así como cuál es el grado de avance que tendrán a medida que se vayan utilizando progresivamente durante el año lectivo escolar.

- Con los videojuegos se podrá establecer cuáles son los factores que están influyendo tanto positivamente como negativamente en el aprendizaje de la segunda lengua inglés de los niños y niñas de la etapa preescolar del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama.

- Los videojuegos serán la estrategia principal que usarán los docentes del grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama.

A nivel de la institución:

- La sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama será una institución líder a nivel local y nacional en la utilización de los videojuegos para la enseñanza de la segunda lengua inglés en los estudiantes del grado de transición.

VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- 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.
- La implementación de los videojuegos debe ser gradual y progresiva para una adecuada transición entre el modelo formalista de la enseñanza de la segunda lengua inglés y el novedoso modelo lúdico - pedagógico desarrollado en la presente propuesta.

- Los videojuegos como una herramienta digital para la enseñanza son agentes de cambios, de transformación, no solo tienen una incidencia directa en el proceso enseñanza – aprendizaje sino también en la manera de pensar y de actuar del docente, quien debe convertirse en investigador responsable y director de todo el proceso. Es el profesor sobre el que recae la principal responsabilidad de hacer productivo el uso de los videojuegos en la enseñanza de la segunda lengua inglés mediante un vasto conocimiento y una adecuada preparación y ejecución de las estrategias didácticas previamente diseñadas. Por medio de los videojuegos es posible propender por un aprendizaje globalizado para que los niños y niñas del grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama se desarrollen integral y holísticamente.
- El uso de las nuevas tecnologías y la conectividad a la internet (TIC) han abierto la puerta para que se produzca un cambio real en el sistema de enseñanza formalista tradicional, cambiando paradigmas y haciendo necesaria la redefinición de la función de cada una de las partes involucradas en el proceso enseñanza- aprendizaje: los docentes, se encargarán de enseñar jugando, utilizando la tecnología para que sea posible una satisfactoria interacción digital entre los videojuegos y los contenidos programáticos para ser contruidos y apropiados por los alumnos; los estudiantes serán auto responsables, autogestionadores y coadyuvadores del docente desde el inicio hasta el final de su aprendizaje significativo de la segunda lengua inglés del grado de transición de la sede “Tundama” del colegio Santo Tomás de Aquino.

RECOMENDACIONES

- 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 en una población con una edad cronológica de 5 a 6 años por el grado de desarrollo cognitivo-conductual que han alcanzado hasta ese periodo de tiempo.
- 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 multidisciplinarias: cognitivas, comunicativas, comportamentales y procedimentales, que no solo serán útiles para la adecuada apropiación de los contenidos programáticos de esa asignatura en particular sino para el resto del periodo de formación escolar cuando avancen a la educación básica primaria.
- 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 que el rol desempeñado por los estudiantes sea mucho más activo gracias a la interacción digital y a su continua participación en cada una de las sesiones de clases programadas.

- La implementación de los videojuegos debe ser paulatina para que sea posible una adecuada transición entre la enseñanza formalista a la enseñanza interactiva digital propuesta, iniciando por conceptos básicos y elementales como el vocabulario en inglés y posteriormente avanzando en la complejidad de los temas objeto de aprendizaje.
- No solo los niños y niñas del grado de transición del colegio Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama pueden favorecerse de la presente propuesta lúdico-pedagógica-interactiva digital planteada, el claustro educativo debe contar con personal docente calificado formado profesionalmente en videojuegos para que sea posible obtener el máximo rendimiento educativo conforme a lo expuesto detalladamente en cada uno de los capítulos de la presente investigación.

VIII. REFERENCIAS

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.

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.

Cárdenas, Á. (2017). *Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el aprendizaje en inglés en niños de 3 a 5 años.*

Cárdenas, A. (2017). *Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el aprendizaje en inglés en niños de 3 a 5 años.*

Castaño. (2017). *Ventajas y desventajas del uso del videojuego como herramienta didácticas en las ciencias sociales.* Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002382.pdf

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).

Cervantes, D. c. (s.f.). Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enseñanzasenglen.htm#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20ense%C3%B1anza%20de%20segundas,dichas%20lenguas%20por%20los%20aprendientes.&text=La%20ense%C3%B1anza%20de%20segundas%20lenguas,a%20.

Céspedes, A. R. (2002). *La Educación desde la Constitución del 91 de la reforma a la contrarreforma* . Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Congreso de la República . (2016). *Ley 1804 Política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre* . Bogota.

Cudicio, C. (1985). *Comprender la PNL*. Barcelona España: Ediciones Juan Granica S.A.

Cury, A. J. (2008). *Padres brillantes maestros facinantes*. Bogotá: Planeta Colombia .

Decroly, O. (1983). *El juego educativo iniciación la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Díaz. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid:

SÍNTESIS.

Educación, M. d. (Octubre- Diciembre de 2005). *MinEducación* . Obtenido de

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-97500.html>.

Educación, M. D. (2016). *MinEducación* . Obtenido de

https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-364450.html?_noredirect=1.

Felix López, P. A. (1997). *Conducta Prosocial en Preescolares* . San Sebastián : Fundación

Infancia y Aprendizaje.

Fonseca. (2020). *Todos los modos de juego de Minecraft: supervivencia, creativo, extremo,*

aventura. Obtenido de [https://www.alfabetajuega.com/guia/minecraft-guia-trucos-](https://www.alfabetajuega.com/guia/minecraft-guia-trucos-secreto/modos-juego-minecraft)

[secretos/modos-juego-minecraft](https://www.alfabetajuega.com/guia/minecraft-guia-trucos-secreto/modos-juego-minecraft).

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>.

Gómez, S. C. (2014). *Recurso Educativo Digital Para Estudiantes De Grado Pre – Escolar*

Como Apoyo En Los Procesos Lecto – Escriturales. Obtenido de

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3183/TINF_ChacónCastroSalomón_2014.pdf?sequence=3&isAllowed=y.

Guillermo, B. (2006). *Teorías de las ciencias sociales y de la educación* . México : Trillas.

Henao, S. A. (2014). *Lenguaje y socialización en la primera infancia: propuesta didáctica para leer y escribir*. Obtenido de [file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-](file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-LenguajeYSocializacionEnLaPrimeraInfancia-5527459%20(16).pdf)

[LenguajeYSocializacionEnLaPrimeraInfancia-5527459%20\(16\).pdf](file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-LenguajeYSocializacionEnLaPrimeraInfancia-5527459%20(16).pdf).

Mora Jara, J. (2016). *Las Tic En La Enseñanza Del Inglés En Preescolar*. Obtenido de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/935/OlayaAmayaMarthaIsabel.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Fuentealba, L. (2018). *Inglés para Preescolares*. Obtenido de

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v30n3/0718-0764-infotec-30-03-00249.pdf>.

Fuentealba, L. (2018). *Inglés para preescolares: una tarea pendiente en la formación inicial*

docente . Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v30n3/0718-0764-infotec-30-03-00249.pdf>.

Maati. (2013). *El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente*. Obtenido de

<file:///C:/Users/User/Desktop/DOC1-enfoque-comunic.pdf>.

Marcucci, A. C. (2015). *Videojuegos como parte de aprendizaje* . Obtenido de

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/59539/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Marín, D. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos* . Madrid :

SISTESIS .

MEN. (s.f.). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente* . Obtenido de

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf.

Ministerio de Educación Nacional . (s.f.). Obtenido de

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf.

Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>.

Ofcom. (2013). *The Communications Market.Report 2013*.Londres: Ofcom.

Orjuela., L. A. (2017). *Las tics como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/143463217.pdf>.

Ortiz. A. (2015). *Neuroeducación ¿cómo aprende el cerebro humano y como deberian enseñar los docentes?* Bogotá: Ediciones de la U.

Ospina Gardeazábal, M. C. (2016). “*Oralidad, lectura y escritura a través de tic: aportes e influencias*”. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/56388/40024321.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Ospina, C. &. (2019). *Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar*. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/5010/4904>.

Padilla. (2017). *El uso educativo de los videojuegos*.

Peña, A. (2006). *Metodología de la investigación científica cualitativa*. Obtenido de <https://mail.google.com/mail/u/1/?ogbl#search/documentos+metodolog%C3%ADa/Whct>

[KJWJLhXJHHzDJzwVkHFZMHTRdcBJncxQXSSzJpXmhmjZjJbDrQKSlfTvXFnxnMQMpKQ?projector=1&messagePartId=0.4.](https://www.reverso.net/definiciones/did%C3%A1ctica)

Pérez, S. L. (Octubre - Diciembre de 2006). *Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. Pediatría.*

Perry, X. (2007). *Bioenergetica, PNL, Técnica Alexander*. Bogotá: Grupo Editorial Norma .

Portafolio tendencia Colombia se raja en inglés. (7 de Noviembre de 2013). Obtenido de <https://www.portafolio.co/tendencias/colombia-raja-ingles-78192>.

Ramirez, M. (2017). *Videojuego educativo como mediación pedagógica en educación preescolar*
Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/13738/Murcia%20Mar%c3%ada%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Ramiro, M. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas* . Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>.

Ramiro, M. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>.

Redaccion ABC del bebe. (8 de Octubre de 2013). *el tiempo* . Obtenido de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13109532>.

