

**Aprender inglés jugando: Fortalecimiento de la habilidad oral en niños y niñas del grado
Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá mediante el desarrollo de juegos
digitales de emparejamiento durante el primer semestre de 2025**

Julián Alberto Buitrago Hernández

Leidy Daniela Ruiz Rodríguez

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento presenta una propuesta de innovación basada en el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Gachetá sede F. Kennedy, Nivel Jardín, trabajando con niños y niñas entre los 4 y 5 años de edad. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento durante el primer semestre del 2025. Utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego los juegos educativos digitales, reconociendo sus efectos en la habilidad oral en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los niños y niñas lograron interpretar el significado de los juegos educativos digitales y como estos los motivan por aprender un segundo idioma como el inglés y a su vez potencia su aprendizaje y desarrollo en el aula de clase.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, motivación, TIC, habilidad oral.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Escuela Normal Superior de Gachetá, F. Kennedy campus, Kindergarten level, working with children aged 4 to 5 years. The general objective was to strengthen the learning of oral skills in English among kindergarten children at Escuela Normal Superior de Gachetá, F. Kennedy campus, through the implementation of digital matching educational games during the first semester of 2025. A qualitative and experimental approach was used, involving the application of digital educational games and recognizing their effects on oral English skills. Based on this research exercise, it was concluded that the children were able to interpret the meaning of the digital educational games and how these games motivated them to learn a second language such as English, while also enhancing their learning and development in the classroom.

Keywords: Game, learning, motivation, ICT, oral skill.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema.....	13
Pregunta de Investigación	15
Objetivos	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	16
Marcos de Referencia	17
Referentes Conceptuales	17
Habilidad Oral.....	17
Comunicación Verbal	17
Juego – Juegos Educativos Digitales.....	18
Aprendizaje Significativo.....	19
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos.....	22
Referentes Legales.....	23
Referentes Éticos	24
Herramientas y Métodos	25
Enfoque y Tipo de Estudio.....	25
Unidad de Análisis.....	26

Técnicas para la Recolección de Datos	26
Categorías de Análisis en el Estudio:	27
Juegos Educativos Digitales.....	27
Habilidades Comunicativas.....	27
Aprendizaje a través de Juegos Digitales	28
Resultados	29
Análisis y Discusión	34
Conclusiones y Recomendaciones.....	39
Referencias Bibliográficas	42
Apéndices	45

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	45
--	----

Introducción

La investigación pedagógica tiene como propósito fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento durante el primer semestre del 2025.

Actualmente se evidencia el uso de la tecnología en el mundo entero, existen diferentes espacios en la sociedad donde se utiliza esta herramienta. En este sentido los docentes innovan en el aula de clases utilizando herramientas tecnológicas que les facilite a los estudiantes aprender de una forma más divertida. Desde una postura análoga, Ávila & Ramírez (2020), enfatizan que los juegos educativos digitales son “una herramienta tecnológica, que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que cuenta con un componente lúdico, tecnológico e innovador, que despierta la motivación de los estudiantes” (p.28).

Por otro lado, la investigación pedagógica arroja que los estudiantes se destacan por su vocabulario amplio y preciso, lo que evidencia un progreso significativo en el desarrollo lingüístico. Sin embargo, en el aula en el que se realiza el estudio pedagógico se evidencia que el aprendizaje del uso de vocabulario básico y comandos en inglés no es el esperado para la edad de los participantes, lo que impide un mayor progreso en comprender instrucciones simples en este idioma.

Es por esta razón, que se analiza estrategias que les permita a los niños y las niñas aprender efectivamente el idioma del inglés, lo que se hace necesario implementar juegos educativos digitales que permitan transformar las practicas pedagógicas dentro del aula. Según el juego Bruner (1966), el juego actúa como un instrumento necesario para el aprendizaje pues gracias a él los niños y las niñas pueden disfrutar explorando, experimentando y solucionando

problemas en la situación en la que se encuentran desde un contexto de tranquilidad. De este modo, se identifica la brecha que impide el desarrollo de vocabulario del inglés en los niños y las niñas de grado jardín. Ante esta situación, la implementación de juegos educativos digitales para abordar esta problemática resulta fundamental.

Así, el objetivo general de esta investigación pedagógica, es fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento durante el primer semestre del 2025. La formulación de este objetivo obedece a la necesidad de implementar durante la enseñanza del inglés, juegos educativos digitales de emparejamiento para esto se realiza la investigación bajo el enfoque cualitativo, este enfoque se caracteriza por el uso de métodos como entrevistas, observaciones y análisis del contenido, permitiendo una interpretación detallada de los resultados.

Por consiguiente, para la recolección de datos se realiza una entrevista semiestructurada pre a los niños y niñas que ayudara a conocer que cercanía tiene los niños y las niñas con los juegos educativos digitales de emparejamiento específicamente en el desarrollo de la habilidad oral en el inglés, seguidamente se realiza la aplicación de un juego educativo digital de emparejamiento para reconocer el cambio que han obtenido los niños y las niñas en cuanto el aprendizaje del inglés y mejora de la habilidad oral al interactuar con juegos digitales de emparejamiento. Finalmente, se aplica una entrevista semiestructurada post para indagar que cambios observan los niños y las niñas al implementar en las clases de inglés de grado jardín, juegos educativos digitales para mejorar la habilidad oral.

De este modo, los hallazgos de esta investigación pedagógica permiten identificar, que, con la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento, los niños y las niñas

fortalecieron significativamente la habilidad oral en inglés, se refleja mayor interés y motivación por participar en las clases. Los resultados demuestran que la implementación de juegos educativos digitales fortalece efectivamente el aprendizaje de los niños y las niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy.

Por tanto, a continuación, se invita al lector a revisar el texto con el fin de obtener comprensión detallada en cuanto su metodología, aplicación de instrumentos y análisis de resultados que corroboran este hallazgo.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la Institución Educativa Normal Superior de Gachetá sede F. Kennedy, Nivel preescolar. Gachetá es un municipio colombiano del departamento de Cundinamarca ubicado en la Provincia del Guavio, de la cual es capital. Cuenta con 11.000 habitantes aproximadamente, de los cuales el 70% viven en la zona rural. Se encuentra a 99 km al oriente de Bogotá, la capital del país. El casco urbano se encuentra a orillas del Río Gachetá, uno de los afluentes pertenecientes a la cuenca del río Guavio.

