

Aplicación y evaluación de una unidad didáctica que usa los tres primeros capítulos del videojuego “Trace Effects” como herramienta para trabajar la habilidad de escucha en inglés en el nivel A1 de un colegio público de la ciudad de Santiago de Cali

Jesús Steven Torres Sandoval
Código: 0835660

Directora
Prof. Nancy Pedraza A.

Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de Ciencias Del Lenguaje
Licenciatura en Lenguas Extranjeras Inglés-Francés

2015

Tabla de contenido

1. JUSTIFICACIÓN	5
2. PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA	7
<u>2.1. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....</u>	<u>8</u>
3. OBJETIVOS.....	9
4. ANTECEDENTES.....	10
<u>4.1. NIVEL LOCAL</u>	<u>10</u>
<i>4.1.1. Arévalo (2014): Construcción y aplicación de un demo de videojuego para la enseñanza en clase del idioma inglés como segunda lengua para niños de tercero de primaria con nivel A1.</i>	<i>10</i>
<u>4.2. NIVEL NACIONAL</u>	<u>11</u>
<i>4.2.1. Pulido (2008): El aprendizaje de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios (un análisis del juego táctica iraqi).....</i>	<i>11</i>
<i>4.2.2. García (2010): Videojuegos como herramienta en la enseñanza de lenguas extranjera</i>	<i>12</i>
<u>4.3 NIVEL INTERNACIONAL</u>	<u>12</u>
<i>4.3.1. Sandford et al. (2006): Teaching with Games, Using commercial off-the-shelf computer games in formal education.</i>	<i>12</i>
<i>4.3.2. Connolly, Stansfield y Hainey (2011): An alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation.....</i>	<i>14</i>
<i>4.3.3. Rankin, Gold y Gooch (2006): 3D Role-Playing Games as Language Learning Tools</i>	<i>15</i>
<i>4.3.4. Barab S.et al. (2009): Transformational Play as a Curricular Scaffold: using videogames to support science education.....</i>	<i>16</i>
<i>4.3.5. Müller (2012): Research-based design of a medical vocabulary game.....</i>	<i>17</i>

5. MARCO TEÓRICO	18
5.1. <i>Enfoque comunicativo</i>	18
5.2. <i>Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo.....</i>	20
5.3. <i>Aprendizaje significativo.....</i>	21
5.4. <i>Aprendizaje autónomo</i>	23
5.5. <i>Aprendizaje por medio de videojuegos</i>	24
5.6. <i>Enseñanza de Lenguas Asistida por Computadora</i>	27
6. DISEÑO METODOLÓGICO	30
6.1. <i>Diseño pre-experimental.....</i>	30
6.2. <i>Pilotaje.....</i>	32
6.3. <i>Videojuego.....</i>	48
6.4. <i>Participantes.....</i>	58
6.5. <i>Contexto.....</i>	58
6.6. <i>Instrumentos de recolección de datos.....</i>	64
7.1. UNIDAD DIDÁCTICA	86
7.2. <i>Evaluación de la propuesta en cuanto al desempeño de los estudiantes.....</i>	90
7.3. <i>Evaluación de la propuesta en cuanto a la percepción de los estudiantes</i>	94
8. CONCLUSIONES	104
REFERENCIAS.....	107
ANEXOS	

RESUMEN

Este estudio se lleva a cabo con el objetivo de comprender el potencial que tiene los videojuegos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Durante la investigación se aplica y se evalúa los tres primeros capítulos del videojuego “Trace Effects” para trabajar la habilidad de escucha en inglés. Para esto se diseña, se implementa y se evalúa una secuencia didáctica enfocada en el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés en un curso de nivel A1 de un colegio público de la ciudad de Cali. Con el propósito de validar la funcionalidad de la secuencia didáctica se lleva a cabo un pilotaje que busca mejorar los componentes de la intervención mediante la autoobservación y las opiniones de los participantes, posteriormente se corrige las debilidades que se haya encontrado y se procede a realizar la intervención. Los participantes en la investigación son niños entre los 13 y 15 años de edad. Para medir el impacto de la propuesta pedagógica se tiene en cuenta dos aspectos importantes: la percepción de los estudiantes y el desempeño de los mismos, para esto se hace uso de encuestas y un grupo en Facebook en los que se recoge la información necesaria para tener una idea sobre cómo se relacionaron los participantes con el videojuego, los materiales y las actividades propuestas. En cuanto al desempeño de los participantes se realiza un pre-test y un post-test, de los cuales se espera que ayuden a medir el progreso de los estudiantes, también se hicieron tres quizzes con el objetivo de evaluar el proceso.

1. JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha evolucionado de manera exponencial desde el siglo XX; poco a poco ha tomado un papel fundamental en nuestra vida, a tal punto que nos sorprende imaginarnos cómo podíamos vivir sin un celular o cómo nuestros antepasados podían pasar los días sin la televisión. Debido a la trascendencia de la tecnología en la sociedad, hemos cambiado nuestra manera de ver el mundo y de relacionarnos con él; en consecuencia, la tecnología se ha convertido en una parte importante de nuestra cultura y de una manera u otra esto ha influido la forma como aprendemos. Prensky (2001) utiliza los términos “Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales” para referirse como “nativos” a todos aquellos que crecieron en una sociedad rodeados de diferentes tipos de tecnología digital (videojuegos, computadores, tabletas, teléfonos inteligentes etc.) y como “inmigrantes” a quienes, por el contrario, aprendieron a usar estas herramientas tecnológicas con el fin de interactuar en el mundo actual. Debido a estas diferencias, existe una “brecha nativo digital/inmigrante”, la cual si no es abordada desde un punto de vista inclusivo puede llegar a ser una de las causas de muchos de los problemas que afectan a la educación.

Según Gee (2004), actualmente los jóvenes están teniendo mayor rendimiento en su cultura popular que en las mismas escuelas, es decir que los estudiantes están pasando una buena cantidad de tiempo en videojuegos y redes sociales, compartiendo información, leyendo y escribiendo en contextos fuera del escolar, resolviendo problemas relevantes en entornos donde tienen la posibilidad de realizar pruebas de ensayo y error. En este orden de ideas, se podría decir que una de las causas del bajo rendimiento en las actividades académicas por parte de los estudiantes podría ser el hecho de que están siendo guiados con formas de enseñanza que están salidas de contexto, en las que no hay interacción. Esto último es de gran importancia ya que como afirma Prensky (2001), los “nativos” están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea. Así han aprendido buena parte de lo que ya saben, casi sin darse cuenta, sin esfuerzo, pasándoselo bien. Los nativos digitales aprenden unos de otros, socializando todo su conocimiento, preguntando y respondiendo en línea, creando de manera espontánea comunidades de aprendizaje.