Restrepo, C. P. (2015)). *El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar.* . Obtenido de file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-ElVideojuegoComoRecursoMultimedialParaLaFormacionE-6375934%20(12).pdf

Reverso, D. (2021). Obtenido de <https://diccionario.reverso.net/espanol-definiciones/did%C3%A1ctica>.

- Rodriguez Gomez, J. G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Rodriguez- Hoyos, C. J. (2013). Juegos y educación: Una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional . *Profesorado* , 11.
- Ross, S. (2017). *Estrategias de aprendizaje con videojuegos a partir de la neuroeducación*.
Obtenido de [file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-EstrategiasDeAprendizajeConVideojuegosAPartirDeLaN-6249060%20\(12\).pdf](file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-EstrategiasDeAprendizajeConVideojuegosAPartirDeLaN-6249060%20(12).pdf).
- Rueda M, W. M. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa* .
- Ruiz. (1990). *La segunda lengua en el preescolar: una propuesta de diseño*.
- Sabaté, A. (2017). *Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en educación matemática*. Obtenido de [file:///D:/DESCARGAS/6081-25200-1-PB%20\(10\).pdf](file:///D:/DESCARGAS/6081-25200-1-PB%20(10).pdf).
- Sampedro, G. (2017). *El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de educación inicial* . Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2017v53n1/educar_a2017v53n1p89.pdf.
- Sánchez, J. Y. (2014). *Fortalecimiento de las conductas pro-sociales en los niños y niñas de la institución educativa técnica industrial julio flores sede mariscal sucre y olga flores de la ciudad de chiquinquirá* . Tunja.
- Serrat, A. (2005). *PNL PARA DOCENTES* . Barcelona España : EDITORIAL GRAO .
- Serrat, A. (2009). *PNL Para Docentes mejora tu conocimiento y tus relaciones*. España: GRAÓ.
- Tancara, C. (1988). *La investigación documental*. Obtenido de [file:///D:/DESCARGAS/Investicacion%20documental_pdf%20\(1\).pdf](file:///D:/DESCARGAS/Investicacion%20documental_pdf%20(1).pdf).

- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe* . Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>.
- UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital* . UNICEF .
- Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis .
- Vergara, L. M. (2006). *Mente Bilateral canales de percepción y aprendizaje de una lengua extranjera*. Bogotá: Fondo de Publicaciones Universidad Distrital.
- Vesga, S. A. (2012). *Guía metodológica basada en las tic para la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/485/480>.
- Villamar Monica, Z. M. (2013). *Programación Neurolingüística y su representación en las comunidad en el aula en niños y niñas de 3 a 5 años*. Ecuador.
- Violi, D. (19 de 05 de 2009). *Efecto Mariposa* . Obtenido de Efecto Mariposa: <http://elefectomariposaamarilla.blogspot.com>.
- Weerth, R. (1998). *La PNL y la Imaginación*. Málaga: Editorial Sirio S.A.
- Zanden, J. V. (1986). *Manual de psicología social* . Barcelona.
- Zegarra, G. (s.f). *Pensamiento y Lenguaje: Piaget y Vygotsky. Trabajo final del Seminario sobre Piaget*. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1JHMXKFJG-1GQVXS1-1756/PENSAMIENTO%20Y%20LENGUAJE%20PIAGET%20Y%20VYGOTSKI.pdf>.

IX. ANEXOS

Anexo 1. Matriz de lectura (análisis documental)

N°	Tipo de documento (tesis, artículo, informe) Referencia (autor, año, título)	Año y Ciudad	Pregunta problema y objetivo principal	Categorías principales	Metodología	Principal hallazgo o conclusión	¿Qué aporta al eje temático?

Anexo 2. Matriz de análisis categorial

Categorías	Referentes	Aportes	Subcategorías	Hallazgos

Anexo 3. Matriz de lectura (análisis documental desarrollado)

N°	Tipo de documento (tesis, artículo, informe) Referencia (autor, año, título)	Año y Ciudad	Pregunta problema y objetivo principal	Categorías principales	Metodología	Principal hallazgo o conclusión	¿Qué aporta al eje temático?
1	Tesis. Álvarez Cárdenas (2017). Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el aprendizaje en inglés en niños de 3 a 5 años.	2017, Cali	Pregunta problema: No tiene Objetivo principal: Desarrollar un prototipo de un videojuego interactivo implementado sensores RFID y para reforzar el aprendizaje del idioma inglés en niños de edades de 3 a 5 años.	Planeación del proyecto: *Matriz del marco lógico *Definición de actividades *Definición de equipo de trabajo *Cronograma con tiempos, holguras y ruta crítica *Costeo de actividades Análisis e ideación Estado de arte * My First English Adventure Metodologías de enseñanza: * Método Montessori * Técnica Gamificación * Método Aprender Jugando (GBL) Game Based Learning * Método OPOL * Fonética sintética * Método Preview Review	El método de enseñanza seleccionado para ser aplicada al proyecto es la combinación del método aprender jugando (GBL) Game Based Learning y el uso de técnicas de gamificación, esto permite promover el aprendizaje mediante la generación de entornos dinámicos, divertidos y atractivos.	Gracias a la elaboración de este proyecto que involucró las tecnologías innovadoras basándose en el método gamificación, se desarrolla el prototipo de un videojuego interactivo con el objetivo de reforzar los temas básicos en niños de preescolar de 3 a 5 años.	El aporte al eje temático de esta investigación es el gran interés que despertó en los niños la actividad realizada por medio del videojuego KID ENGLISH a tal punto de querer aprender, no por exigencia académica sino por voluntad propia y placer.
2	Artículo Córdoba & Ospina (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar.	2019, Medellín	Pregunta problema: No tiene Objetivo principal: El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de los juegos	*Teoría sobre el juego en la etapa infantil. *Teoría sobre el juego en los procesos de aprendizaje en los niños de preescolar. *Teoría sobre el uso de tecnologías de la	La orientación del diseño metodológico de la investigación corresponde a un estudio descriptivo-cuantitativo, no experimental.	Reconocer la influencia positiva que los videojuegos y juegos digitales ejercen en el proceso de aprendizaje de	Este trabajo destaca la importancia que tienen los videojuegos novedosos en el proceso de aprendizaje significativo, donde se estimula la atención y la imaginación.

			y los videojuegos en los procesos formativos de los estudiantes del nivel preescolar.	información y de la comunicación en el preescolar. *Teoría sobre el impacto de los juegos digitales y videojuegos con los niños de preescolar.		los niños de preescolar.	Evidencia el uso de herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso enseñanza- aprendizaje.
3	Artículo. Restrepo, Cardona, Pulgarín & García. (2015). El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar.	2015, Pamplona	Pregunta problemática: no tiene Objetivo principal: Desarrollar una multimedia educativa para la formación en competencias en educación artística y competencias ciudadanas en niños de preescolar de instituciones educativas públicas y privadas de las regiones antioqueñas del Valle de Aburrá, Oriente y el Urabá.	COMPETENCIAS. * Competencias en Educación Artística. * Competencias Ciudadanas. * VIDEOJUEGO * Antecedentes Metodológicos * SUSTENTACIÓN DIDÁCTICA DEL VIDEOJUEGO. * AMBIENTE DE APRENDIZAJE. * Ambiente de Aprendizaje y su Relación con el Videojuego. * ALFABETIZACIÓN DIGITAL.	El primero de ellos se reveló en el trabajo de campo y responde a las sugerencias que hicieron algunos niños en el taller lúdico reflexivo, que tenía como finalidad conocer sus percepciones sobre las competencias artísticas y ciudadanas y la apropiación tecnológica, que se hizo con base en las leyendas de nuestro país y en la historia de un robot que busca ayuda después de que su nave impacta en la tierra. En segundo lugar, lo que también motivó al cambio de multimedia a videojuego fue el	Por medio de esta investigación se destaca la importancia de considerar las opiniones y percepciones de los niños, padres y docentes para la construcción del ambiente de aprendizaje mediado a las tecnologías.	El videojuego es un programa informático que proporciona información visual transformada en conocimiento.