La Institución Educativa Normal Superior de Gachetá sede F. Kennedy brinda atención educativa en los niveles de prejardín, jardín, transición, básica primaria, básica secundaria, ciclo complementario y educación para adultos (SAT) y cuenta con infraestructura equipada con herramientas tecnológicas propicias para brindar sus servicios educativos. La sede F. Kennedy es amplia y tiene un parque donde los estudiantes pasan un rato agradable en su tiempo de descanso. La comunidad educativa está conformada por familias de estratos uno (1) y dos (2), esporádicamente se presentan casos de vulnerabilidad socioeconómica. Algunos de los familiares son comerciantes, agricultores, ganaderos o trabajan en empresas de manufactura. El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 12 niños y niñas (5 niñas y 7 niños) del grado jardín, con edades entre los 4 y 5 años. Son niños y niñas muy activos, respetuosos, cariñosos y autónomos. Se observa en ellos una diversidad en su forma de aprender, expresarse y de relacionarse con el mundo.

Sin embargo, se ha evidenciado que los estudiantes de este grupo presentan dificultad para ampliar su vocabulario en idioma inglés, lo que afecta su comprensión de palabras básicas y seguimiento de comandos simples que se manejan en el aula. No consiguen reconocer términos frecuentes como "sit down" (siéntate), "listen" (escucha), "open the door" (abre la puerta) o

"come here" (ven aquí), lo cual retrasa el aprendizaje y el desarrollo de las actividades, dado que el desconocimiento de vocabulario y comandos afecta a los estudiantes al momento de recibir instrucciones de forma correcta. A la par, se observa un bajo interés en aprender nuevas palabras y frases durante el desarrollo de las actividades educativas que se realizan diariamente, lo que limita su progreso lingüístico.

Los docentes motivan a los estudiantes para aprender el vocabulario básico que utilizan en el aula de clase, aunque las estrategias trabajadas en la actualidad no logran captar su atención. Actualmente, las estrategias que se implementan por parte del docente se caracterizan por un tipo de enseñanza basada en la memorización de palabras y expresiones y giran en torno a los métodos tradicionales, son repetitivas y ofrecen poca variedad de actividades lo que resulta poco motivante y retador para los estudiantes. Además, la interacción durante las actividades en inglés es poca, lo que lleva a adquirir un desarrollo lento en las 4 habilidades lingüísticas para los dos idiomas (escucha, lectura, habla y escritura). Por lo tanto, el uso de metodologías innovadoras es clave para el fortalecimiento de su vocabulario y el uso de comandos básicos. De este modo, la implementación de juegos didácticos e interactivos y el uso de la tecnología, brindará a los estudiantes motivación por el aprendizaje del inglés y los llevará a participar mucho más durante el desarrollo de las clases favoreciendo así el uso integral de ambas lenguas.

El contexto socioeconómico juega un papel importante, ya que muchos niños y niñas no cuentan con acceso a libros o internet en casa, lo que dificulta su desarrollo académico, además algunos de los estudiantes provienen de hogares en los que los padres no pueden acompañar su proceso educativo debido a sus largas jornadas laborales. A la par, la falta de formación en estrategias didácticas innovadoras por parte de algunos docentes limita la posibilidad de implementar metodologías más efectivas en el aula. Estos factores resaltan la importancia de

diseñar estrategias de enseñanza que respondan a las necesidades del grupo y promuevan una educación mucho más inclusiva y equitativa.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado Jardín en la Institución Educativa Normal Superior de Gachetá sede F. Kennedy, con edades entre 4 y 5 años son niñas y niños activos, respetuosos, cariñosos y autónomos, y demuestran un notable potencial en sus habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Cada niño y niña posee una multiplicidad en sus formas de aprender y expresarse, lo que significa que utilizan diferentes estilos para acceder al conocimiento, lo que les permite asimilar y comunicar la información de manera adecuada. Algunos estudiantes se destacan por su vocabulario amplio y preciso, lo que evidencia un progreso significativo en el desarrollo lingüístico. Sin embargo, se evidencia que el aprendizaje del uso de vocabulario básico y comandos en inglés no es el esperado para su edad, lo que impide un mayor progreso en comprender instrucciones simples en este idioma.

En la actualidad, los profesores han llevado a cabo estrategias que consisten en la repetición y memorización de conceptos en el aprendizaje de vocabulario en inglés, repitiendo palabras y frases, estas estrategias tradicionales implican que el docente repite constantemente términos como "listen", "sit down" y "open", tal vez esperando que el estudiante memorice a través de la repetición y le genere un aprendizaje significativo, sin incorporar en la enseñanza estrategias efectivas como el desarrollo actividades didácticas que incluyan juegos educativos que les brinden a los estudiantes la oportunidad de motivarse mucho más por aprender el idioma inglés.

Por tanto, luego de la observación en el aula se hace evidente que los niños tienen dificultades para reconocer palabras de uso común en el segundo idioma, lo que también afecta su comprensión y retrasa su aprendizaje y desarrollo de una de las habilidades más importantes

del lenguaje: hablar. Si bien los profesores intentan motivarlos con una enseñanza basada en realizar actividades en libros y recibir una calificación, las estrategias usadas no ofrecen propuestas distintas y tampoco responden a las necesidades y estilos de aprendizaje del grupo. De este modo, las actividades propuestas actualmente en el aula, más que lograr la consolidación de aprendizajes, ocasionan que se atrase el aprendizaje del lenguaje y disminuya la motivación de los niños por participar en las clases.

Ante tal perspectiva, se hace necesario introducir una variable de mediación que permita transformar las prácticas pedagógicas en el aula actual. La implementación de juegos educativos digitales de memoria y atención permiten a los niños y las niñas mejorar la concentración y la retención de información. Dentro de estos juegos podemos encontrar: los juegos de emparejamiento los cuales aportan a fomentar la motivación de los estudiantes por aprender inglés mientras les permite reconocer, asociar y fortalecer la habilidad lingüística del *speaking*. Por tanto, se plantea la hipótesis de que la implementación de juegos educativos digitales de memoria y atención denominados juegos de emparejamiento fomentará el interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés, al ofrecer un entorno dinámico que facilite el reconocimiento, la asociación y el fortalecimiento de la habilidad lingüística del *speaking*.

En el grupo de estudiantes de grado Jardín de la Institución Educativa Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy, se ha identificado una brecha en el desarrollo del vocabulario en inglés, lo que limita su competencia comunicativa y afecta su motivación y aprendizaje de este idioma. Ante esta situación, la implementación de juegos educativos digitales para abordar esta problemática resulta fundamental. La inclusión de estos juegos en el aula no solo contribuye a mejorar la fluidez oral, sino que también aumenta la motivación y fomenta la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá, sede F. Kennedy, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento durante el primer semestre del 2025

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los niños y las niñas del grado jardín en la Escuela Normal Superior de Gacheta sede F. Kennedy a juegos educativos digitales de emparejamiento.