Se hace necesario entonces que frente a esta problemática los profesores desarrollen lo que Cassany (2006) denomina como “alfabetización digital”, la cual está centrada en las capacidades específicas que impone el soporte digital en el uso de la escritura. Con la ayuda de este tipo de habilidad, en conjunto con la experiencia en otros contextos, es posible construir propuestas pedagógicas que incluyan la tecnología en el proceso de aprendizaje. La búsqueda de herramientas metodológicas para implementar los videojuegos en contextos de aprendizaje se ha convertido en un tema de interés para los investigadores que afirman que estos pueden

llegar a ser de gran utilidad para fomentar la interactividad y la colaboración en las prácticas de enseñanza. Herz (2004) afirma que los videojuegos abren un mundo de posibilidades que permiten preguntarse, ¿qué tal si hago esto? y que permite experimentar situaciones de las que solo se ha leído, como la guerra, negocios, el espacio, etc. Por esta razón, gracias a los videojuegos se puede aprender tomando roles sin el riesgo o temor al error que se puede tener en la vida real. Esto nos lleva a un campo relativamente nuevo en el que los estudiantes se sitúan en contextos donde sus decisiones tienen consecuencias que pueden colaborar en la construcción de nuevo conocimiento sobre algo.

2. PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

Durante mi experiencia en el salón de clases como profesor de inglés y en las observaciones que he realizado, se ha hecho evidente la necesidad de actividades que interesen de una manera significativa a los estudiantes, que puedan captar su atención y que a su vez los ayude a desarrollar las habilidades necesarias para expresarse en una lengua extranjera. Esto es muy importante, ya que puede ayudar a construir un ambiente que propicie el interés y la motivación por parte del estudiante y finalmente permita que el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera sea exitoso.

Sabemos que los profesores debemos tener en cuenta el contexto en el que los estudiantes se desenvuelven; de esta manera se construye un entorno significativo en el que los jóvenes pueden reconocer elementos generacionales y culturales incluidos en las prácticas de enseñanza, lo cual podría ayudar a construir un aprendizaje significativo. Incluir la tecnología y en este caso los videojuegos en la sala de clases de lenguas es reconocer lo que ya es un hecho, que los jóvenes están inmersos en un mundo digital que ha traído muchos cambios y que estos cambios pueden significar ventajas o desventajas; todo depende de la manera como los profesores utilizamos la tecnología en el proceso de aprendizaje.

Alrededor del mundo se ha despertado un gran interés en la aplicación de los videojuegos en la educación; los investigadores se han dado cuenta que estos pueden ser utilizados con un fin mucho más profundo que el del entretenimiento. (Rodríguez- Gomes 2013) nos permite tener una panorámica de las investigaciones que se llevan a cabo en diferentes partes del mundo sobre los videojuegos y la grandiosa oportunidad que nos ofrecen, en cuanto a que posiciona a los jugadores en contextos reales en donde se puede ver como las palabras y las acciones funcionan y se aplican dentro de su lógica; esto ayuda a que el aprendizaje ocurra constantemente. Generalmente, los jugadores no son conscientes de ello, lo cual es una de las grandes consecuencias positivas de todo juego: se aprende de manera lúdica.

Actualmente es aceptado que la presencia de la tecnología en el salón de clases no puede por sí sola dar un resultado positivo en el progreso de los estudiantes. Aunque debemos ser conscientes de los beneficios que las plataformas interactivas traen para la enseñanza, también debemos ser conscientes del importante papel que desempeñan los profesores al momento de utilizar una herramienta pedagógica en el salón de clases. Por esta razón, en pleno siglo XXI es fundamental explorar el mundo de posibilidades que nos brinda la tecnología; en este caso se quiere analizar qué tanto el videojuego seleccionado para esta intervención pedagógica puede contribuir a fomentar el desarrollo de la escucha.

Los anteriores argumentos justifican claramente la realización y el valor de esta investigación, aún más en el contexto colombiano donde es necesario proponer nuevas maneras de aprender y de enseñar. Teniendo en cuenta los resultados preocupantes en las recientes investigaciones sobre la calidad de la educación en Colombia, en particular de los idiomas, es evidente que debemos mirar hacia la tecnología con optimismo e investigar qué tanto ésta pueda aportar al mejoramiento de las prácticas educativas en nuestro país. De esta problemática se desglosa las siguientes preguntas de investigación:

2.1. Preguntas de investigación

1. ¿Cómo puede la aplicación del videojuego Trace Effects contribuir al desarrollo de la habilidad de escucha en los aprendices de inglés en nivel A1?
2. ¿Cuáles son los principales obstáculos que se pueden encontrar al momento de aplicar un videojuego en la enseñanza de inglés?
3. ¿Qué ventajas y que desventajas trae la aplicación de un videojuego para la enseñanza de inglés?

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar, implementar y evaluar una secuencia didáctica para fomentar el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés en un curso de nivel A1 en un colegio público de Cali mediante la utilización del videojuego *Trace Effects*.

Objetivos específicos

1. Diseñar una secuencia didáctica para trabajar la habilidad de escucha en inglés (en el nivel A1), utilizando como herramienta principal el videojuego *Trace Effects*.
2. Implementar la secuencia didáctica en un grupo grado octavo perteneciente a un colegio público de la ciudad de Cali.
3. Evaluar la incidencia de la propuesta en términos del desempeño de los estudiantes en las actividades, quices, Pre-test y post-test de escucha en el nivel A1.
4. Evaluar la incidencia de la propuesta en términos de la percepción de los estudiantes.

4. ANTECEDENTES

Los avances tecnológicos y la necesidad por incluir aspectos sociales y culturales de los estudiantes en el proceso de aprendizaje han tenido como consecuencia la construcción de nuevas perspectivas de la educación. En los últimos años ha crecido el interés sobre los videojuegos y su potencial como herramienta educativa, esto ha hecho que se dediquen numerosas investigaciones a este tema. A continuación se presenta un resumen de las investigaciones más pertinentes en el contexto de la aplicación de videojuegos para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas. Los siguientes antecedentes se dividen en tres grupos: nivel local, nivel nacional y finalmente nivel internacional.