					concepto de juego, puesto que es un proceso muy natural para el aprendizaje, especialmente por ser un espacio en el que está permitido el ensayo-error (Ulcsak, M & Williamson, B 2011) ya que para sobreponerse a un fallo al interior de un juego sólo basta volverlo a intentar, lo que hace que los estudiantes se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje. Por último, sabiendo los videojuegos como un proyecto más amplio, que cumple y sobrepasa las definiciones de multimedia, vimos que ésta debía ser un videojuego en el que los niños mantengan su interés y que tanto los estudiantes como los docentes tengan en cuenta		
--	--	--	--	--	---	--	--

					que se puede aprender mediante el eduentreñamiento (Buckingham, 2005) el cual sirve para favorecer procesos de enseñanza y aprendizaje a través del juego.		
4	Tesis Murcia & Ramírez (2017). Videojuego educativo como mediación pedagógica en educación preescolar.	2017, Bogotá	Pregunta problemática: ¿Qué componentes temáticos y niveles estructuraría un videojuego como didáctica para el proceso de aprendizaje en el preescolar? Objetivo principal: Desarrollar un videojuego educativo, como elemento didáctico en el proceso de aprendizaje y desarrollo motriz en niños(as) de educación preescolar.	*Dimensión motriz fina *Dimensión cognitiva *Video juegos educativos *Desarrollo motriz	Esta tesis para desarrollar tiene una metodología cualitativa de carácter descriptiva.	Con esta tesis se quiere reconocer la importancia de los videojuegos a nivel educativo, ya que se presentan como elementos que permiten y fomentan el aprendizaje de forma lúdica y creativa.	Los videojuegos son herramientas en el proceso enseñanza- aprendizaje donde interactúan el juego, la tecnología y la creatividad dándose un conocimiento.
5	Tesis Gallo, Yuliana (2019). El videojuego educativo como herramienta didáctica para autorregulación en el aprendizaje.	2019, Bogotá	Pregunta problemática: ¿De qué manera herramientas didácticas como el videojuego educativo fortalecen la autorregulación para el aprendizaje en los niños y niñas de 5 y 6 años del colegio Instituto Latinoamericano de la ciudad de Manizales? Objetivo principal: Fortalecer la autorregulación para el aprendizaje en los niños de 5 y 6 años, mediante la	* La Educación en el siglo XXI. * Aproximación teórica al objeto de estudio (autorregulación). * La autorregulación en la educación de la infancia. * Naturaleza de la autorregulación emocional. * Naturaleza de la autorregulación cognitiva.	La investigación se desarrolla en un enfoque cualitativo. La investigación es de tipo descriptivo, La investigación utiliza el diseño Expost- facto.	La investigación realizada determina la importancia del tema de la autorregulación en la formación desde la infancia por ser un amplio campo que es aplicado a todos los niveles de la	El videojuego es una herramienta didáctica que despierta el interés de los docentes motivándolos a utilizar e implementar otras estrategias tecnológicas e incluir las TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación). En el proceso enseñanza – aprendizaje como una metodología innovadora que va a la vanguardia en el proceso educativo global.

			aplicación de una herramienta Didáctica: Videojuego Educativo.	* Naturaleza de la autorregulación conductual. * Videojuegos y aprendizaje.		conducta, por dicha razón, se habla de autorregulación cognitiva, autorregulación conductual y autorregulación emocional relacionadas por supuesto entre sí, de este modo las capacidades que les permiten a los niños y niñas controlar sus emociones, fijar su atención son primordiales para asumir con éxito la etapa escolar, pues estas proveen los cimientos para construir las habilidades para aprender a leer, escribir, hacer cálculos matemáticos, entre otros.	
6	Simposio. Marcucci, Aliciardi, Collino, De Cunto, Bosio&Chiodi (2015). Videojuegos como	2015, Córdoba, Argentina	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Demostrar que los videojuegos son elementos de la vida cotidiana especialmente entre	* Videojuegos y desarrollo de habilidades. * Videojuegos Educativos * Marco Pedagógico-Didáctico.	Se presenta la metodología utilizada en la implementación de videojuego educativo de rol online, que permite	El juego es una poderosa herramienta que favorece la sociabilidad, permite desarrollar la	El uso de los videojuegos en el proceso enseñanza-aprendizaje capta el interés de los niños permitiéndoles interactuar unos con otros en forma simultánea adquiriendo conocimientos.

	parte del aprendizaje.		los niños y los adolescentes que ya son nativos digitales.	*Descripción de la plataforma Clases y Aventuras. * Consideraciones de diseño e implementación.	a los alumnos aprender jugando.	capacidad creativa, crítica y comunicativa de las personas. Además, estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que los rodea, y que lo capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo de él.	
7	Tesis. Moscardi Ramiro (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas.	2018, Buenos Aires, Argentina	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Estudiar la relación entre videojuegos y desarrollo de habilidades cognitivas.	DESARROLLO CONCEPTUAL * ORIGEN E INVESTIGACIONES SOBRE VIDEOJUEGOS. * TAREAS, HABILIDADES Y PROCESOS COGNITIVOS. -Procesamiento visoespacial. - Habilidades visoespaciales. - Percepción visual. - Atención visual.	Se hizo una revisión bibliográfica a fin de obtener información acerca del tema abordado a partir del año 1995 hasta la actualidad, priorizando los últimos cinco años, ya que al ser novedoso a escala mundial y dado los avances en el campo de la tecnología al día de	Según el trabajo de revisión se concluye que los videojuegos producen efectos cognitivos en las personas que interactúan con los mismos, sean o no jugadores expertos o regulares. Se evidencian beneficios	El aporte de esa tesis a la presente investigación es la elaboración del material bibliográfico, donde se establece una revisión bibliográfica desde el año 1993 hasta el 2018 sobre la importancia de los videojuegos en habilidades cognitivas en el proceso enseñanza- aprendizaje. Esta es una fuente de información valiosa para la presente investigación desde el punto de vista de fundamentos pedagógicos y psicológicos.

				- Flexibilidad cognitiva. - Resolución de problemas y toma de decisión. * HABILIDADES COGNITIVAS Y GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS. - Videojuegos de acción - Videojuegos de estrategia - Videojuegos de puzzle * APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN OTRAS ÁREAS.	la fecha, está siendo estudiado en una fase inicial de investigación.	cognitivos en distintas habilidades y procesos básicos como superiores, resta realizar más investigaciones acerca de cuánto es el tiempo de permanencia y/o duración de los efectos post-interacción con los videojuegos.	
8	Artículo Sabaté (2017). Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en educación matemática.	2017, Valencia, España	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Identificar los primeros avances en las investigaciones sobre el uso de videojuegos en el aula de matemáticas para determinar las posibles direcciones a seguir en futuros estudios.	* Investigaciones sobre videojuegos y Educación Matemáticas. * Los videojuegos en Educación matemática. * Videojuegos para incentivar mejoras en el rendimiento matemático. * Videojuegos para tratar contenidos matemáticos concretos. * Estudios sobre el diseño de videojuegos para el aula de matemáticas. * Videojuegos como entorno para trabajar la resolución de problemas. * Potencialidad de los videojuegos comerciales para promover el trabajo matemático. * Portal 2 y la resolución de problemas.	No tiene	Con este artículo es posible concluir que pueden diseñarse videojuegos que permitan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el ámbito de las matemáticas.	A través de los videojuegos se puede mejorar habilidades motoras perceptivas, cognitivas, donde se da una retroalimentación que permite que la información recibida en asignaturas como matemáticas e inglés se procese rápidamente y se dé un aprendizaje.

				* Los videojuegos de simulación como entorno para la modelización matemática.			
9	Artículo Sánchez Ross (2017). Estrategias De aprendizaje con videojuegos a partir de la neuroeducación	2017, Valencia España	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: determinar las funciones que los videojuegos pueden aportar para conseguir aprendizajes en función de los estímulos que éstos sean capaces de desarrollar en el cerebro.	* NEUROCIENCIA, EDUCACIÓN Y VIDEOJUEGOS. * VIDEOJUEGOS Y MEMORIA COMO ELEMENTO CLAVE PARA EL APRENDIZAJE. * LOS MECANISMOS DE LA ATENCIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS. * TAXONOMÍA DE BLOOM, VIDEOJUEGOS Y NEUROCIENCIA.	No tiene	Con este artículo se quiere analizar a través de la neurociencia las funciones que los videojuegos pueden aportar a la educación y al desarrollo del cerebro.	Los videojuegos hacen parte de una amplia variedad de estrategias pedagógicas que son novedosas, llamativas y útiles.
10	Artículo Sampedro & Muñoz (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de educación inicial.	2017, España	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Determinar las valoraciones y las opiniones de los estudiantes del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil de seis colegios de la provincia de Córdoba acerca de la aplicación de un videojuego digital y educativo sobre el medioambiente.	No tiene	Atendiendo a la clasificación de Sabariego y Bisquerra (2012), Podemos clasificar la metodología investigadora de este estudio, según el grado de intervención, en cuasi experimental y descriptiva.	Con los resultados se puede concluir que la aplicación de videojuego digitales favorece la percepción propia de conocimiento y actitudes sobre aspectos generales del reciclaje en los infantes participantes en este estudio.	Los videojuegos estimulan la percepción del conocimiento por medio de los 5 sentidos los cuales participan activamente en el proceso enseñanza – aprendizaje.