Movilizar el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá a través de la experimentación con juegos educativos digitales de emparejamiento.

Reconocer los cambios en el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Normal Superior de Gachetá luego de la experimentación con juegos educativos digitales de emparejamiento.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

De acuerdo con Tafur (2008), el referente conceptual es el conjunto de conceptos que expone un investigador cuando hace el sustento teórico de su problema y tema de investigación. Por lo tanto, para favorecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en los niños y las niñas del grado jardín a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento, es necesario conocer ideas fundamentales y se abarcara las siguientes dentro de la investigación:

Habilidad Oral

Ricardo y Martínez (2018), mencionan que la habilidad oral, solo se desarrolla con la comunicación real. En tal sentido, dentro del aprendizaje la habilidad oral es fundamental, ya que es la capacidad que tiene el individuo de comunicarse efectivamente, lo que indica el buen uso de la gramática y la forma de interactuar en momentos reales. Con este enfoque se relaciona la habilidad oral en el inglés que se fundamenta en el sentido del uso adecuado del idioma y la capacidad de desarrollar la habilidad del habla como motivación. Por ello, para la formación de profesionales competentes, es menester orientar a los estudiantes desde sus primeros años escolares, sobre la gramática, la pronunciación, la fluidez y el vocabulario en el idioma inglés. Fuentealba et al. (2019) y Nielsen y Niño (2017).

Comunicación Verbal

Se describe como un conjunto de métodos para expresarse de manera efectiva al hablar ECURED, (2013), citado por (Rivera, 2020, pg 25). Esto significa que se busca transmitir el mensaje deseado sin ningún impedimento. Esta habilidad necesita ser cultivada cuando se desea una comunicación clara y, por lo tanto, al aprender un idioma extranjero, es importante

considerar este punto. Es vital que la persona que está aprendiendo un idioma sea capaz de enviar y recibir mensajes de manera adecuada.

Dicho esto, Byrne (2000), afirma que mejorar las habilidades de hablar es un motivador para muchos niños y niñas. Por lo tanto, aconseja a los docentes de lenguas extranjeras que encuentren maneras de mostrar constantemente a los estudiantes que están avanzando en el idioma. Además, sugiere que deben enseñarles a utilizar eficazmente lo poco que conocen y garantizar que, en las actividades de práctica guiada, no solo se corrijan los errores, sino que también se les brinden oportunidades para expresarse libremente.

Juego – Juegos Educativos Digitales

El juego ocupa un lugar fundamental en el desarrollo del ser humano, y en el aspecto educativo no podía dejar de ser importante. Desde el punto de vista de Bruner (1966), el juego actúa como un instrumento necesario para el aprendizaje pues gracias a él los niños y las niñas pueden disfrutar explorando, experimentando y solucionando problemas en la situación en la que se encuentran desde un contexto de tranquilidad. En la misma línea, Bruner (1966) enfatiza que el juego no solo facilita la adquisición de habilidades cognitivas, sino que también fomenta la creatividad y la flexibilidad mental, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones complejas en el futuro.

El juego, como estrategia pedagógica, ha sido ampliamente avalado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2014) como un instrumento fundamental para el desarrollo integral de los niños. El MEN hace énfasis en que el juego fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes y las estudiantes, pero también el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas. Se considera que los juegos educativos digitales son una herramienta pedagógica que optimiza el aprendizaje de los niños y las niñas en una segunda lengua como el inglés. Según

Papert (1980), el aprendizaje a través de los juegos educativos digitales permite al estudiante experimentar con situaciones reales en un ambiente seguro y sin riesgos. Además, proporciona un feedback inmediato y continuo, lo que favorece el aprendizaje significativo y la motivación.

Aprendizaje Significativo

Al respecto, Ausubel (1983), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. En este sentido el aprendizaje significativo asocia al estudiante con nuevos conceptos que puede ampliar a su vocabulario lo que permitirá que por medio de juegos educativos digitales desarrolle su aprendizaje de una forma rápida y didáctica, el docente innovará en el aula mediante la implementación de nuevas herramientas digitales, como los juegos educativos, con el objetivo de fomentar en los estudiantes una formación autónoma y significativa. Estas herramientas no solo motivan a los estudiantes, sino que también facilitan el aprendizaje del inglés de manera dinámica e interactiva.

La adquisición de nuevos conocimientos mediante la experimentación de juegos educativos digitales, potencian la motivación por querer aprender una segunda lengua como lo es el inglés. Desde una postura análoga, Ávila & Ramírez (2020), enfatizan que los juegos educativos digitales son “una herramienta tecnológica, que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que cuenta con un componente lúdico, tecnológico e innovador, que despierta la motivación de los estudiantes” (p.28). La fusión de las tecnologías de la información y comunicación con los juegos interactivos brinda a los niños y las niñas oportunidades de aprendizaje y diversión que pueden influir favorablemente en su crecimiento mental, verbal y social. Esto implica que también ayudan en el avance del lenguaje, estimulan la expresión oral, el aumento del vocabulario y las habilidades de comunicación.

Referentes Teóricos

Bruner (1966), explica que el juego es la herramienta clave para la exploración activa y obtener un aprendizaje significativo y productivo dentro del aula de clase. En relación con los juegos educativos digitales proporcionan en los niños y las niñas la capacidad para querer aprender y explorará nuevas formas de estudiar una segunda lengua. Al respecto, Piaget (1964), citado por Cárdenas (2011), ofrece una visión muy importante al enfatizar el papel de los juegos en la forma en que los niños aprenden, asimilan y adaptan nuevos conceptos. Creando un ambiente en el que los niños pueden explorar, experimentar sus ideas y mejorar habilidades mentales esenciales. A medida que los niños crecen, los juegos adoptan varias formas que reflejan sus cambios intelectuales, ya que estos juegos muestran cómo entienden el mundo en cada fase de su desarrollo, ayudándoles a adquirir habilidades sensoriales, simbólicas y de pensamiento.

El aprendizaje basado en juegos digitales es una metodología que utiliza juegos para que los niños aprendan y se motiven. Se basa en la idea de que el juego es una herramienta motivadora que favorece el aprendizaje. Los niños y niñas están aprendiendo las habilidades de lenguaje que son apropiadas para su edad, como hablar y comunicarse con facilidad. Por lo tanto, los juegos interactivos tienen un papel importante en el avance del lenguaje. Esto se debe a que uno de los beneficios principales es que ayuda a estimular el lenguaje. Es decir, al conectar ideas con elementos visuales y sonoros que ofrece el juego, logran aumentar su vocabulario.