4.1. Nivel local

4.1.1. Arévalo (2014): Construcción y aplicación de un demo de videojuego para la enseñanza en clase del idioma inglés como segunda lengua para niños de tercero de primaria con nivel A1.

En esta investigación se llevó a cabo el diseño y aplicación de un videojuego para el aprendizaje de vocabulario específico en inglés. El objetivo general fue el de diseñar y evaluar un prototipo de juego de realidad aumentada para enseñar inglés como lengua extranjera en una clase de tercer grado de primaria. Los objetivos específicos fueron los siguientes:

Conceptualizar los juegos de realidad aumentada en relación con el enfoque comunicativo de enseñanza de lenguas extranjeras, así mismo con los principios de enseñanza de lenguas basados en contenidos y en colaboración. Conceptualizar y crear un prototipo de juego de realidad aumentada como un juego epistémico utilizando la metodología de multijugador en el salón de clases. Por otro lado se buscaba evaluar el impacto del uso del juego de realidad aumentada en las habilidades comunicativas en una clase de lengua extranjera de tercer grado. Por último se esperaba caracterizar el proceso de la creación de un prototipo de videojuego de realidad aumentada para el aprendizaje del idioma Inglés y su uso en una clase de lenguas extranjeras.

Este estudio utilizó una investigación mixta, que según Dörnyei (2007), "... Consiste en la recopilación o análisis de los datos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio con algunos intentos de integrar los dos enfoques en una o más etapas del proceso de investigación". el propósito de este tipo de investigaciones es confrontar los hallazgos que los diferentes tipos de datos ofrezcan y de esta manera tener una mejor comprensión de un fenómeno.

En esta investigación se llegó a las siguientes conclusiones: el uso de un juego de realidad aumentada como parte de una propuesta didáctica ayuda a mejorar el conocimiento de vocabulario de Entomología básica en los alumnos y mejora sus habilidades comunicativas. Se afirmó que los hallazgos de este estudio confirman la idoneidad y la eficacia de la combinación de la aproximación comunicativa de idiomas para enseñar a los niños pequeños con el uso de los videojuegos como herramienta clave y central en el aula Inglés.

La importancia de este estudio como antecedente en la presente investigación se encuentra en la metodología utilizada para incluir el videojuego en una clase de inglés, en esta se sugirió que todas las actividades que se realizaban en el mundo real debían estar apoyadas por el videojuego el cual tiene como función principal fijar el contexto en el que se va a poner en acción los conceptos que se trabajan durante la intervención, también tiene como función motivar a los estudiantes para llevar a cabo las actividades propuestas y permite encontrar información necesaria para realizar actividades en el mundo real.

4.2. Nivel nacional

4.2.1. Pulido (2008): El aprendizaje de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios (un análisis del juego táctica iraqi)

Esta investigación realizada en la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia buscaba dar una presentación sobre una situación concreta de la utilización de los videojuegos para la enseñanza de lenguas extranjeras. Para este fin, se utilizó el videojuego *Tactical Iraqi*, concebido por el proyecto *Tactical Language and Culture Training Systems* (TLCTS) elaborado por la universidad de California del Sur a petición del ejercito de los estados unidos

a partir del 2002. Esta investigación logró establecer la importancia de las acciones comunicativas que el estudiante necesita comprender para el avance en el videojuego. Se destacó un aspecto importante en el aprendizaje con videojuegos y es que a diferencia de cursos de inglés tradicionales este ofreció una estructura no secuencial, en la cual los conocimientos se encuentran de manera aleatoria y finalmente se unen para formar un conjunto ordenado y funcional.

4.2.2. García (2010): Videojuegos como herramienta en la enseñanza de lenguas extranjera

Esta investigación se realizó en el 2010 en la Universidad Nacional de Colombia. El objetivo general era establecer una metodología en la clase de lengua extranjera teniendo como instrumento los videojuegos comerciales de tipo RPG para el desarrollo de las habilidades y competencias lingüísticas de un segundo idioma. Se seleccionó el videojuego *Golden Sun* para la consola *Gameboy Advance*, debido a su gran presencia de diálogos en contextos específicos que son representaciones de la vida real y por lo tanto son situaciones a las que un hablante se puede enfrentar. Se logró destacar el videojuego como una herramienta para promover la motivación en el salón de clases.

Como se puede apreciar, según los resultados de esta revisión de los antecedentes locales y nacionales, se trata de un campo de investigación incipiente en nuestro contexto del cual hay muchos elementos para indagar en próximas investigaciones.

4.3 Nivel Internacional

4.3.1. Sandford et al. (2006): Teaching with Games, Using commercial off-the-shelf computer games in formal education.

Este proyecto fue realizado por *Electronics Arts* (EA) y *the Future Lab*. *Electronic Arts*. EA es la compañía líder mundial en desarrollo, edición y distribución de software de entretenimiento interactivo para ordenadores personales, Internet y sistemas de entretenimiento avanzados. *The Future Lab* es una organización que pretende inspirar, desafiar y comprometer

a todos los jóvenes en las experiencias de aprendizaje rico y gratificante que los equiparán con las habilidades y actitudes esenciales para la vida, en el aprendizaje y el trabajo del siglo XXI. Buscan aprovechar los nuevos enfoques de aprendizaje través del uso innovador de la tecnología.

Teaching with games fue un proyecto de un año y medio que abordó la problemática de los jóvenes estudiantes quienes están cada vez más desconectados con la educación y se sienten más motivados y comprometidos con la cultura digital de juegos. Este proyecto tuvo como objetivo ampliar la comprensión de la forma en que los videojuegos comerciales podrían ser implementados en un entorno educativo formal; se buscaba concretamente identificar los factores que impactarían en el uso de estos videojuegos y describir los procesos por medio de los cuales los profesores planean e implementan el aprendizaje basado en juegos en un currículo existente. Se esperaba también que la implementación de los videojuegos mejorara el compromiso del estudiante con el aprendizaje.