11	Tesis Kenia Evelin Quintana Castro. “Desarrollo del lenguaje oral de 0 a 5 años”	2014, Bogotá	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Identificar el desarrollo por el cual pasan los niños para adquirir el lenguaje oral.	*Desarrollo del lenguaje *Factores que pueden afectar el desarrollo del lenguaje. -Disglosias labiales -Disglosias mandibulares -Disglosias dentales *Lenguaje y comunicación *Tipos del lenguaje *El lenguaje oral en preescolar *El rol de la familia en el lenguaje oral *El juego y su relación con el lenguaje oral *Juego simbólico *Aportaciones de Piaget y Vygotsky sobre el lenguaje.	*Desarrollo del lenguaje *Factores que pueden afectar el desarrollo del lenguaje. -Disglosias labiales -Disglosias mandibulares -Disglosias dentales *Lenguaje y comunicación *Tipos del lenguaje *El lenguaje oral en preescolar *El rol de la familia en el lenguaje oral *El juego y su relación con el lenguaje oral *Juego simbólico *Aportaciones de Piaget y Vygotsky sobre el lenguaje.	Un elemento fundamental en la construcción del lenguaje oral es el saber escuchar, lo que lleva al niño a una correcta asimilación de los significados, y que, de esta manera, consolida sus ideas ya su vez logra una mejor comprensión, permitiéndole una comunicación adecuada con las personas que le rodean y una buena socialización.	Podemos recordar que el lenguaje oral es de vital importancia en el intercambio social y cultural, es decir, nos permite interactuar con los demás y al mismo tiempo se van interiorizando los nuevos conocimientos que a través de éste se está generando, mediante la expresión de sentimientos, emociones, intercambio de puntos de vista, opiniones, etc., y conjuntamente va teniendo una concepción del mundo que le rodea.
12	Artículo Lidia A. Fuentealba, Andrew P. Philominraj, Bruno E. Ramírez-Muñoz y Nicol A. Quinteros (2018). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicial Docente.	2018, Talca, Chile	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: diagnosticar el conocimiento acumulado en relación a las didácticas de la enseñanza del inglés como lengua extranjera centradas en la edad preescolar.	* Enseñanza del inglés. * Educación preescolar.	La metodología de esta investigación es cualitativa.	Los estudios muestran la necesidad de investigar e indagar en vacíos tales como la escasa literatura en estudios relacionados con la materia, la edad que podría influir en el dominio de	Destacar la importancia y relevancia de explorar en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niveles preescolares haciendo referencia a los aspectos teóricos, prácticos y pedagógicos relacionados con los ejes establecidos en este artículo (Copland y Garton, 2014).

						las habilidades de una lengua extranjera y las actividades apropiadas para enseñar a niños preescolares (Uysal y Yavuz, 2015).	
13	Artículo Sorany Alexandra Ospina Adriana María Gallego Henao (2014). Lenguaje y socialización en la primera infancia: propuesta didáctica para leer y escribir.	2014, Envigado, Colombia	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Ofrecer alternativas didácticas útiles en la promoción de la lectura y la escritura.	* Influencias contextuales en el desarrollo del lenguaje de los niños: algunas consideraciones. * El lenguaje en relación con los procesos de socialización primaria y secundaria. * Qué es leer y escribir: propuesta didáctica a partir de los niveles de escritura planteados por Ferreiro y Teberosky.	No tiene	Reflexionar entorno a los procesos de lectura y escritura transcurridos en la primera infancia, requiere tener presente que, si bien la escuela es el espacio formal para la construcción del conocimiento, no es el ámbito exclusivo de apropiación educativa; al igual que ella, existen lugares y medios en los cuales es posible interactuar con el saber, gracias a la simultaneidad	Según Ferreiro y Teberosky 1989 los niños reproducen los rasgos típicos de la escritura que identifican. Este aporte permite información para crear un juego donde el niño imite o reproduzca sonido de letras en la segunda lengua, el inglés; y así motivar su aprendizaje por medio de los videojuegos.

						existente entre los procesos educativos formales e informales.	
14	Artículo Briceño-Pira, I., Flórez-Romero, R., & Gómez-Muñoz, (2019). USOS DE LAS TIC EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR	2019	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Comprender los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en el grado transición en una institución educativa distrital, mediante la observación y análisis de los saberes y prácticas de las docentes, los intereses de los niños y las expectativas de sus familias.	* Tecnologías de la Información y la Comunicación. * Las TIC en la escuela. * Usos de las TIC en Educación. * Integración curricular de las TIC.	La investigación se realizó como estudio de caso, enmarcado en el paradigma cualitativo el alcance de la investigación es descriptivo-compreensivo.	Es importante considerar la mediación de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, como complemento a múltiples experiencias que deben tener los niños de preescolar.	Esta información es muy útil ya que avala la utilización de los videojuegos como herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua inglés.
15	Artículo Sonia Alexandra Rojas Reyes Cindy Catherine Suárez Hernández Lizeth Johanna Velandia Vesga (2012). Guía metodológica basada en el tic para la enseñanza del inglés como lengua extranjera.	2012	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Implementar como recurso pedagógico las nuevas tecnologías web 2.0.	No tiene	No tiene	Este proyecto permitió diseñar estrategias de aprendizaje adaptadas a las necesidades de los estudiantes y admitió una planificación flexible (adaptación curricular). Además, enriquece el compartirlo con docentes quienes pueden	Las TIC abren una gran oportunidad para el uso de los videojuegos educativos en la enseñanza de la segunda lengua de inglés en la etapa de preescolar, como algo novedoso y útil.

						cambiar las metodologías no solo para buscar un mejor desempeño académico en el estudiante, sino para motivarlo a que lo obtengan.	
16	Tesis LEIDY ALEJANDRA COCOMA María Alejandra Orjuela. (2017). Las tics como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés	2017, IBAGUÉ- TOLIMA	Pregunta problemática: No tiene Objetivo principal: Diseñar estrategias pedagógicas didácticas que permitan la articulación de las TICS al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la Institución educativa Bolívar.	* EL INGLÉS EN PREESCOLAR. - Teorías de la segunda lengua - Importancia del aprendizaje de la lengua extranjera - Metodología para el aprendizaje del inglés en niños de preescolar - Estándares para la enseñanza del inglés * DIMENSIÓN PEDAGÓGICA - Estrategias pedagógicas - Modelo Pedagógico - El Constructivismo y el Conectivismo * MARCO TECNOLÓGICO - Recursos digitales y herramientas colaborativas - Las TIC y el aprendizaje del inglés - Concepto de plataforma virtual	Metodología de la investigación cualitativa. Epistemológicamente la investigación cualitativa está alimentada desde la hermenéutica.	Durante el desarrollo de esta propuesta de investigación se identificaron las diferentes falencias en las didácticas usadas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, y también conocimos las limitaciones que tienen los docentes a la hora de integrar nuevas herramientas como las TICS y promover su buen uso y apropiación en pro del mejoramiento de la calidad del aprendizaje del	Este trabajo muestra la falta de implementación de herramientas didácticas digitales; lo que nos motiva a proponer un videojuego como herramienta digital para el aprendizaje de la segunda lengua inglés.

						inglés en los estudiantes.	
17	Tesis Juan Carlos Mora Jara, Martha Isabel Olaya Amaya (2016). Las tic en la enseñanza del inglés en preescolar	2016, Bogotá	Pregunta problemática: ¿Qué estrategias didácticas mediadas por las TIC, incentivan el aprendizaje del inglés en los niños de preescolar del Colegio “Francisco De Miranda?” Objetivo principal: Incentivar el uso de herramientas apoyadas en las TIC para fortalecer la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en niños de transición del colegio Francisco de Miranda.	EL INGLÉS EN PREESCOLAR. - Teorías de la segunda lengua - Importancia del aprendizaje de la lengua extranjera - Metodología para el aprendizaje del inglés en niños de preescolar - Estándares para la enseñanza del inglés * DIMENSIÓN PEDAGÓGICA - Estrategias pedagógicas - Modelo Pedagógico - El Constructivismo y el Conectivismo *MARCO TECNOLÓGICO - Recursos digitales y herramientas colaborativas - Las TIC y el aprendizaje del inglés - Concepto de plataforma virtual	El tipo de investigación en la cual se desarrolla este proyecto es la investigación Cualitativa, empleando como método y técnica la “Investigación Acción Participativa”.	El uso de estos recursos incentivó el interés de los niños(as) por el aprendizaje del inglés como segunda lengua, de una forma fácil y comprensible para ellos; fortaleciendo las principales habilidades del inglés, leer, al poder tener un acercamiento visual de la palabra y la imagen correspondiente, incentivando de esta manera el proceso de lectoescritura. Las habilidades de hablar y escuchar al pronunciar las canciones con ayuda de los videos y a través de la pronunciación de comandos.	Las herramientas interactivas despiertan un interés marcado en la población estudiantil y debe ser aprovechado para enseñar la segunda lengua, inglés utilizando herramientas digitales como lo son los videojuegos.

18	Tesis Regina Bonilla-Solorzano (2019). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio hans christian andersen.	2019, Piura, Perú	Pregunta problemática: ¿Cuál es el nivel de logro del desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen? Objetivo principal: Determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen.	* TEORÍA CIENTÍFICA QUE SUSTENTA LA INVESTIGACIÓN - Teorías sobre el desarrollo del lenguaje - Teoría Innatista de Noan Chomsky - Teoría Cognitiva de Jean Piaget - Teoría Constructivista de Vygotsky - Teoría de Jerome Bruner * LENGUAJE, LENGUA Y HABLA - Lenguaje - Lengua - Habla * IMPORTANCIA Y FUNCIONES DEL LENGUAJE * FORMAS DEL LENGUAJE * EL LENGUAJE ORAL - El aspecto neurológico del lenguaje. - Instrumentos del lenguaje - Etapas del desarrollo del lenguaje - Etapa Prelingüística - Etapa lingüística * Dimensiones del lenguaje - Nivel fonológico - Nivel morfo-sintáctico - Nivel semántico - Nivel pragmático * EL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS	Investigación descriptiva porque se pretende determinar el nivel de logro del desarrollo del lenguaje oral en un grupo de alumnos de nivel inicial de 4 años. El tipo de diseño de investigación corresponde al grupo de diseño no experimental, específicamente se denomina: descriptivo simple.	*La docente deberá elaborar actividades (asociación auditiva, la conversación, el cuento, segmentación silábica, praxias, asociación visual) y materiales lúdicos (juegos funcional, social, imitación, constructivo, dramático y de reglas), que favorezcan la adquisición del lenguaje y enriquezcan su propia experiencia.	Como podemos apreciar, el lenguaje constituye una de las funciones importantes en el desarrollo del aprendizaje del niño, pues mediante esta va ir adquiriendo nuevos esquemas lingüísticos.
----	--	----------------------	--	--	---	---	--