En este sentido, cuando los niños y niñas inician el estudio de un idioma diferente en los primeros años de su educación, ya cuentan con ciertas habilidades de comunicación en su lengua nativa. Por ello, el enfoque de un programa de idiomas extranjeros debe ser fomentar esta

capacidad de comunicarse en otras lenguas, considerando sus propias limitaciones, de la misma manera que lo hacen en su lengua materna. Tomando como referencia los trabajos Ausubel (1980), él afirma que:

La educación comunicativa en idiomas, como su título sugiere, enfatiza la utilización del lenguaje como un componente fundamental en la comunicación mediante la interacción. Al dominar el lenguaje, el estudiante se posiciona dentro de una intrincada red de relaciones que lo caracterizan a él y a la comunidad. (p. 18).

En el ámbito de la lengua extranjera, y partiendo de los lineamientos curriculares (1996) aplicamos un enfoque comunicativo-semántico en el que la comunicación y la interacción son fundamentales en el proceso de aprendizaje. Además, este método ve al alumno como el principal actor en el avance de su habilidad comunicativa.

Al respecto, Richards y Rodgers (1983), concluyen que la teoría de la Enseñanza Comunicativa de la Lengua es muy valiosa, pero algo variada. Presentan cuatro conceptos generales que podrían formar la base de dicha teoría comunicativa: el idioma visto como un sistema para describir significados, la interacción y la comunicación como las funciones primordiales del lenguaje, los usos funcionales y comunicativos que muestran la estructura del idioma, y las categorías de significado funcional y comunicativo en el discurso como las partes esenciales del lenguaje.

Así mismo, la teoría constructivista del aprendizaje es un enfoque que sugiere que el saber se crea mediante la convivencia entre el individuo y su medio. Se fundamenta en la noción de que aprender es un proceso activo y sin fin. Dentro de esta teoría encontramos que la motivación es un factor fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, el enfoque constructivista de Piaget (1964) sostuvo que aprender es un proceso activo que ocurre mediante la interacción con el entorno. Por esa razón, es fundamental ofrecer a los niños los espacios y recursos necesarios para facilitar su aprendizaje colaborativo. Esta teoría también ayudó a mejorar las formas de enseñanza que fomentan el aprendizaje activo, ya que creía que los niños y niñas deben construir su propio conocimiento para entenderlo verdaderamente. (Rodríguez, 1999).

Piaget (1964) veía la inteligencia no simplemente como una serie de componentes simples que están algo desconectados, sino como un sistema integral, como un conjunto organizado donde las partes individuales están coordinadas y se relacionan de manera cercana entre ellas para crear una estructura lógica que el niño utiliza para entender el mundo que le rodea. Así, el rol del docente se presenta como un guía en este proceso, siendo responsable no sólo de transmitir información de manera automática, sino de establecer las condiciones y buscar los métodos adecuados para que el alumno pueda desarrollar su inteligencia, formando los conocimientos que requiere para su aprendizaje, tal como propone Saldarriaga et al., (2016).

Así, el aprendizaje constructivista mediante juegos se enfoca en utilizar juegos educativos digitales que motiven a los niños y niñas a aprender una segunda lengua como el inglés. Estos juegos tienen metas educativas definidas y están creados para involucrar a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje profunda. Frecuentemente, el aprendizaje con juegos se aplica en las aulas de clase con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza y que este sea más participativo, atractivo y fácil de recordar.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación (2014), determina en el Currículo de Educación Inicial que el juego es la “principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una

actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad” (p.41). Siendo una de las actividades rectoras más trabajadas dentro de las actividades académicas, y donde los niños y niñas desarrollan más competencias y habilidades para la vida.

El juego hace protagonismo para promover la autonomía y potenciar la curiosidad de los niños y niñas como fuentes de comprensión. Se convierte entonces en un "ambiente de escucha" de las capacidades y potencialidades de niñas y niños, donde docentes e instituciones educativas puedan verdaderamente identificarlos desde su diversidad lingüística, según afirma Malaguzzi (2001).

Entonces, retomando la propuesta de la Unesco (2019), el juego satisface la necesidad humana básica de expresar imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento que nos ayudan a afrontar las cosas y a poder disfrutar y utilizar nuestra imaginación y capacidad de innovación.

Referentes Legales

El aprendizaje del inglés en la educación inicial en Colombia está apoyado en varias normativas. La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) indica que el aprendizaje de una lengua extranjera es una práctica educativa a realizarse desde los primeros años de escolaridad con el fin de mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes. Al mismo tiempo, el Decreto 1860 de 1994 subraya las metodologías nuevas para la enseñanza de los idiomas. En el preescolar es importante el juego. Las metodologías innovadoras tienen su explicación en el Plan Nacional de Bilingüismo (MEN, 2004), ya que se comunica cuál es la tarea y cómo debe lograrse el inglés como lengua extranjera; por tanto, debe darse desde la etapa del desarrollo, señalando que se deben implementar estrategias pedagógicas que den cuenta de la mejora del nivel de inglés de los niños y niñas desde las edades más tempranas. A su vez, la Resolución 02041 de

2016 establece algunas maneras básicas de competencia en inglés en la educación preescolar y básica, remarcando la importancia del juego y de la interacción para el aprendizaje de la lengua. Por esta razón, la investigación que se presenta se acoge a los aspectos normativos ya citados, pero también intenta ayudar al desarrollo de estrategias de enseñanza para el aprendizaje de la lengua a nivel de la educación inicial.

Referentes Éticos

El marco ético del proyecto está relacionado con las autorizaciones dadas por parte de los representantes de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Gacheta sede F. Kennedy, es este caso la Rectora y la docente de aula, quienes autorizan el desarrollo del proyecto donde se respeta el bienestar de los niños y las niñas, y donde se les brinda un trato cordial. Especificando que la información recogida es con fines educativos y que no será utilizada para ningún otro manejo imprudente que perjudique los datos de los infantes. Dentro del proyecto se llevan a cabo procesos académicos investigativos incluyentes de género e identidad, integrando a todos los niños y niñas dentro de las actividades a implementar en su momento.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Para el desarrollo de esta investigación pedagógica se propone un enfoque de investigación cualitativo y estudio de tipo experimental.