El estudio se realizó por medio de encuestas conducidas por Ipsos Mori, la segunda mayor organización de investigación de mercado en el Reino Unido y realiza encuestas para una amplia gama de organizaciones importantes. Las encuestas fueron respondidas por profesores de primaria y secundaria y a niños entre los 11 y 16 años de edad. Se trató en esencia de un estudio de caso que observó 12 profesores en 4 colegios. Se utilizó los juegos The Sims, Knights of Honour, y Roller Coaster Tycoon 3. Las asignaturas donde se probaron los juegos fueron: diseño y tecnología, física, francés, inglés y matemáticas. De este estudio se concluyó que:

- a. El currículo es la primera barrera para usar los juegos en la escuela.
- b. El éxito de la aplicación del videojuego depende en la calidad de la enseñanza, lo que quiere decir, entre otras cosas, que los profesores deben ser capaces de:
 - Juzgar eficientemente las habilidades de sus estudiantes.
 - Tener claros los objetivos que esperan alcanzar.
 - Ser efectivos en la aplicación del videojuego para llevar a cabo los objetivos propuestos.

También se encontró que el uso de juegos de una manera significativa dentro de las lecciones dependía mucho más en el uso eficaz de las habilidades de enseñanza que en el desarrollo de nuevas habilidades relacionadas con el juego. En lugar de marginar a los profesores, se les exigió tomar un papel central en los andamios y apoyar el aprendizaje de los alumnos a través de juegos. Finalmente, el estudio dejó en claro que hay una serie de factores significativos e

influyentes en el proceso, por los que los juegos pueden ser apropiados para el uso en las escuelas. Estos incluyen:

- La infraestructura técnica de la escuela (incluyendo el personal y las instalaciones)
- Factores institucionales y profesionales (incluyendo la organización del tiempo y espacio en la escuela, culturas de colaboración y conocimientos, tradiciones de "mejores prácticas" en la planificación de clases, y los rituales del aula)
- La medida en que los juegos pueden ser 'desglosados' y apropiados para satisfacer la experiencia personal de los profesores con los juegos, y sus identidades personales y profesionales como maestros.
- Las expectativas culturales que impregnan las actitudes de los niños durante su interacción con los juegos de computadora.

Aunque los profesores y los estudiantes en los estudios de caso mostraron altos niveles de compromiso y motivación en las formas en que la mayoría de los profesores se apropiaron de los juegos en el aula, se hizo evidente que no se trataba simplemente de la presencia del juego que engendró tal compromiso. En cambio, el estudio sugirió que tenemos que prestar más atención a las características específicas de los juegos que fomenten la participación del estudiante. Se hizo claro que se debe ir más allá de la generalización de que los niños “motivan a jugar”, hacia una comprensión más matizada sobre ¿qué es lo que tiene exactamente los juegos de video que está motivando a los jugadores? Esto con el fin de comprender mejor cómo fomentar esa participación en el aula.

Se trata de una investigación extensa y muy interesante que me sirvió como guía para entender cómo debía abordar una investigación en la que se pretendía aplicar un videojuego para la enseñanza, en este caso de una lengua extranjera. Se resaltó la importancia de las encuestas en la investigación y mostró lo útil que puede ser un estudio de caso para analizar factores específicos que influyen en el proceso de aprendizaje. Le dediqué un espacio considerable, en comparación con las otras investigaciones reseñadas aquí, debido a su importancia mundial, el detalle y la extensión de sus estudios. Las valiosas conclusiones de estos investigadores me dieron luces para saber en qué lugar se encuentra Colombia en relación con el tema de los videojuegos en la educación.

4.3.2. Connolly, Stansfield y Hainey (2011): An alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation

Este trabajo describió el valor educativo de los ARG (Alternate Reality Games) para apoyar la enseñanza de las lenguas europeas modernas y las actividades específicas que se han desarrollado en torno a la Web 2.0. En este caso se utilizó el ARG llamado *Tower of Babel* que fue desarrollado en el marco del proyecto ARGuing, para motivar a los estudiantes a aprender idiomas utilizando las nuevas posibilidades que la era de la Internet nos ofrece. En general, las pruebas recogidas en el estudio piloto indicaron que la Torre de Babel ARG proporcionó una plataforma educativa potencialmente útil para motivar a los estudiantes a participar en actividades relacionadas con el aprendizaje de un segundo idioma. Los profesores de idiomas y estudiantes participantes consideraron que el ARG proporcionó un estimulante ambiente colaborativo que brindó oportunidades para que los estudiantes se involucraran con sus compañeros en las diferentes lenguas de toda Europa y en el intercambio de conocimientos e ideas utilizando una gama de tecnologías de la Web 2.0 que no habría sido normalmente disponibles para ellos dentro de un ambiente de clase tradicional.

4.3.3. Rankin, Gold y Gooch (2006): 3D Role-Playing Games as Language Learning Tools

Los investigadores realizaron un estudio piloto que aprovechó el conocimiento experiencial y los factores motivacionales de los juegos en 3D, en este caso del videojuego *Ever Quest 2*, como herramienta pedagógica para el aprendizaje del inglés como segunda lengua (ESL). Se combinaron los beneficios de los juegos MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) y la metodología de aprendizaje de una segunda lengua para crear un entorno de aprendizaje digital para la adquisición del segundo idioma. Los resultados de las encuestas y las entrevistas aplicadas permitieron a los autores afirmar que:

- Los componentes del juego son ideales para la creación eficaz de entornos digitales de aprendizaje.
- Everquest 2 ofreció un entorno rico que es muy adecuado para la construcción de vocabulario de los estudiantes de ESL y tiene el potencial de ayudar a mejorar las habilidades conversacionales de los estudiantes.

Pero tal vez el hallazgo más interesante fue que lograron confirmar que al igual que con el uso de cualquier tecnología con fines educativos, los videojuegos pueden ser una bendición o una maldición. Por tanto, los educadores y los diseñadores de la tecnología educativa deben desarrollar una metodología adecuada para evaluar juegos como artefactos de aprendizaje.

(Rankin, Gold y Gooch, 2006). Esto obliga, necesariamente, a reflexionar sobre el papel del profesor en una metodología que usa los videojuegos como herramienta en la enseñanza de una lengua extranjera, ya que el juego por sí solo no puede tener un resultado favorable, por lo tanto se resalta la importancia de la calidad de la intervención que cada profesor pueda idear.

4.3.4. Barab S. et al. (2009): Transformational Play as a Curricular Scaffold: using videogames to support science education

En esta investigación el objetivo principal fue ayudar a los aprendices de ciencias a entender y aplicar el significado de los conceptos de la calidad del agua y situar la ciencia y al aprendiz en un contexto interactivo en el cual los conceptos científicos tienen valor como herramientas para entender y transformar el entorno. En este estudio se desarrolló un currículo basado en los principios de diseño de videojuegos. Con el objetivo de enseñar conceptos relacionados con las propiedades del agua, los investigadores consideraron elementos propios del diseño curricular basado en videojuegos estos elementos componen lo que se denominó “juego transformacional”, el cual es muy diferente al acto de jugar porque involucra:

- La proyección en un rol de un personaje.
- Dicho personaje se compromete en el contexto de un problema ficticio.
- Debe aplicar conocimiento para dar sentido al contexto y transformarlo.
- Debe incluir oportunidades para auto-examinar el impacto que la participación tiene en el contexto. (Barab et al., 2009).