				- Características del lenguaje del niño de 4 años - La estimulación del lenguaje del niño de 4 años * El lenguaje y el contexto social que intervienen en el Desarrollo del lenguaje oral - La familia - La escuela - La maestra			
19	Tesis Salomón Chacón AbeL Moreno William Gómez (2014) Recurso educativo digital para estudiantes de grado pre – escolar como apoyo en los procesos lecto – escriturales.	2014, Bogotá	Pregunta problemática: ¿Puede un software educativo servir como herramienta de enseñanza, evaluación y apoyo al instructor, como material didáctico para fortalecer los conocimientos básicos de la Anatomía Macroscópica del Esqueleto Humano, en los estudiantes del área de la salud de la Universidad San Buenaventura? Objetivo principal: Diseñar e Implementar un recurso educativo digital que permita apoyar y potencializar los procesos de Lecto Escritura en los estudiantes de pre escolar.	* RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES. - ¿Qué son los Recursos Educativos Digitales? - Ventajas de los Recursos Educativos Digitales. - LA INFORMÁTICA COMO CAMBIO EN LA EDUCACIÓN * CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO - Sistemas de Ejecución y Práctica * CLASIFICACIÓN DE LA INFORMÁTICA EDUCATIVA - Como Amplificador Intelectual - La Generación del Ordenador	La investigación- Acción es un método de estudio y acción de tipo cualitativo.	La propuesta surgió desde una necesidad en la educación de los primeros grados de la primaria, en donde se carece de estrategias para invitar al niño/a al goce y disfrute de la lectura y la escritura, y, por ende, para conservar una actitud positiva frente a esos dos procesos.	Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales creados con la finalidad de desarrollar actividades de aprendizaje. Este trabajo muestra la importancia de los recursos educativos digitales en el proceso de la enseñanza y como su aplicación motiva a los alumnos facilitando su autoaprendizaje al ritmo del estudiante. El software educativo está cambiando la manera de aprender.

				*CONCEPTUALIZACIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA - ¿Qué es el lenguaje? - El signo lingüístico -Según Significado o Contenido - Según Significante o Expresión - Comunicación Nivel lingüístico Etapa de los 5 a los 7 años * TEORÍAS DEL APRENDIZAJE - La Educación Infantil - Teoría de Aprendizaje de Piaget - Teoría sobre el Juego * RECURSOS EDUCATIVOS * RECURSOS MATERIALES * Recursos Personales * JUEGOS DE CREATIVIDAD * HABILIDADES DE LA CREATIVIDAD * EL SOFTWARE EDUCATIVO - Características esenciales de los programas educativos - Funciones del Software Educativo			
--	--	--	--	--	--	--	--

20	Tesis María Consuelo Lucrecia Ospina GardeazabaL. “Oralidad, lectura y escritura a través de tic: aportes e influencias”	2016, Bogotá	Pregunta problemática: ¿Cómo se puede aportar al enriquecimiento de las estrategias didácticas que los maestros aplican para el desarrollo de habilidades comunicativas de oralidad, lectura y escritura, en el grado transición, al implementar una estrategia, cuyo diseño está basado en las tecnologías de la información y la comunicación? Objetivo principal: Identificar los impactos que tiene en las técnicas y métodos propios de la enseñanza en el grado Transición del Colegio Nuevo Horizonte, el implementar una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas, de oralidad, lectura y escritura, cuyo diseño está basado en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).	*Preliminar *El desarrollo de habilidades comunicativas *Estrategias didácticas *TIC en la construcción activa del conocimiento *Software educativo *Uso de dispositivos tecnológicos como soporte de la didáctica	La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo. Esta investigación se considera de tipo descriptivo – explicativo.	En la aplicación de la estrategia se destaca la importancia del aprendizaje significativo, el trabajar desde la emoción para despertar en los estudiantes interés, motivación, creatividad y gusto por aprender, integrando las actividades mediadas por las TIC a las actividades cotidianas realizadas en el aula de clase.	A través de la aplicación de la estrategia didáctica, se fortalece en los estudiantes competencias como el aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo, el análisis del contexto tecnológico, la toma de decisiones y la autonomía e independencia en la adquisición de los aprendizajes, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño. *Los niños que presentan mayores dificultades en el aula de clase evidencian un mayor gusto por lo que hacen al trabajar en el computador, permitiéndose el desarrollo de capacidades y habilidades que no demuestran con otras actividades en el aula de clase, lo que permite abordar la flexibilización y adaptación curricular para beneficiar a todos los estudiantes y desarrollar las políticas de inclusión que la Institución busca.
----	---	-----------------	---	---	---	---	--

Anexo 4. Análisis de la matriz

Categoría	Referentes	Aportes	Subcategorías	Hallazgos
Lenguaje en la primera infancia	1.Tesis KENIA EVELIN QUINTANA CASTRO. “DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE 0 A 5 AÑOS”	*El lenguaje es un sistema complejo que está compuesto de diversos sistemas relacionados con el sonido, la construcción de palabras, adquisición de vocabulario, oraciones y la manera como se expresa. *El ser humano se comunica a través de unidades como lo son las palabras y la construcción de oraciones estableciendo así una sociabilización. *Los sonidos que hace el niño recién nacido es una forma de comunicarse con el mundo exterior, luego pronuncia sílabas que lo llevan a la palabra y estas forman oraciones cortas en un inicio. *Este aporte da pautas al proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua inglés; porque, así como el niño inicia su proceso de comunicación por medio de sonidos, sílabas, palabras y oraciones cortas en el aprendizaje de su segunda lengua materna, así puede empezar a aprender una segunda lengua el inglés. Además, se tiene el juego y su relación con el lenguaje oral. *El juego simbólico, se forma mediante la imitación, es importante porque aquí los niños	*Desarrollo del lenguaje *Factores que pueden afectar el desarrollo del lenguaje. -Disglosias labiales -Disglosias mandibulares -Disglosias dentales *Lenguaje y comunicación *Tipos del lenguaje *El lenguaje oral en preescolar *El rol de la familia en el lenguaje oral *El juego y su relación con el lenguaje oral *Juego simbólico *Aportaciones de Piaget y Vygotsky sobre el lenguaje.	A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que: Existen en el sistema lingüístico tres dimensiones desde la perspectiva de la comprensión y la expresión que son: forma (fonética, fonología y morfosintaxis), contenido (semántica) y uso (funciones pragmáticas o del lenguaje). <i>Pérez y Salmerón, 2006</i>). El ser humano se comunica a través de unidades: las palabras, desde etapas tempranas de la vida se construyen oraciones con la intención principal de poder socializarse con seres semejantes; para que el proceso de socialización sea exitoso deben darse una adecuada interacción entre diversos factores tales como la anatomía (sistema neurológico y la actividad perceptivo motora, auditivo psíquico y psico afectivo) la fisiología propia de cada niño, el entorno y el ambiente cultural. El proceso que el niño vive para aprender su lengua materna es análogo al que se debe dar para el aprendizaje de una segunda lengua, el inglés. Sin lugar a dudas la etapa más dúctil y más provechosa es la comprendida entre los 5 a los 7 años de edad porque el niño está en pleno desarrollo neurológico

		comienzan a usar combinación de palabras. A través de los juegos virtuales el niño puede empezar a conocer, sonidos, sílabas, palabras y hacer oraciones cortas de forma oral en la segunda lengua inglés un excelente aporte.		cognitivo, del lenguaje comunicativo y socio afectivo y por ende es precisamente allí donde deben emplearse los videojuegos como parte esencial y facilitadora del aprendizaje. Por medio de la comprensión holística de los fenómenos biológicos, bioquímicos, funcionales y sociales que interactúan entre sí para que pueda ocurrir un óptimo desarrollo del sistema lingüístico, es posible establecer cuál debe ser la mejor forma en la que se puede utilizar los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la segunda lengua inglés en el grado de transición.
2. Artículo Sorany Alexandra Ospina Adriana María Gallego Henao (2014). Lenguaje y socialización en la primera infancia: propuesta didáctica para leer y escribir.		*Según Ferreiro y Teberosky 1989 los niños reproducen los rasgos típicos de la escritura que identifican. Este aporte permite información para crear un juego donde el niño imite o reproduzca sonido de letras en la segunda lengua, el inglés; y así motivar su aprendizaje por medio de los videojuegos. *El niño inicia un proceso comunicativo con las personas más cercanas quienes se encargan de enriquecer su lenguaje al fundamentar bases sólidas para el desarrollo de la motricidad, la cognición y el vínculo relacional. *El juego virtual videojuegos es incluyente permite la participación de personas cercanas con quienes se dará un proceso comunicativo en el aprendizaje de la segunda lengua inglés.	* Influencias contextuales en el desarrollo del lenguaje de los niños: algunas consideraciones. * El lenguaje en relación con los procesos de socialización primaria y secundaria. * Qué es leer y escribir: propuesta didáctica a partir de los niveles de escritura planteados por Ferreiro y Teberosky.	El desarrollo del lenguaje como categoría de la presente tesis es fundamental porque aporta conocimiento pleno de cada una de las etapas y factores involucrados en todo el proceso del desarrollo del sistema lingüístico del niño, dilucidando cómo se lleva a cabo la interrelación con los demás niños para el aprendizaje de la lengua materna y de la segunda lengua inglés, convirtiéndose en una invaluable herramienta del proceso de enseñanza – aprendizaje en la etapa preescolar.
3. Tesis Salomón Chacón Abel Moreno William Gómez		*El lenguaje nace, crece y se aprende y se perfecciona a través de la práctica y los modelos que se	* Recursos educativos digitales. * ¿Qué son los Recursos Educativos Digitales? * Ventajas de los Recursos Educativos Digitales.	