El enfoque cualitativo se caracteriza por identificar la naturaleza de las realidades del sujeto a través de la interpretación. Por ello, la presente investigación se basa en esta perspectiva, ya que busca analizar cómo los juegos educativos digitales motivan a los niños y niñas a aprender una segunda lengua como el inglés. Este enfoque se caracteriza por el uso de métodos como entrevistas, observaciones y análisis de contenido, lo que permite una interpretación detallada de los resultados. Al respecto, Bonilla & Rodríguez (2005), afirman que “la característica de la investigación cualitativa es un proceso de entradas múltiples que se retroalimentan con la experiencia y el conocimiento que se va adquiriendo de la situación” (p.121). La investigación cualitativa ayuda a entender la realidad social viendo las cosas desde la perspectiva de las personas que se estudian, es decir, tomando en cuenta cómo ven su propio entorno y cómo este influye en su desarrollo.

El enfoque experimental está relacionado con la variable juegos educativos digitales y cómo esta contribuye en aumentar la motivación de los niños y las niñas del grado jardín por querer aprender una segunda lengua como el inglés. En una investigación con enfoque experimental, el investigador realiza cambios en ciertos aspectos que está estudiando para observar cómo afectan el comportamiento de los participantes. Según Murillo (2011), “un experimento consiste en modificar un elemento (variable independiente) y analizar su impacto en otro elemento (variable dependiente)” (p. 5).

Unidad de Análisis

Se realizará el análisis con 12 niños y niñas (5 niñas y 7 niños) del grado jardín, de La Institución Educativa Escuela Normal Superior de Gachetá sede F. Kennedy del municipio de Gacheta del departamento de Cundinamarca.

Técnicas para la Recolección de Datos

Arias (2006), define las técnicas de recolección de datos como “el conjunto de procedimientos y métodos que se utilizan durante el proceso de investigación, con el propósito de conseguir la información pertinente a los objetivos formulados en una investigación” (pág. 376). En este sentido para la recolección de datos se utilizará técnicas que ayudarán a la investigación a profundizar en aspectos relevantes.

Respecto, al primer objetivo específico, se aplicará una entrevista semiestructurada a los niños y niñas, como señala Babbie (2021), "las entrevistas semiestructuradas permiten combinar preguntas predefinidas con la flexibilidad de explorar respuestas de manera más abierta" (p. 145). Por lo tanto, la entrevista semiestructurada aplicada a estudiantes de grado Jardín lo cual ayudara a conocer que cercanía tiene los niños y las niñas con los juegos educativos digitales de emparejamiento específicamente en el desarrollo de la habilidad oral en el inglés.

Seguidamente, respeto al segundo objetivo específico, se realizará la aplicación de un juego educativo digital de emparejamiento, dado que el aprendizaje a través de juegos digitales se fundamenta con el propósito de que los niños y las niñas pueden adquirir habilidades orales de forma efectiva mientras juegan con aplicaciones educativas. Prensky (2001) argumenta que "los juegos digitales pueden ofrecer experiencias de aprendizaje altamente interactivas y atractivas" (p. 68).

Finalmente, para el tercer objetivo específico, se aplicará una entrevista semiestructurada para indagar que cambios observan los niños y las niñas al implementar en las clases de inglés de grado jardín, juegos educativos digitales para mejorar la habilidad oral.

Categorías de Análisis en el Estudio:

En relación con los objetivos las categorías son:

Juegos Educativos Digitales

Los juegos digitales educativos son aplicaciones y recursos en internet creados especialmente para aprender. Estos juegos combinan aspectos educativos y de diversión para ayudar a mejorar las habilidades de comunicación y lenguaje en inglés. Al usarlos en el aula, pueden brindar experiencias interactivas que fomenten el interés y la participación activa de los niños en su proceso de aprendizaje. (Martínez. 2020)

Esta categoría busca conocer la experiencia y el nivel de conocimiento previo que tienen los niños y las niñas sobre los juegos digitales de carácter educativo en relación al aprendizaje del inglés.

Habilidades Comunicativas

La comunicación marca un punto clave en el desarrollo de los niños y niñas. Al hablar de la primera infancia, se piensa en cómo los niños aprenden a hablar y a comunicarse. Al fortalecer diferentes habilidades comunicativas, se puede considerar una buena adaptación y participación en situaciones activas. Dentro de esta categoría también hablamos de la **Oralidad:** La oralidad se refiere a la capacidad de comprender y expresarse verbalmente en una lengua extranjera a través de la conversación y la comunicación oral. Según Brown (2007), "la habilidad de hablar y comprender una lengua extranjera es esencial para la comunicación efectiva en

situaciones cotidianas y formales" (p. 175). Esta categoría busca que los niños y niñas interactúen y fortalezcan la habilidad oral en el inglés.

Aprendizaje a través de Juegos Digitales

El aprendizaje a través de juegos digitales se basa en la idea de que los niños y niñas pueden adquirir habilidades lingüísticas y comunicativas de manera efectiva mientras juegan con aplicaciones educativas. Prensky (2001) argumenta que "los juegos digitales pueden ofrecer experiencias de aprendizaje altamente interactivas y atractivas" (p. 68). Esta categoría reconoce el cambio que han obtenido los niños y las niñas en cuanto el aprendizaje del inglés y mejora de la habilidad oral al interactuar con juegos digitales de emparejamiento.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Los primeros resultados obtenidos a partir de la entrevista semiestructurada aplicada a 12 niños y niñas del grado jardín (5 niñas y 7 niños) evidencian un nivel variable de familiaridad con los juegos educativos digitales de emparejamiento, especialmente en relación con el desarrollo de la habilidad oral en inglés. Durante la actividad, realizada en un ambiente organizado en mesa redonda, se observó receptividad por parte de los estudiantes. El saludo en inglés y la breve introducción al tema generaron interés y facilitaron la comprensión del propósito de la entrevista, lo cual permitió una interacción más espontánea y significativa.

En relación con la definición ante la pregunta de interés, ¿Alguna vez has interactuado con algún juego educativo digital? los estudiantes levantan la mano y dan respuesta, las respuestas en su mayoría fueron negativas, manifestando, por ejemplo, "No, no he jugado juegos educativos digitales ". La conclusión que se evidencia al realizar esta actividad es que los niños y las niñas no han tenido un acercamiento con el uso de juegos educativos digitales para el aprendizaje del inglés.

A su vez, durante la implementación de la actividad en el grado jardín, que consistió en permitir a los niños la interacción con una serie de juegos educativos digitales de emparejamiento, donde inicialmente se empezó con un video relacionado con el vocabulario a trabajar animales de la granja y salvaje, después de proyectar el video se les pregunta a los niños

y niñas, sobre algunos de los animales vistos y escuchados en inglés. Ejemplo: vaca “cow”, perro “dog”, gallina “hen”, pollo “chicken”, león “lion” y así sucesivamente para hacer un reconocimiento previo del tema a abordar. Enseguida se dan las indicaciones sobre los tres niveles de los juegos, elaborados en Educaplay para que los estudiantes por grupos de a 4 pasaran al computador portátil y los realizaran. En el primer nivel los niños y las niñas tenían que escuchar el sonido de cómo se pronuncia el animal que allí aparecía y unirlo con la imagen que correspondiera.

