



Universidad Nacional Experimental de los Llanos
Centrales
Rómulo Gallegos
Decanato del Área Ciencias de la Educación
Centro de Estudios E Investigación (CEIACERG)

REVISTA CIENTÍFICA
CIENCIAEDUC

Depósito Legal Número: GU218000006
ISSN: 2610-816X



Volumen 8 Número 1 Enero a Julio 2025 Revista Semestral- Venezuela

Anl Sist. Ana María Loyo Vásquez

Fundación para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología

Correo Electrónico: anitamlv@gmail.com

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0593-8300>

Como citar este artículo: “Ana María Loyo Vásquez. **Estrategias para el Aprendizaje de Programación en Niños en Etapa de Operaciones Concretas a Través de la Creación de un Videojuego.**”. (2025), (1,16)

Recibido: 12/12/2024 Revisado: 15/12/2024 Aceptado: 20/12/2024

Estrategias para el Aprendizaje de Programación en Niños en Etapa de Operaciones Concretas a Través de la Creación de un Videojuego

RESUMEN

La educación a distancia debido a la pandemia por el COVID-19, llevó a que los niños sujetos de estudio, se mantuvieran en casa de manera casi permanente y utilizaban ocasionalmente videojuegos como entretenimiento en momentos de ocio, generando la problemática de que se intensificó el tiempo frente a las pantallas y los videojuegos, motivo por el cual se llevó a cabo la investigación que tuvo como objetivo desarrollar estrategias para el aprendizaje de programación en niños en etapa de operaciones concretas a través de la creación de un videojuego para introducir a los niños a conceptos de programación y estimular habilidades de resolución de problemas, el pensamiento lógico, la creatividad. Las teorías de enseñanza y aprendizaje utilizadas fueron del constructivismo cognitivo y social de Piaget, Vygotsky y Bandura. Metodológicamente se utilizó un paradigma cualitativo con la modalidad de investigación de campo mediante un estudio de caso, tipo descriptiva debido a que la información se obtuvo directamente de los sujetos investigados. La población estuvo comprendida por 3 personas. Como técnica de recolección de datos se empleó la observación directa y la recolección a través de entrevistas no estructuradas, aplicada a la totalidad de la población. En base a los resultados obtenidos se puede destacar que con la creación de videojuegos es un motivador eficaz para el aprendizaje de programación en niños en operaciones concretas, por lo que se concluyó que los videojuegos cuando se utilizan de manera estructurada y educativa, son una estrategia poderosa para enseñanza en el área de la programación.

Descriptor: Tecnología, Programación, Videojuego, Aprendizaje, Desarrollo-Software

Reseña Biográfica: Analista de Sistemas de la Universidad Centro occidental Lisandro Alvarado, Desarrollador Full Stack (HENRY), Personal Técnico en la Fundación para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología (FUNDACITE), ubicado en el Estado Yaracuy.