	(2014) Recurso educativo digital para estudiantes de grado pre – escolar como apoyo en los procesos lecto – escriturales.	ven y se aplican durante la infancia. *Comunicación nivel lingüístico etapa de los 5 a 7 años durante esta etapa los niños están es su desarrollo neurológico, cognitivo del lenguaje, comunicativo y socio – afectivo comienza aprender oraciones, verbos, corrigen e identifican el significado de cosas. *El juego es parte fundamental en la educación del niño porque permite adquirir habilidades comunicativas, afectivas, sociales y pensamiento creativo. *Los recursos educativos digitales ayudan a la adquisición de un conocimiento donde jugando virtualmente se acerca al estudiante a la comprensión de procesos por medio de simulaciones que representen situaciones reales o ficticias con la finalidad de enseñar la segunda lengua inglés.	* La informática como cambio en la Educación.	
	4. Tesis Regina Bonilla-Solorzano (2019). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio hans christian andersen.	*El lenguaje es personal por que todos estamos dotados para desarrollarlo; es simbólico y sistemático por que se pueden combinar sonidos, lenguaje oral y letras. *Para dominar una lengua no es suficiente emitir frases respetando las reglas gramaticales; es necesario además saber decir el concepto apropiado en el estilo, en	*Teoría científica que sustenta la investigación *Lenguaje, lengua y habla *Importancia y funciones del lenguaje *Formas del lenguaje *El lenguaje oral *El lenguaje de los niños de 4 años *El lenguaje y el contexto social que intervienen en el desarrollo del lenguaje oral.	

		el tiempo y lugar correctos (Soprano,2011). * El aporte de esta tesis es valiosísimo ya que marcas directrices sobre como interviene la fonética, morfosintaxis, la semántica en el aprendizaje de una lengua. Muestra como en el lenguaje infantil lo primero que se da es el lenguaje hablando y luego se aprende a pronunciar las palabras y hablar; luego se aprende a leer e interpretar símbolos escritos y finalmente a escribir. Estas indicaciones sirven para enseñar la segunda lengua inglés.		
	5. Tesis María Consuelo Lucrecia Ospina Gardezabal. “Oralidad, lectura y escritura a través de tic: aportes e influencias”	* La lengua es comunicación y muy especialmente la lengua oral (Cassany, Luna Sáenz, 2003, pag 36). El lenguaje oral se da de forma natural con la participación de hablantes en la mayoría de casos, a diferencia del lenguaje escrito que necesita de práctica (Flórez, Arias & Castro, 2010). Se destaca la importancia del lenguaje oral porque la interacción oral es base para el aprendizaje en la educación inicial es importante contar con maestros con altos niveles de formación en el lenguaje que desarrollen adecuadamente los procesos de las habilidades comunicativas de oralidad, lectura, escritura.	*Preliminar *El desarrollo de habilidades comunicativas *Estrategias didácticas *TIC en la construcción activa del conocimiento *Software educativo *Uso de dispositivos tecnológicos como soporte de la didáctica.	

		Las estrategias didácticas son herramientas necesarias y útiles que se le dan al estudiante para que se dé un proceso enseñanza – aprendizaje. El software educativo es una herramienta didáctica da pauta para llevar a cabo la propuesta del videojuego para la enseñanza de la segunda lengua inglés.		
Video juegos en la educación	1.artículo Córdoba & Ospina (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar.	*El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, e juego permitirá al niño poner en marcha su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea. *El juego educativo puede no ser divertido y si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El videojuego como herramienta virtual para enseñar la segunda lengua inglés debe impartir conocimiento de forma entretenida de modo que motive y despierte el interés en los niños para que se alcance el fin, aprender jugando. *El uso de los juegos digitales debe ser el adecuado, dirigido por personal capacitado que ha planeado de antemano los objetivos propuestos en la actividad.	*Teoría sobre el juego en la etapa infantil. *Teoría sobre el juego en los procesos de aprendizaje en los niños de preescolar. *Teoría sobre el uso de tecnologías de la información y de la comunicación en el preescolar. *Teoría sobre el impacto de los juegos digitales y videojuegos con los niños de preescolar.	A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron seis referentes se puede evidenciar que: El juego es una actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje en la infancia, porque le permite al niño desarrollar al máximo su creatividad, su imaginación, su expresión de conceptos, sentimientos y la interacción con otros niños y con el entorno que lo rodea. El videojuego como herramienta virtual para enseñar la segunda lengua el inglés debe conservar su esencia, no sólo proporcionándoles conocimientos de forma entretenida sino motivándolos e interesándolos hacia el aprendizaje de esta lengua foránea. Estos juegos son diseñados buscando una familiarización del niño con su uso, con el manejo de las nuevas tecnologías (TIC), para que de esa manera pueda desarrollar habilidades cognitivas motoras especiales, para que sea capaz de pensar, entender, preparar, ejecutar acciones así como interactuar con otros,
	2. Artículo. Restrepo, Cardona, Pulgarín & García. (2015). El	*La tecnología no debe ocupar un lugar central ni indispensable si no que es el rol del docente y la	* Ambiente de Aprendizaje y su Relación con el Videojuego. * Alfabetización Digital.	

	videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar.	intención pedagógica en el momento adecuado lo que determina su uso dentro del proceso enseñanza – aprendizaje. *La interacción de los niños con el videojuego en el ambiente de aprendizaje, les permitió inferir información, hacer predicciones, destacar ideas y generar reflexiones lo que finalmente representa la transformación de información en conocimiento. *El ambiente de aprendizaje es la construcción y adquisición de un conocimiento el cual puede ser aplicado en diferentes situaciones del diario vivir. Para plantear el videojuego se combina tres tipos de ambientes de aprendizaje. El lúdico: reglas creadas, el tecnológico: aprendizaje por medio del lenguaje oral, escritural e icnográfico, estético: formación sensibilidades. Estos ambientes de aprendizaje deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizar el juego digital.		aprendiendo a trabajar en grupo proponiendo soluciones con un fin común, sin olvidar el rol fundamental que debe desempeñar el docente de preescolar como mediador, facilitador y supervisor a lo largo de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje, teniendo siempre presente las necesidades educativas específicas de cada uno de los niños a los cuales les está enseñando. Emplear a los videojuegos desde el acercamiento inicial que tienen los niños en etapa preescolar con la lectura y la escritura posibilita que esta experiencia sea interesante, divertida y placentera. Clásicamente se ha considerado que la etapa inicial va desde que el niño nace hasta que alcanza los 6 años de edad. A partir de los dos años de edad se puede exponer de forma gradual y progresiva a los niños a los procesos de: lectura, escritura de su lengua materna y de una segunda lengua extranjera, el inglés. Los videojuegos en la educación como categoría de la presente tesis son de particular interés puesto que al examinar los procesos lúdico-pedagógicos se determina el significado previo de los videojuegos para los niños del grado transición y el significado actual adquirido posteriormente a ese
	3. Simposio. Marcucci, Aliciardi, Collino, De Cunto, Bosio&Chiodi (2015). Videojuegos como parte del aprendizaje.	*Los juegos educativos se diseñan para que el niño aprenda por medio de una actividad lúdica. Ventajas de los videojuegos: -Los alumnos están familiarizados con su uso. -Permiten la creación de dinámicas diferentes que enseñan de manera individual como grupal.	* Videojuegos y desarrollo de habilidades. * Videojuegos Educativos * Marco Pedagógico-Didáctico. *Descripción de la plataforma Clases y Aventuras. * Consideraciones de diseño e implementación.	