En esta primera los estudiantes estaban muy atentos a la pronunciación, y si no entendían volvían y lo escuchaban hasta resolver por sí mismo el juego, a su interpretación fue fácil y divertido. En el segundo nivel tenían que tachar todos los animales que fueran domésticos para poder avanzar a la otra parte que tenía los animales salvajes. En este nivel decían que se confundían en cuales eran los animales domésticos y salvajes, a lo que pedían ayuda, se les explicaba que los domésticos eran aquellos animales que viven en la granja, como: el gato, perro, gallina, vaca, etc., y los salvajes son aquellos animales que viven en la selva como: el león, elefante, oso, mono, etc. de esta manera entendieron mejor la dinámica del juego.

Por último, los niños y las niñas de manera colaborativa memorizaban las imágenes para así luego encontrar la pareja de la misma, en este nivel si les costó un poco por el tema de memorizar, pero con la ayuda colaborativa entre ellos, lograron resolver el ejercicio. Cabe resaltar que al ser un solo computador portátil los niños se turnaban para poder hacer uso de este y así todos fueran partícipes en los juegos educativos.

Sin embargo, al terminar querían repetir y decían que “fuera más seguido y les compartiera más juegos en línea”. Para el cierre de la actividad se les pregunta a los niños ¿cómo les pareció la actividad? a lo que ellos respondieron “muy divertida, bonita, llamativa, que

aprendieron más sobre los animales domésticos y salvajes”. Fue gratificante escucharlos decir “vuelve profe, queremos seguir jugando y aprendiendo más”

Se evidenció una excelente acogida por parte de los estudiantes, quienes demostraron un gran entusiasmo y participaron activamente en las actividades propuestas. Según Vygotsky (1978), "cuando los niños están motivados e interesados en el aprendizaje, adquieren nuevos conocimientos y habilidades con mayor facilidad" (p. 76). En este sentido, la utilización de juegos educativos digitales de emparejamiento proporcionó a los niños y niñas un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante, lo que les permitió desarrollar sus habilidades comunicativas en inglés de manera significativa. Se analiza que en cada uno de los juegos planteados los estudiantes mostraron interés por aprender el vocabulario allí propuesto, repetían una y otra vez el nombre en inglés del animal que encontraban y del que no se acordaban le preguntaban a la docente. Fue una actividad muy gratificante y motivadora para enseñar un segundo idioma como lo es el inglés, los niños y las niñas se motivaron bastante, tanto así, que solicitaban que les volviera a llevar más juegos con otros temas.

Para terminar, la fusión de juegos educativos digitales en línea generó un ambiente favorable para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés en los niños y niñas. Los pequeños se involucraron de manera activa en su aprendizaje, estableciendo una base firme para la obtención de una segunda lengua de forma significativa y efectiva. A través de la interacción con estos recursos en línea, los alumnos tuvieron la oportunidad de explorar y reforzar lo aprendido, impulsando su progreso comunicativo en un entorno divertido y estimulante. La aplicación de la estrategia también mostró un avance significativo en el crecimiento de las habilidades de comunicación en inglés de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos. De acuerdo con Vandergrift y Goh (2012), el uso de juegos educativos digitales en el aula ayuda a

aprender un idioma extranjero al ofrecer oportunidades para practicar e interactuar en situaciones de comunicación reales. Los niños y las niñas demostraron mejoras notables en su habilidad para entender y comunicarse en inglés, lo que mostró la efectividad de la estrategia implementada.

También, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada post, para indagar que cambios surgieron al implementar en el aula de clase los juegos educativos digitales de emparejamiento para mejorar la habilidad oral. Seguidamente de la aplicación de los juegos educativos digitales de emparejamiento para el aprendizaje del inglés, se observa cambios específicos en la comprensión y disposición de los niños y las niñas hacia el aprendizaje. Inicialmente, la mayor parte de los niños y las niñas mencionaron que no habían tenido ningún acercamiento con juegos educativos digitales para aprender.

Por consiguiente, en esta sección se da la bienvenida los estudiantes de grado jardín y las indicaciones de la actividad, pidiendo que se organicen en mesa redonda, seguidamente se realiza una grabación de voz donde los niños y las niñas comentan como fue su experiencia al utilizar juegos educativos digitales de emparejamiento para mejorar su habilidad oral, como por ejemplo se aplica la siguiente pregunta: ¿Aprender inglés a través del uso de actividades interactivas digitales te pareció divertido / fácil?, a lo que los estudiantes indican que; " antes no les gustaba el inglés, por qué les parecía aburrido, pero ahora ya conocen los juegos educativos y les gusta más el inglés y expresan que son muy bonitos y divertidos" otra pregunta clave fue ¿crees que este tipo de juegos te motivan para aprender a hablar inglés? A lo que los niños y niñas responden que "sí" observando una respuesta coherente a lo que se vivencio durante la implementación de los juegos educativos. La sensación de logro y superación personal al avanzar en cada uno de los niveles de los juegos propuestos tuvo un impacto positivo en su autoconfianza y disposición para aprender. Por ello, se tiene en cuenta la definición por parte de los niños y las

niñas acerca de los juegos educativos digitales implementadas fue “es mucho más motivador aprender inglés con juegos educativos” que con la forma de siempre (enseñanza tradicional).

Para finalizar, la comparación de los resultados de la entrevista semiestructurada pre con los de la entrevista semiestructurada post se evidencia un avance significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los niños y niñas, notando un gran avance en el vocabulario trabajado y el entusiasmo por seguir aprendiendo con esta estrategia de los juegos educativos digitales.

Esto quiere decir, que los niños y niñas lograron interpretar el significado de los juegos educativos digitales y como estos motivan por aprender un segundo idioma como el inglés, además, la plataforma utilizada Educaplay se destacó por su naturaleza dinámica, su fácil manejo y su usabilidad para los niños, ofreciendo la adaptación adecuada para personalizar los juegos educativos a las necesidades y el vocabulario trabajado para los estudiantes. Dado que a través de ella se incorporan elementos visuales, sonoros e interactivos que mejoraron el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños y niñas.