Los resultados mostraron que los videojuegos son un medio poderoso en el que los diseñadores curriculares pueden crear nuevos mundos que invitan a los jóvenes a convertirse en científicos, médicos, escritores, matemáticos, etc. También se encontró que en estos roles, los jugadores desarrollan y aplican acuerdos académicos cada vez más sofisticados a medida que cambian las condiciones del contenido transforman tanto el mundo virtual como su capacidad de asumir los problemas más complejos. De esta manera, los videojuegos pueden ser utilizados para posicionar la persona, el contenido y el contexto en formas transformadoras. También se señaló un aspecto interesante y es que mientras que en los libros un sentido de presencia debe ser inspirado por la narración del otro, en los videojuegos, en contraste, los aprendices se convierten en *protagonistas* que tienen el poder con respecto a la progresión de

la historia, lo cual se logra por medio de prácticas discursivas enriquecedoras, relaciones significativas y por lo tanto soluciones a problemas de manera colaborativa.

4.3.5. Müller (2012): Research-based design of a medical vocabulary game

En esta investigación se propuso la evaluación de la aplicación de un videojuego llamado *Medicina*, el cual está especialmente diseñado para ayudar a mejorar las habilidades de escucha en el idioma inglés en los estudiantes de enfermería. La investigación mostró que existe una problemática entre la comunidad de estudiantes de medicina, a saber, que debido a situaciones externas y a la diferencia de los nombres de los medicamentos en cada país, los estudiantes encontraban problemas para determinar cuál medicina debían utilizar. El videojuego buscaba ayudar a solucionar este problema ofreciendo a los jugadores la oportunidad de situarse en un contexto en el que debían escoger entre diferentes medicamentos en diferentes situaciones sin que existiera el peligro de equivocarse, lo cual es muy común en el contexto real.

Este estudio concluyó que con un diseño cuidadoso basado en sólidos principios teóricos y la evidencia, el videojuego puede convertirse en un medio de gran valor para desarrollar métodos que permitan trabajar mejor la enseñanza basada en contenidos. En este trabajo demostró también que el videojuego tiene un gran potencial para involucrar a los estudiantes y ayudarlos a concentrarse en el uso de la terminología especializada y el vocabulario preciso.

5. MARCO TEÓRICO

Con el objetivo de desarrollar y orientar esta investigación fue necesario el apoyo de nociones que orientaran la indagación sobre los procesos de enseñanza de lenguas extranjeras desde el punto de vista de la aplicación de recursos tecnológicos digitales tales como los computadores y los videojuegos; esto con el fin de comprender cómo por medio de herramientas digitales se aplican principios fundamentales de la enseñanza de lenguas extranjeras y definir como este acercamiento propone incluir estos principios bajo una perspectiva digital. Para comenzar se definirán los planteamientos principales del enfoque comunicativo y se explicará de qué manera se relacionan con el uso de los videojuegos para la enseñanza de lenguas extranjeras. Posteriormente, se abordará el aprendizaje colaborativo como uno de los principios básicos del uso de la tecnología en el salón de clase. A continuación se enfatizará cómo las herramientas digitales permiten que el estudiante se sitúe en un contexto donde las palabras y las acciones tienen un significado y un sentido propios que, puestas en acción, tienen consecuencias específicas en ese ambiente, construyendo de esta manera un aprendizaje significativo y finalmente se explicará cómo los computadores y los videojuegos han tenido un impacto sobre el aprendizaje en los estudiantes.

5.1. Enfoque comunicativo

El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas está basado en la visión de la lengua como un medio, más no como un *producto*, por lo tanto se aprende el nuevo idioma mediante su uso dentro de situaciones comunicativas que forman parte de un proceso que se lleva a cabo con un propósito concreto. Desde este enfoque el objetivo de la enseñanza de lenguas es desarrollar lo que Hymes (1966) llamó “competencia comunicativa”. Esta es definida como el conjunto de habilidades que posibilita la participación apropiada en situaciones comunicativas específicas (Hymes, 1966, en Romero, 1998), es decir que dentro de este enfoque se considera que un hablante eficaz de una lengua extranjera no es siempre quien maneja mejor las estructuras, sino la persona que mayor habilidad tenga en una situación comunicativa específica.

Algunas de las características de esta aproximación comunicativa del lenguaje son las siguientes:

- a) El lenguaje es un sistema para la expresión del significado.
- b) La función primaria del lenguaje es la interacción y la comunicación.
- c) La estructura del lenguaje refleja sus usos funcionales y comunicativos.

- d) Las unidades principales del lenguaje no son sus rasgos gramaticales y estructurales, sino categorías de significado funcional y comunicativo usadas en el discurso.

Richards y Rodgers (1986) reconocen tres principios básicos de la teoría del aprendizaje subyacentes a las prácticas de la enseñanza comunicativa; el primero de estos puede describirse como el principio de la comunicación (las actividades que implican una comunicación real promueven el aprendizaje). Un segundo elemento es el principio de la tarea, es decir, las actividades en las que el lenguaje es usado para llevar a cabo tareas significativas que promueven el aprendizaje. Un tercer elemento es el principio de *significatividad*, en el cual el lenguaje que es significativo para el aprendiz puede ayudar en el proceso de aprendizaje, entendiendo el aprendizaje significativo como lo definió (Ausubel, 1983) el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

La enseñanza comunicativa de la lengua se basa también en la teoría de la descripción funcional de Halliday (1973) sobre el uso de la lengua. Para este autor «la lingüística estudia la descripción de los actos de habla o de los textos puesto que solamente a través del estudio de la lengua se manifiestan todas las funciones del lenguaje y los componentes del significado». Al dar una mayor importancia a los procesos de comunicación, la *Enseñanza Comunicativa* de la lengua proporciona un papel diferente tanto a los alumnos como a los profesores, en este enfoque los estudiantes son el centro de la enseñanza pues traen al aula creencias pre-establecidas de cómo debe ser el aprendizaje. Estas suposiciones que provienen tanto de sus experiencias como de factores culturales son importantes porque indican al profesor hacia donde conducir el proceso de aprendizaje. En este enfoque se espera que los estudiantes se relacionen más entre ellos, a fin de que haya un aprendizaje basado en la interacción y la colaboración. Por otro lado el profesor desempeña varias funciones: analiza las necesidades de los alumnos, crea situaciones de comunicación, organiza actividades, asesora y guía a los estudiantes, participa como un compañero más y observa el desarrollo de las tareas en el aula. En definitiva, los roles del profesor son de facilitador del aprendizaje, de investigador y aprendiz, con mucho para contribuir en relación con el conocimiento, las habilidades, la experiencia real y observada sobre la naturaleza del aprendizaje. También busca fomentar la cooperación y la colaboración entre los alumnos, quienes son los verdaderos protagonistas.