		-Desarrollan habilidades cognitivas motoras espaciales. - Desarrollan la creatividad. -Se da un aprendizaje. *El juego para Vygotsky parece estar caracterizado como una manera de participar del niño en todas las actividades culturales y contextuales protagonizado un rol central en el desarrollo del niño.		contacto con la lectura y la escritura de la segunda lengua inglés por medio de ellos.
4. Artículo Sabaté (2017). Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en educación matemática.	*Los videojuegos proporcionan a los jugadores la oportunidad de pensar, entender, preparar, ejecutar acciones, así como la posibilidad de jugar colaborativamente en juegos multijugadores masivos y colaborar en equipo mientras comparten conocimientos y habilidades. (Geejp, 2003). *Los videojuegos son una atractiva herramienta formativa porque son diseñados a partir de normas y la interacción con la consola les permitirá tener respuestas inmediatas motivando así a los alumnos.	* Investigaciones sobre videojuegos y Educación Matemáticas. * Los videojuegos en Educación matemática. * Videojuegos para incentivar mejoras en el rendimiento matemático. * Videojuegos para tratar contenidos matemáticos concretos. * Estudios sobre el diseño de videojuegos para el aula de matemáticas. * Videojuegos como entorno para trabajar la resolución de problemas. * Potencialidad de los videojuegos comerciales para promover el trabajo matemático. * Portal 2 y la resolución de problemas. * Los videojuegos de simulación como entorno para la modelización matemática.		
5. Artículo Sampetro& Muñoz (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de educación inicial.	*Los videojuegos se pueden emplear como herramientas educativas para el aprendizaje de diversas destrezas, habilidades y actitudes, así como también contenidos curriculares. *Para Marqués (2000) los videojuegos son un reto continuo que incita a la aventura, al descubrimiento y a desarrollar las	No tiene		

		habilidades necesarias en la resolución de problemas de diferente índole.		
	6. Artículo Briceño-Pira, I., Flórez-Romero, R., & Gómez-Muñoz, D (2019). Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular	*En cuanto a los intereses de los niños respecto al uso de las TIC en el colegio, es concluyente que lo que más les interesa es el juego, tomar un computador o dispositivo por sus propios medios y explorarlo, para poder jugar, descubrir y compartir. Es importante destacar que la interacción que los niños realizan entre pares con el uso de las TIC ha permitido crear zonas de desarrollo próximo (Vygotski, 2000), puesto que los niños que son más expertos en el manejo de computadores pueden orientar a quienes tienen menos experiencia y aportar en su aprendizaje. *Buscar la integración curricular con las TIC enriquece los ambientes de aprendizaje por medio del uso de diversos dispositivos ya que los estudiantes pueden avanzar por sus propias capacidades interactuando con otros. Para colaborar y aprender utilizando las tecnologías. (Garassini & Padrón, 2014; Área, 2010; Arbazúa & Cerda, 2011).	* Tecnologías de la Información y la Comunicación. * Las TIC en la escuela. * Usos de las TIC en Educación. * Integración curricular de las TIC.	
Aprendizaje de la segunda lengua en la educación inicial	1. Tesis. Álvarez Cárdenas (2017). Implementación del prototipo de un videojuego interactivo para reforzar el	*Los profesores que enseñan el idioma inglés enfrentan un gran reto, diseñar clases lúdicas y dinámicas que despiertan el interés en el niño motivándolo en el proceso enseñanza – aprendizaje;	Planeación del proyecto: *Matriz del marco lógico *Definición de actividades *Definición de equipo de trabajo *Cronograma con tiempos, holguras y ruta crítica	A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que: Encuestas realizadas en instituciones públicas muestran el poco interés y la

	aprendizaje en inglés en niños de 3 a 5 años.	para lograr esto se implementa una herramienta tecnológica basada en el juego didáctico como lo es el videojuego para estimular el querer aprender voluntariamente el idioma. *Las encuestas realizadas en esta tesis a 2 instituciones públicas muestran la poca importancia que se les da a la enseñanza de este idioma. Los métodos utilizados son monótonos, herramientas lúdicas poco utilizadas. *El nivel de inglés de los niños están en un nivel bajo lo demuestran los resultados del test realizado, en donde 34 estudiantes tuvieron una nota de 0 y 2.9 (nota baja), 8 estudiantes tuvieron una nota entre 3 y 35(regular) y ocho una nota sobresaliente 4y 5.	*Costeo de actividades Análisis e ideación Estado de arte * My First English Adventure Metodologías de enseñanza: * Método Montessori * Técnica Gamificación * Método Aprender Jugando (GBL) Game Based Learning * Método OPOL * Fonética sintética * Método Preview Review	escasa importancia que se le da a la enseñanza de la segunda lengua, el inglés sumado al bajo nivel evidenciado en la población estudiantil. En algunos colegios a nivel local y regional la enseñanza del lenguaje inglés hasta ahora en etapas iniciales, entonces es necesario que el docente encargado de esta asignatura en el grado de preescolar conozca las competencias lingüísticas y posea el conocimiento y la destreza para manejar las diferentes herramientas: guías metodológicas basadas en las TIC y para la realizar prácticas pedagógicas utilizando recursos didácticos virtuales como los videojuegos para un óptimo aprendizaje en el marco del programa de globalización de la segunda lengua, el inglés.
	2. Artículo Lidia A. Fuentealba, Andrew P. Philominraj, Bruno E. Ramírez-Muñoz y Nicol A. Quinteros (2018). Inglés para Preescolares: Una Tarea Pendiente en la Formación Inicial Docente.	* Científicos de la U. College de Londres han detectado que conocer un segundo idioma modifica positivamente la estructura del cerebro, mejorando su plasticidad e incluso la materia gris es más densa en la parte inferior de la corteza parietal de quienes hablan una segunda lengua, y más aún si lo hacen desde una edad temprana (BrainLang, 2017). *La enseñanza aprendizaje como segunda lengua en nivel de preescolar, apenas está empezando motivo por el cual es necesario que quienes la enseñen conozcan	* Enseñanza del inglés. * Educación preescolar	Los aportes de Jean Piaget son fundamentales porque permiten comprender que el lenguaje es el resultado de la actividad sensorial-motriz; en el mismo sentido a Vygotsky afirma que el lenguaje materno facilita el aprendizaje de la segunda lengua inglés, puesto que posee valores afectivos, culturales y sociales que favorecen la construcción del aprendizaje. A lo largo de la historia se han utilizado diversos métodos en el proceso enseñanza de lenguas extranjeras: gramática, traducción, el directo, el

		las competencias lingüísticas para enseñar el inglés y además posean el conocimiento básico para trabajar en niveles de preescolar. *Además es relevante el diseño de material acorde a las necesidades y realidades de aquellos que comienzan el aprendizaje en edad temprana (Aguilar 2017).		audio lingual, el audiovisual y el estructural situacional. Por un lado, el de la gramática se basa en el conocimiento de las reglas gramaticales, el método directo orientado a la enseñanza en la propia lengua; por otro lado, el audio lingual se enfoca en utilizar un texto de la segunda lengua. (Maati H, s.f). El aprendizaje de la segunda lengua inglés en la educación inicial como categoría es esencial en la presente tesis porque permite revisar no solo métodos, sino también estrategias que han sido utilizadas históricamente para la enseñanza del inglés; este conocimiento permite definir cuál debe ser la forma más adecuada en la que debe utilizarse a los videojuegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua, el inglés.
	3. Artículo Sonia Alexandra Rojas Reyes Cindy Catherine Suárez Hernández Lizeth Johanna Velandia Vesga (2012). Guía metodológica basada en el tic para la enseñanza del inglés como lengua extranjera	*Reconocer la importancia de aplicar una metodología didáctica e innovadora, y tener una preparación mínima para lograr resultados favorables en su práctica pedagógica. *La elaboración de una guía metodológica basada en las TIC para enseñar inglés como segunda lengua es otra perspectiva que aparecen en el escenario educativo para la enseñanza del inglés, evidenciando docentes motivados por el uso de nuevas herramientas virtuales mejorando la enseñanza del inglés como segunda lengua.	No tiene	
	4. Tesis Leidy Alejandra Cocoma María Alejandra Orjuela. (2017). Las tics como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés.	*La enseñanza de una segunda lengua inglés requiere de prácticas pedagógicas. Estas pueden llevarse a cabo articulando las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje por medio de recursos didácticos virtuales “videojuegos” donde los alumnos puedan interactuar en el programa de globalización enseñanza inglés.	No tiene	
	5. Tesis Juan Carlos Mora Jara, Martha Isabel Olaya	*La inclusión de las TIC es apropiada para los niños de preescolar, teniendo en cuenta que	EL INGLÉS EN PREESCOLAR. - Teorías de la segunda lengua	

	Amaya (2016). Las tic en la enseñanza del inglés en preescolar	los estudiantes están en proceso de iniciación del proceso de la lectura y la escritura y en este nivel juega un papel importante la oportunidad de interacción que se tiene con el ambiente mediante el uso de diferentes recursos digitales, llamativos que fomenten el acercamiento al inglés como segunda lengua y fortalezcan los estilos de aprendizaje como: el visual, auditivo y kinestésico. *(Rueda & Wilburn, 2014) indagaron acerca de las principales teorías para la enseñanza de una segunda lengua, teniendo en cuenta los conceptos de Piaget, Vygotsky y Lindstrom. Piaget (1961) plantea que el aprendizaje en la infancia se divide en diferentes etapas, teniendo en cuenta el intelecto y la capacidad como los niños(as) perciben. En su teoría resalta que el lenguaje se adquiere a través de la actividad sensorial motriz por medio de la interacción constante con medio. *Respecto al aprendizaje de una segunda lengua, Vygotsky (1989) propone que el aprendizaje adquirido en la lengua materna es una base que facilita el aprendizaje del idioma inglés, por qué el aprendizaje de las lenguas posee valores afectivos, culturales y sociales, que favorecen la construcción de los aprendizajes y el desarrollo de habilidades de	- Importancia del aprendizaje de la lengua extranjera - Metodología para el aprendizaje del inglés en niños de preescolar - Estándares para la enseñanza del inglés * DIMENSIÓN PEDAGÓGICA - Estrategias pedagógicas - Modelo Pedagógico - El Constructivismo y el Conectivismo *MARCO TECNOLÓGICO - Recursos digitales y herramientas colaborativas - Las TIC y el aprendizaje del inglés - Concepto de plataforma virtual	
--	---	--	---	--