Análisis y Discusión

Al respecto, es importante mencionar cómo la investigación pedagógica arroja resultados significativos, en cuanto al fortalecimiento del aprendizaje de la habilidad oral en los niños y las niñas de grado jardín, a través de la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento se percibió una participación activa, motivación constante e interés por aprender el idioma del inglés a través de los recursos educativos digitales, por consiguiente, se cumple con los objetivos específicos planteados en la investigación pedagógica.

El análisis se centra en los hallazgos obtenidos en relación con la variable (juegos educativos digitales de emparejamiento) esta implementada como estrategia pedagógica. En este sentido, el análisis arroja aspectos fundamentales en la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento para fortalecer la habilidad oral en inglés de los niños y niñas de grado jardín. Jerome Bruner (1966) enfatiza en lo siguiente: El juego no solo facilita la adquisición de habilidades cognitivas, sino que también fomenta la creatividad y la flexibilidad mental, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones complejas en el futuro (p. 48).

Así, los juegos educativos digitales como estrategia pedagógica fortalecen el aprendizaje significativo del estudiante desarrollando el interés por aprender, en este caso el idioma inglés. A continuación, se presenta un análisis de discusión detallado, de los resultados encontrados en la investigación pedagógica.

Inicialmente, los estudiantes se observaban nerviosos y, a su vez, ansiosos por querer participar en la actividad. Durante el desarrollo de la investigación pedagógica, los estudiantes se mostraron motivados quienes demostraron un gran entusiasmo y participaron activamente en las actividades propuestas. Al final de la actividad afirmaron que el uso de juegos educativos digitales de emparejamiento para el aprendizaje de inglés es divertido e interesante y les permite

aprender más rápido el idioma. Esto quiere decir, que los niños y niñas lograron interpretar el significado de los juegos educativos digitales y como estos motivan por aprender un segundo idioma como el inglés, lo anterior confirma la hipótesis planteada al inicio de la investigación pedagógica, la cual correspondía lo siguiente. Por tanto, se plantea la hipótesis de que la implementación de juegos educativos digitales de memoria y atención denominados juegos de emparejamiento fomentará el interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés, al ofrecer un entorno dinámico que facilite el reconocimiento, la asociación y el fortalecimiento de la habilidad lingüística del speaking.

Con relación a la aplicación de herramientas digitales, como “Juegos educativos digitales de emparejamiento”, esta permite evidenciar que las actividades sean muy gratificantes y motivadoras para enseñar un segundo idioma como lo es el inglés, los niños y las niñas se motivan más por aprender. Así, la aplicación de los juegos educativos digitales promueve el trabajo en equipo y la motivación, consolidando las afirmaciones de Vygotsky (Motivados e interesados en el aprendizaje). En este sentido, el juego educativo digital generó un ambiente favorable para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés en los niños y niñas.

Por otra parte, la interacción de los niños y las niñas con esta estrategia de acercamiento con juegos educativos digitales de emparejamiento para el aprendizaje de inglés, genero un ambiente en el que pueden aprender jugando, lo que fomenta la motivación, compromiso e interés por participar en la clase. La utilización de juegos educativos de emparejamiento dividido por niveles trabajando el tema de los animales en inglés, para fortalecer el vocabulario de los estudiantes, facilitó un aprendizaje significativo ya que les permitía ir avanzando a medida que iban jugando. Esta estrategia es importante porque los niños y las niñas mostraron más

entusiasmo y motivación por el aprendizaje de un segundo idioma, lo que les permite fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés.

Por su parte, en la implementación de la investigación pedagógica, se observa un cambio significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los niños y niñas, notando un gran avance en el vocabulario trabajado y el entusiasmo por seguir aprendiendo con esta estrategia de los juegos educativos digitales, permitiendo la participación activa y efectiva con el uso de herramientas digitales como, por ejemplo, juegos educativos digitales de emparejamiento esta como estrategia de fortalecimiento para el aprendizaje del inglés.

Así, los resultados encontrados se relacionan con lo planteado por Bruner (1966), Richards & Rodgers (1983), Piaget (1964) y Saldarriaga (2016) ya que se observa que a través de los juegos educativos digitales de emparejamiento se logra motivar a los niños y niñas por estudiar una segunda lengua como el inglés, obteniendo un aprendizaje significativo al momento de aprender el vocabulario de los animales domésticos y salvajes. Los autores mencionados anteriormente destacan que los juegos digitales son una estrategia que ayudan a los niños y niñas a aprender, siendo un beneficio para estimular el lenguaje oral en inglés, ya que se conectan con elementos visuales y sonoros que ofrece la aplicación de Educaplay, logrando un avance significativo en el vocabulario propuesto.

Entonces, aunque los resultados son relevantes y se cumple con cada uno de los objetivos propuestos es importante reconocer que se necesita un poco más de tiempo y espacio dentro del aula de clase para trabajar más este tipo de estrategias educativas como lo son los juegos educativos digitales y de esta manera poder realizar un análisis más amplio, otro aspecto a tener presente, es contar con los computadores o portátiles necesarios para que cada niño y niña tengan su propio acercamiento a este tipo de actividades, ya que se realizó de manera colaborativa, por

ende, el aprendizaje es diferente al poderlo realizar de manera individual. Los resultados de la investigación son satisfactorios ya que se logró motivar a los niños y niñas del grado jardín por aprender una segunda lengua como el inglés a través de los juegos educativos digitales de emparejamiento, trabajados desde la herramienta tecnológica de Educaplay.

Por tanto, los resultados previos muestran que la creación de este proyecto logró involucrar a gran parte de la comunidad educativa. Además, los profesores están llevando a cabo las clases de una forma más activa y colaborativa, realizando actividades que incluyan el uso de los juegos educativos digitales, ya que se considera una manera más amena y motivadora de aprender y fortalecer conocimientos. Por lo tanto, el juego se unen el aprendizaje y el entretenimiento, transformando el aprendizaje en algo divertido y la diversión en una experiencia creativa. Es fundamental que haya una buena planificación para mezclar los contenidos, y que cada día se realicen actividades que hagan que los niños y las niñas piensen que aprender es sencillo y placentero.

Para terminar, a futuro sería interesante nuevas investigaciones que involucren la familia en los procesos educativos y más cuando se trabaja en el aula de clase una estrategia como lo son los juegos educativos digitales de emparejamiento. Estos juegos tienen metas educativas definidas y están creados para involucrar a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje profunda. En otro, aspecto involucrar a las familias en estos procesos fortalece mejor el aprendizaje porque se lleva lo aprendido en la escuela y se continúa trabajando en la casa con ayuda de los papas, ya que son aplicaciones que necesitan de un apoyo continuo. Una posible pregunta de investigación sería ¿Cómo fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en niños, niñas y familias del grado xxx de la xxx a través de experiencias significativas y la música como mediación pedagógica? Esta pregunta problema cambia la variable buscando otra forma de

potenciar el aprendizaje de los niños y niñas, involucrando las familias, en lo posible que ellas participen en las actividades que se propongan, para que todos salgan beneficiados.