Una de las dificultades más grandes que había al momento de realizar la intervención era la cantidad de estudiantes (45) que pertenecían al grupo donde se esperaba llevar a cabo la investigación. Este elevado número de participantes es una realidad con la que la mayoría de los profesores de colegios públicos se deben enfrentar, por esta razón fue necesario definir

conceptos que abordaran esta problemática y ayudaran a solucionar esta problemática, a continuación se habla al respecto:

5.2. Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo

El aprendizaje cooperativo propone un ambiente estructurado con el maestro en control total del ambiente de aprendizaje, es decir que el énfasis está en el profesor. Por otro lado, en el aprendizaje *colaborativo* el énfasis está en el estudiante, en el fomento de un aprendizaje donde las tareas no están divididas y ensambladas en el producto final, sino que son el producto de la participación de todos los estudiantes durante todas y cada una de las fases de ejecución de la tarea. Panitz (1999) afirma también que el aprendizaje colaborativo: promueve un mayor rendimiento y una mayor asistencia a clase por parte de los alumnos; promueve una actitud positiva hacia el objeto de estudio; incrementa la retención de los estudiantes; mejora las habilidades de autogestión; y aumenta la persistencia de los estudiantes con miras a la finalización de las tareas y la probabilidad de que la terminación de estas sea exitosa.

En cuanto a la colaboración vista desde el punto de vista del uso de computadores en la clase de lenguas extranjeras, Warschauer (1997) afirma que la comunicación mediada por el computador (CMC) crea la oportunidad para que un grupo de personas construya conocimiento en conjunto, vinculando así la reflexión y la interacción. Los computadores permiten que haya una comunicación independiente del tiempo y lugar, esto permite a los usuarios escribir y recibir mensajes a cualquier hora del día desde cualquier ordenador con conexión a Internet. Este tipo de comunicación amplía el potencial de la colaboración en línea de varias maneras. En primer lugar, permite un mayor análisis en profundidad y una mayor reflexión crítica, porque el correo electrónico se puede responder más deliberativamente que mensajes sincrónicos. En segundo lugar, permite a los estudiantes tener una comunicación entre sí o con el profesor fuera del aula. De acuerdo con Warschauer (1997), el uso de computadores permite que las actividades sean *experienciales* y orientadas a objetivos específicos, por medio de proyectos de colaboración realizados y compartidos con compañeros y socios extranjeros a través de la Internet y las herramientas virtuales.

La visión que se tiene de la colaboración desde el campo del aprendizaje por medio de videojuegos es expresada por Gee (2005), quien afirma que los buenos juegos de video deben ser capaces de enseñar colaboración y trabajo en un equipo multifuncional. Gee afirma que estas dos habilidades son fundamentales para desenvolverse exitosamente en instituciones como escuelas y centros de trabajo. En este texto, Gee explica el tipo de interacciones de los

jugadores en el videojuego World of Warcraft; este tipo de juegos multijugador está diseñado para que el progreso se haga en grupos, los cuales se componen de diferentes tipos de caracteres, como cazadores, guerreros o sacerdotes, los cuales poseen diferentes tipos de habilidades que al complementarse ayudan a que los jugadores puedan superar satisfactoriamente las pruebas que el juego les presenta. Dichas características permiten que haya un ambiente propicio para la interacción y la colaboración, no en términos de sus características en el mundo real, sino a través de las funciones que tienen por medio de las identidades que el juego les otorga.

Como conclusión, se puede decir que un énfasis tanto colaborativo como cooperativo en un entorno escolar puede ofrecer diferentes ventajas según las necesidades y los propósitos de la clase; por ejemplo, un énfasis colaborativo permite que los estudiantes trabajen en grupo y desarrollen habilidades sociales en las que llevan a cabo interacciones con un objetivo común claro y por otro lado, el énfasis cooperativo permite que el estudiante tenga la oportunidad de realizar procesos y actividades individualmente, enfatizando su autonomía e independencia según la tarea que se le ha asignado en el marco del proyecto global.

5.3. Aprendizaje significativo

En el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras es importante aprovechar las experiencias previas de los estudiantes, teniendo en cuenta sus conocimientos y su trasfondo social y cultural con el objetivo que los aprendices relacionen los saberes anteriores con el nuevo conocimiento y de esta manera construyan un aprendizaje que sea significativo. Los videojuegos prometen ser herramientas con un gran potencial para desarrollar un aprendizaje que sea relevante en los estudiantes debido a que cada día están más presentes en las prácticas sociales como un tema en común entre los jóvenes y presentan temáticas actuales y de interés general, a continuación se definirá conceptos importantes para esta investigación.

Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Desde esta teoría se define la "estructura cognitiva" como un conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno, pues no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja.

Ausubel plantea que se construye un aprendizaje significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. No-arbitrariedad y sustantividad son las características básicas del aprendizaje significativo. No-arbitrariedad quiere decir que el material potencialmente significativo se relaciona de manera no-arbitraria con el conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del aprendiz. Sustantividad significa que lo que se incorpora a la estructura cognitiva es la sustancia del nuevo conocimiento, de las nuevas ideas, no las palabras precisas usadas para expresarlas. Por lo tanto, es importante que en el proceso educativo sea incluido aspectos culturales y sociales característicos de los estudiantes, de tal manera que establezcan una relación con lo que saben y aquello que deben aprender, conectando así una información nueva con un concepto relevante.