		comprensión, estimulando la interacción e intercambio experiencias y juicios. *Las estrategias pedagógicas mediadas por las TIC permiten elaborar actividades multimedia empleando diferentes aplicativos en el proceso enseñanza – aprendizaje de la segunda lengua inglés.		
Constructivismo como enfoque didáctico	1. Tesis. Moscardi Ramiro (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas.	* Hay procesos cognitivos de alto nivel (como el aprendizaje, lenguaje, cognición espacial) y procesos cognitivos de bajo nivel (viso percepción, atención visual, representación espacial). * La cognición espacial es un proceso de alto nivel o superior que utiliza distintas tareas (p.e., de navegación y de planificación) y habilidades visoespaciales (atención visual, rastreo o búsqueda visual, percepción del color, reconocimiento visual, organización visual, interferencia visual, entre otras). *Los videojuegos inciden en los distintos procesos cognitivos de los jugadores creando efectos positivos con relación al desarrollo habilidades cognitivas.	DESARROLLO CONCEPTUAL * ORIGEN E INVESTIGACIONES SOBRE VIDEOJUEGOS. * TAREAS, HABILIDADES Y PROCESOS COGNITIVOS. -Procesamiento visoespacial. - Habilidades visoespaciales. - Percepción visual. - Atención visual. - Flexibilidad cognitiva. - Resolución de problemas y toma de decisión. * HABILIDADES COGNITIVAS Y GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS. - Videojuegos de acción - Videojuegos de estrategia - Videojuegos de puzzle *APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN OTRAS ÁREAS.	A partir del análisis de los referentes tenidos en cuenta para esta categoría que comprendieron cinco referentes se puede evidenciar que: Existen procesos cognitivos de alto nivel (aprendizaje, lenguaje, cognición espacial y procesos cognitivos de bajo nivel (viso percepción, atención visual, representación espacial); los cuales están presentes en el desarrollo de habilidades cognitivas estimuladas por medio de los videojuegos ya que estos estimulan la capacidad lógica, coordinación viso –espacial concentración trabajo en equipo y motivación. Los estudios de Goleman (1996) y Mayer (1990) evidenciaron una relación directa entre lo cognitivo y lo emocional, que se observa cuando la persona se auto regula quedando facultada para resolver diversas situaciones repentinas e inesperadas que acontezcan.
	2. Tesis Murcia & Ramírez (2017). Videojuego educativo como mediación pedagógica en educación preescolar.	*El uso adecuado y moderado de los videojuegos traen grandes beneficios por ejemplo estimula la capacidad lógica, coordinación viso- espacial, la concentración, trabajo en equipo y algo muy importante la motivación que	Dimensión motriz fina *Dimensión cognitiva *Video juegos educativos *Desarrollo motriz	Los videojuegos motivan y estimulan la atención en pro de un adecuado autocontrol del jugador. Las emociones

		genera en sus alumnos a la hora de aprender materias difíciles y aburridas. *Se busca crear espacios que favorezcan un aprendizaje significativo mediante estrategias que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje.		experimentadas por los niños que se acercan a los videojuegos les permiten recordar, memorizar para ulteriormente aprender procesos que les permiten relacionarse con las TIC y de forma simultánea continuar con su proceso normal de enseñanza-aprendizaje. Las capacidades cognitivas y biológicas que los niños del preescolar han adquirido según la etapa del desarrollo cognitivo se pueden identificar desde un enfoque didáctico (Pan European Game Information). Según Piaget y Ausubel en su teoría del aprendizaje, los niños en edad preescolar al seleccionar un videojuego tendrán en consideración gustos, intereses y referencias, así como aprendizajes y destrezas. Marín Díaz, 2012. Las inteligencias múltiples que Gardner estableció partiendo de un enfoque didáctico, aprueban que los videojuegos y los juegos digitales al ser utilizados como materiales educativos en niños de edad preescolar les permite utilizar diferentes destrezas y habilidades para desarrollar las diversas inteligencias múltiples (Marín Díaz, 2012). El constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de las inteligencias múltiples como categoría de la presente tesis es fundamental porque permite definir cómo deben utilizar los videojuegos los niños del preescolar para que sean capaces de emplear el léxico de forma creativa, innovadora y eficaz para tener una
3. Tesis Gallo, Yuliana (2019). El videojuego educativo como herramienta didáctica para autorregulación en el aprendizaje.	*Los estudios de Goleman (1996) y Mayer (1990) Descubren una relación directa entre lo cognitivo y lo emocional que influyen directamente en la persona cuando trata de autorregularse se puede decir que el sistema emocional se asocia con el sistema cognitivo afrontando y resolviendo diversas situaciones. Por lo tanto, es necesario en la educación aplicar estrategias que fortalezcan la atención y el desarrollo de pensamiento para la autorregulación cognitiva y emocional. *Los videojuegos motivan y estimulan la atención, la concentración, el pensamiento lógico y autocontrol del jugador.	* La Educación en el siglo XXI. * Aproximación teórica al objeto de estudio (autorregulación). * La autorregulación en la educación de la infancia. * Naturaleza de la autorregulación emocional. * Naturaleza de la autorregulación cognitiva. * Naturaleza de la autorregulación conductual. * Videojuegos y aprendizaje.		
4. Artículo Sánchez Ross (2017). Estrategias De aprendizaje con videojuegos a partir de la neuroeducación	*Un factor importante en los videojuegos son las emociones que generan alegría, tristeza, frustración. Las emociones experimentadas permiten a los niños recordar hechos, memorizar procesos esto ayuda a mejorar la autoestima por la posibilidad de ganar, asegurando que la	* NEUROCIENCIA, EDUCACIÓN Y VIDEOJUEGOS. * VIDEOJUEGOS Y MEMORIA COMO ELEMENTO CLAVE PARA EL APRENDIZAJE. * LOS MECANISMOS DE LA ATENCIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS. * TAXONOMÍA DE BLOOM, VIDEOJUEGOS Y NEUROCIENCIA.		

		motivación por el juego le permitió el aprendizaje y progreso.		mejor comprensión de la segunda lengua inglés.
	5. Tesis Juan Carlos Mora Jara, Martha Isabel Olaya Amaya (2016). Las tic en la enseñanza del inglés en preescolar	*La inclusión de las TIC es apropiada para los niños de preescolar, teniendo en cuenta que los estudiantes están en proceso de iniciación del proceso de la lectura y la escritura y en este nivel juega un papel importante la oportunidad de interacción que se tiene con el ambiente mediante el uso de diferentes recursos digitales, llamativos que fomenten el acercamiento al inglés como segunda lengua y fortalezcan los estilos de aprendizaje como: el visual, auditivo y kinestésico. *(Rueda & Wilburn, 2014) indagaron acerca de las principales teorías para la enseñanza de una segunda lengua, teniendo en cuenta los conceptos de Piaget, Vygotsky y Lindstrom. Piaget (1961) plantea que el aprendizaje en la infancia se divide en diferentes etapas, teniendo en cuenta el intelecto y la capacidad como los niños(as) perciben. En su teoría resalta que el lenguaje se adquiere a través de la actividad sensorial motriz por medio de la interacción constante con medio. *Respecto al aprendizaje de una segunda lengua, Vygotsky (1989) propone que el aprendizaje adquirido en la lengua materna es una base que facilita el aprendizaje del idioma inglés, por	* El inglés En Preescolar. * Dimensión pedagógica.	

		qué el aprendizaje de las lenguas posee valores afectivos, culturales y sociales, que favorecen la construcción de los aprendizajes y el desarrollo de habilidades de comprensión, estimulando la interacción e intercambio experiencias y juicios.		
--	--	---	--	--

Anexo 5. Ficha técnica videojuego “Minecraft”

Ficha técnica del videojuego	
  	Nombre: “Minecraft”
	Autores: Markus
	Desarrollado: Mojang
	Lanzamiento: 18 de noviembre del 2011
	Género: Estrategia, acción, aventura
	Edad recomendada: Cuatro en adelante
	Idioma: español – inglés
	Plataforma: PC
	También está disponible: X360, iPhone, iPad, Android
	Características: 1.Te permite jugar con amigos en diferentes dispositivos. 2.El modo de juego en pantalla dividida permite que hasta cuatro jugadores jueguen en la misma pantalla y al mismo tiempo. 3. Comparte tu mundo con tus amigos y con jugadores de todo el mundo. 4. Descubre nuevas maneras de jugar “Minecraft” con packs de texturas, aspectos y mapas únicos. 5. Los perfiles de XBOX y las cuentas de Microsoft tienen controles para ajustar el contenido según la edad.

	Como se descarga “Minecraft”: para adquirir “Minecraft” Education Edition es visitar la página: https://education.minecraft.net/get-started/download/. Modos de juego: Modo supervivencia: El objetivo del jugador es ir recolectando mientras va explorando con la finalidad de poder construirse un hogar y sobrevivir a las criaturas en este modo hay un “jefe final” pero el juego nunca termina. Modo creativo: El jugador puede construir libremente tiene acceso a todos los materiales y objetos también puede destruir objetos de forma instantánea. Modo aventura: En este modo es para jugar en mapas creados por otros jugadores, donde no se pueden destruir directamente ni colocar bloques. Pero se puede interactuar con animales. Criaturas. Modo extremo: es parecido al modo de supervivencia, pero solo tiene una sola vida si muere una sola vez adiós a la partida. (Fonseca, s.f.)
--	--