Conclusiones y Recomendaciones

Este proyecto se desarrolló con los niños y las niñas del grado jardín de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Gacheta sede F. Kennedy con el fin de fortalecer el aprendizaje de la habilidad oral en inglés, a través de la aplicación de juegos educativos digitales de emparejamiento que lograron ser innovadores y motivantes, permitiendo hacer del aprendizaje del inglés algo divertido, interesante y llamativo.

En la primera encuesta semi estructurada se logra explorar el acercamiento que tienen los niños y las niñas con los juegos educativos digitales de emparejamiento, donde se evidencia la necesidad de realizar una serie de actividades que ayudara a potenciar el aprendizaje del inglés principalmente en cuanto a hablar y escuchar, ya que estas son las competencias que deben ser desarrolladas en niños y niñas a temprana edad.

Es importante proponer que a través del desarrollo de esta se logró movilizar el aprendizaje de la habilidad oral al implementar una serie de juegos educativos digitales de emparejamiento, donde los niños y niñas crearon un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante, lo que les permitió desarrollar sus habilidades comunicativas en inglés de manera significativa. De este modo, se analiza que en cada uno de los juegos planteados los estudiantes mostraron interés por aprender el vocabulario allí propuesto y querían jugar una y otra vez, eso demuestra que fue todo un éxito la variable propuesta para cumplir con el aspecto ontológico.

Para finalizar los niños y niñas lograron interpretar el significado de los juegos educativos digitales y como estos motivan por aprender un segundo idioma como el inglés. Además, la plataforma utilizada Educaplay se destacó por su naturaleza dinámica, su fácil manejo y su utilidad para los niños y niñas, ofreciendo la adaptación adecuada para personalizar los juegos educativos a las necesidades y el vocabulario de interés de cada uno de los integrantes.

Al respecto, es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones: dentro de la institución educativa donde se realiza la investigación se podría implementar esta serie de estrategias pedagógicas que ayudan en el proceso y desarrollo de los niños y niñas por querer aprender un segundo idioma. Al arrojar buenos resultados, se analiza que es pertinente involucrar herramientas educativas digitales dentro de las planeaciones al momento de trabajar la materia de inglés en el aula de clase. Los juegos educativos digitales combinan aspectos educativos y de diversión para ayudar a mejorar las habilidades de comunicación y lenguaje en inglés.

Por último, dentro de la investigación otra posible variable es involucrar experiencias significativas y la música como mediación pedagógica. Las experiencias significativas desarrollan competencias comunicativas y fortalecen el aprendizaje significativo de los niños y las niñas, logrando un ambiente más acogedor al momento de enseñar. Y, por último, la música puede servir como una herramienta educativa que promueve la comunicación, emociones y acciones significativas. Además, puede utilizarse para fomentar el lenguaje y mejorar las destrezas orales en inglés.

Como cierre al desarrollo de esta investigación pedagógica, se evidencia que la implementación de juegos educativos digitales de emparejamiento constituye una estrategia innovadora y eficaz para fortalecer la habilidad oral en inglés en los niños y niñas del grado Jardín de la Escuela Norma Superior de Gachetá, sede F, Kennedy. A lo largo del proceso, los estudiantes demostraron mayor motivación, participación y una actitud positiva hacia el aprendizaje de idioma, superando las limitaciones de las metodologías tradicionales. Los resultados obtenidos no solo confirman la hipótesis inicial, sino que también destacan la importancia de integrar recursos tecnológicos en la educación inicial para generar experiencias de aprendizaje significativas, dinámicas y contextualizadas. Este proyecto se convierte en un

apoyo valioso a las practicas pedagógicas actuales, promoviendo una enseñanza más lúdica, interactiva e inclusiva que responde a las necesidades y realidades del entorno escolar.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1963). *Psicología del aprendizaje verbal significativo*. Nueva York: Grune & Stratton.
- Ávila, H. A., & Ramírez, J. J. (2020). El juego interactivo árbolabc.com como estrategia didáctica para mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de básica primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8132328.pdf>
- Ávila, H. A., & Ramírez, J. J. (2020). *Innovaciones educativas en la era digital*. Bogotá: Editorial Académica Española.
- Arturo Torres. (2016, diciembre 13). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2005). Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales (Tercera edición ampliada y revisada ed.) [Libro electrónico]. Norma. <https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>
- Brown, H. D. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (3rd ed.). White Plains, NY: Pearson Education.
- Bruner, J. S., Olver, R. R. y Greenfield, P. M. (1966). *Estudios sobre el crecimiento cognitivo*. Nueva York: Wiley.
- Cárdenas Páez, A. (2011). Piaget (1964): lenguaje, conocimiento y Educación. *Revista Colombiana de Educación*, V (60), 71–91. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5>
- Martínez, P. (2018). *Innovación educativa y uso de TIC en el aula*. Madrid: Editorial Síntesis.

Martínez, R. (2020). Metodologías activas para el aprendizaje en el siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No 22. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El juego en la educación inicial.
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Mora, m., & montero, g. (2018). El uso de estrategias constructivistas para desarrollar comprensión lectora en inglés. Conesup, 12.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/236/1/tesis351moru.pdf>

Murillo, J. (2011). Artículo. Métodos de investigación de enfoque experimental.
https://scholar.google.com.co/scholar?q=M%C3%A9todos+de+investigaci%C3%B3n+de+enfoque+experimental.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart

Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a través de material educativo en estudiantes de primera infancia. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 11(3), 569-578.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/13355

Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. New York, NY: Basic Books.

Piaget, J. (1964). Desarrollo cognitivo infantil: Desarrollo y aprendizaje. Revista de Investigación en la Enseñanza de las Ciencias, 2, 176-186.
<http://dx.doi.org/10.1002/tea.3660020306>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1983). *Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tafur, R. (2008). *Didáctica del inglés: Enfoques y estrategias*. Lima: Editorial San Marcos.

UNICEF. Lego-Foundation. (2018) *Aprendizaje a través del juego*.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vandergrift, L., & Goh, C. (2012). *Teaching and learning second language listening: Metacognition in action*. Routledge.

Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a través de material educativo en estudiantes de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578-
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/13355

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1s8i58drSCITZQY52yksDQLQAhZGefTBo?usp=sharing>