Este principio del aprendizaje es fundamental en la aplicación de un videojuego para la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que incluye conceptos que con la ayuda de los videojuegos pueden ser puestos en práctica y pueden ayudar a desarrollar habilidades comunicativas necesarias para expresarse en una lengua extranjera. Gee (2004) afirma que la mejor forma de entender una palabra es ver cómo se aplica en el mundo, cómo se aplica cuando se tiene que hacer algo; para esto se debe usar en el habla, o se debe usar en acción. Se trata de un principio fundamental de la adquisición del lenguaje y es exactamente los que los videojuegos nos pueden ofrecer.

El contexto que provee los videojuegos presenta la oportunidad de interactuar en un ambiente donde el conocimiento entra en acción; la simulación permite explorar, experimentar, descubrir, reconstruir en lugar de repetir. El uso del videojuego incluye una herramienta con la cual aquellos pertenecientes a la generación digital se pueden sentir identificados porque utiliza una manera de aprender que ellos ya han experimentado y que integra elementos como la imagen, sonido y la interactividad. Por otro lado, los contenidos que aborda el videojuego deben comprometer a los estudiantes en situaciones comunicativas que estén basadas en problemáticas o temas actuales que estén relacionados con aspectos sociales y culturales característicos de los participantes, esto con el fin de construir un ambiente que promueva el aprendizaje significativo.

5.4. Aprendizaje autónomo

Como sucede con otros términos relacionados (por ejemplo, metacognición y autorregulación), no ha sido fácil postular una definición unánime de autonomía del estudiante. Parte de la dificultad radica en que se toman posiciones extremas. Little (2001) plantea que esta dificultad radica en parte, en que la autonomía a menudo es confundida con la auto-instrucción. También existe desacuerdo en si se trata de una *capacidad* o un comportamiento específico, o si se caracteriza porque el aprendiz asume la *responsabilidad* o el *control*.

Para Little (1991) la autonomía se entiende como la capacidad de distanciamiento, de reflexión crítica, toma de decisiones y acción independiente, lo que presupone que el alumno desarrollará un tipo particular de relación psicológica hacia el proceso y contenido de su aprendizaje. Desde esta perspectiva, es clara la idea de lograr que el estudiante "aprenda a aprender", algo fundamental en un proceso de aprendizaje efectivo que implica un aumento creciente de la persona en cuanto al conocimiento de sus propios procesos mentales (sobre cómo aprende) y al control del dominio cognitivo (sobre su forma de aprender). Es decir, se aprecia la vinculación de la *autonomía* con la noción de *metacognición*, que deberá encaminar al alumno a una superación personal y resultados de aprendizaje satisfactorios.

Little (1990) aborda el término "autonomía" desde la perspectiva de todo lo que esta no es. Este enfoque resulta bastante clarificador y puede ayudar en gran medida a desentrañar todos los malentendidos que han rodeado al término. Así, Little dedica una sección titulada *What autonomy is not* a enumerar todas aquellas falsas concepciones en torno al término, todo aquello que la autonomía no es. De este modo, los rasgos de lo que no es la autonomía podrían expresarse del modo siguiente:

- Autonomía no es sinónimo de auto-instrucción, es decir, de aprender sin un profesor, ya que la autonomía no es principalmente una cuestión de cómo se organiza el aprendizaje.
- En el contexto del aula la autonomía no requiere que el profesor decline toda la iniciativa y el control.
- La autonomía no es algo que los profesores hacen con sus alumnos, es decir, no se trata de una nueva metodología.
- La autonomía no es un comportamiento fácilmente describible ya que se puede manifestar de muchas formas.

- La autonomía no es un estado firme que alcanzan ciertos aprendices. Un aprendiz con un alto grado de autonomía en un área puede no ser autónomo en otra y, además, la permanencia de ese grado de autonomía no está garantizada.

Little (1990) argumenta que la autonomía es una capacidad para separar la reflexión crítica, el tomar decisiones y la acción independiente. En esta definición la capacidad de ser responsable sobre nuestro propio aprendizaje, descrita más en términos de control de los procesos cognitivos, participan más en una efectiva autogestión del aprendizaje.

La autonomía es un principio del aprendizaje de vital importancia en los procesos educativos, y tiene relación con el concepto de aprendizaje/enseñanza significativos. Vera (2005) afirma que si pretendemos que los alumnos sean quienes construyan su conocimiento, será precisa una organización didáctica que les facilite este "aprender significativamente" y la Autonomía del aprendizaje (AA) parece ser una ruta accesible para llegar a esos objetivos.

Vera (2005) afirma que "un individuo aprende o se reafirma como ser autónomo en interdependencia o interrelación con su contexto". Plantea también que si la autonomía del aprendizaje implica la determinación del alumno, es por tanto, un acto intencional, consciente, explícito y analítico; de ahí que, para que la autonomía se experimente sin trabas, se requiere también de una actitud honesta, abierta y participativa. Bajo estas premisas se definiría la Autonomía del Aprendizaje como la *libertad* y la *capacidad* de decidir las acciones a tomar, así como la de adquirir información para organizar nuestro propio aprendizaje, cuya finalidad supone lograr un nivel superior en el desarrollo individual y el de la humanidad en su conjunto. Esta definición presupone considerar la voluntad de participar, junto con el docente, en una serie de estrategias de co-responsabilidades para lograr los objetivos.

5.5. Aprendizaje por medio de videojuegos

La televisión, los computadores, los videojuegos, la música, los teléfonos inteligentes y el Internet forman parte importante del diario vivir de jóvenes y adultos, que hacen parte de una generación en la que las imágenes, los sonidos y la interacción son medios fundamentales para que haya un proceso de aprendizaje exitoso. Las herramientas digitales han cambiado la manera como las personas viven y se relacionan en diferentes contextos. Este cambio en las dinámicas sociales ha influido en la manera como las personas pertenecientes a la generación digital aprenden. Gee (2004) afirma que en el mundo moderno, el lenguaje hablado y escrito no es el único sistema comunicacional importante; las actuales formas digitales de comunicación incorporan imágenes, símbolos, gráficos, diagramas, y muchos otros símbolos visuales que son

particularmente significativos. Por lo tanto, la idea de los diferentes tipos de "alfabetización visual" parece ser muy importante. Por ejemplo, ser capaz de "leer" las imágenes en la publicidad es un tipo de alfabetización visual. Esta visión de la alfabetización tiene en cuenta las habilidades y las necesidades de las nuevas generaciones frente al aprendizaje. Bajo este esquema es necesario que los profesores estén “alfabetizados digitalmente” y construyan prácticas de enseñanza a través del uso de herramientas digitales que aprovechen al máximo y en lo posible las habilidades de los estudiantes.

La diferencia entre quienes tienen un buen nivel de “alfabetización digital” y quienes no lo tienen fue explicada por Prensky (2001) quien utilizó los conceptos “nativos digitales” e “inmigrantes digitales”, para referirse a aquellos que crecieron haciendo uso de herramientas digitales y quienes las aprenden a usar de la misma manera que un inmigrante que no habla la misma lengua debe aprenderla para entenderse en situaciones específicas con un nativo. La posición que el profesor tome frente a esta “brecha digital” será fundamental en la construcción de nuevos enfoques que tengan en cuenta las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes. Cassany (2008) retoma los conceptos de Prensky y señala que los “nativos digitales” están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea. Así han aprendido buena parte de lo que ya saben, sin darse cuenta, pasándola bien. Aprenden unos de otros, socializando todo su conocimiento, preguntando y respondiendo en línea, creando de manera espontánea auténticas comunidades de aprendizaje.

Según Greenfield (2014), entre las habilidades mentales mejoradas por la exposición repetida a los videojuegos y otros medios digitales se encuentran: la lectura de las imágenes como representaciones de un espacio tridimensional (la competencia de representación); las destrezas espacio-visuales multidimensionales, mapas mentales, “plegado mental de papel” (es decir, representar el resultado de varios dobleces de tipo “origami” en la mente, pero sin llegar a hacerlo). Se ha observado actualmente un aumento en el tiempo que los jóvenes pasan inmersos en videojuegos, lo cual ha llamado la atención de investigadores que como Gee (2004) creen que un videojuego exitoso debe aplicar buenos principios del aprendizaje, ya que no se puede jugar un videojuego sin antes haber aprendido a utilizar las habilidades que el videojuego ofrece para resolver las problemáticas establecidas. Gee afirma igualmente que debido al éxito de los videojuegos sería útil usar los principios del aprendizaje en los que estas herramientas se basan para proponer nuevas prácticas de enseñanza. El mismo autor identifica la aplicación de los siguientes principios del aprendizaje en los videojuegos:

- *Identidad*: Los jugadores se comprometen con el nuevo mundo virtual en el que van a vivir, aprender y actuar a través de su nueva identidad.
- *Interacción*: En un buen juego, las palabras y las acciones están todos colocados en el contexto de una relación interactiva entre el jugador y el mundo.

- *Producción*: Los jugadores son los productores, no sólo consumidores; ellos son "escritores" no sólo los "lectores", es decir que los buenos videojuegos deben dar la posibilidad de que el jugador cree el mundo en donde se va a desenvolver.
- *Toma de riesgos*: En los buenos videojuegos las fallas deben ayudar a construir conocimiento, de tal manera que un jugador pueda sentirse en confianza de tomar decisiones.
- *Reto y consolidación*: Los videojuegos deben ofrecer un abanico de retos que los jugadores deben asumir hasta que desarrollen las habilidades necesarias para avanzar hacia otro tipo de retos que permitan relacionar el nuevo aprendizaje con el conocimiento previamente construido.
- *Significado situado*: Los buenos videojuegos siempre sitúan los significados de las palabras basados en las acciones, imágenes y diálogos que se relacionan con esta, permitiendo de esta manera que los jugadores relacionen los conceptos con su uso.

Tipos de videojuegos

Alrededor del mundo ha surgido un nuevo movimiento denominado *Serious Games* (juegos serios). Se trata de un movimiento que busca emplear las tecnologías lúdicas con objetivos pedagógicos y formativos, y también investiga el impacto educativo, terapéutico y social de los videojuegos diseñados con o sin intención pedagógica. La premisa de los videojuegos es aprender practicando y cada uno de los videojuegos pertenece a categorías que hacen énfasis en el desarrollo de ciertas habilidades. A continuación se presenta un resumen de algunos de los principales géneros de videojuegos (Patrick, 2009).

1. Juegos de disparos ('Shooter'): en este tipo de juego el jugador tiene que resolver un conflicto disparando a sus oponentes. Pueden ser estáticos o de desplazamiento. Los juegos de disparos, en lugar de la estrategia, hacen especial hincapié en los reflejos y la coordinación.
2. Juegos de plataformas: el jugador debe desplazarse en un espacio en el que tiene que avanzar por plataformas (de ahí el nombre). Mario fue uno de los juegos más conocidos de su generación. Los juegos de plataformas se basan en la coordinación ojo-mano y las versiones pedagógicas se han desarrollado para enseñar geografía.
3. Juegos de rol (RPG): los jugadores encarnan uno de los personajes de ficción. El personaje tiene varias características que pueden evolucionar a lo largo del juego, como salud, fuerza u otras habilidades.
4. Juegos de estrategia en tiempo real (ETR): se basan fundamentalmente en la estrategia. Los jugadores controlan los aspectos económicos y militares de un ejército o de una población. Deben tomar decisiones estratégicas rápidas. En un estudio realizado por

Jenkins y Squire (2004), se demuestra que Civilization III, un conocido juego de ETR, puede utilizarse en los centros educativos para que los alumnos comprendan mejor la geografía y la historia.

5. Juegos de carreras: los jugadores participan en una carrera de coches, motos o naves espaciales. Racing Academy XIX, por ejemplo, se basa en este género y es utilizado para que los alumnos se familiaricen con conceptos de ingeniería. Se ha demostrado que los alumnos mejoran sus nociones de ingeniería con este videojuego (Sandford y Williamson, 2004).
6. Juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG): se trata de una variante de los juegos de rol con un gran número de participantes interactuando en un mundo virtual en línea. Este tipo de juegos constituye un elemento fundamental para las actividades colaborativas y de exploración.

5.6. Enseñanza de Lenguas Asistida por Computadora

La enseñanza de Lenguas Asistida por Computador es una rama de la Lingüística Aplicada que consiste en la aplicación de distintos enfoques de enseñanza de lenguas utilizando como soporte una aplicación computacional. El término inglés *CALL* corresponde a Computer-Assisted Language Learning. Levy (1997) la define como la búsqueda y estudio de las aplicaciones de la informática en la enseñanza de idiomas y el aprendizaje. La evolución en este campo se ha acelerado casi exponencialmente en los últimos años acorde con el desarrollo tecnológico. Warschauer y Liaw (2010) La evolución se refiere tanto a la transformación en las perspectivas teóricas como a los tipos de interacción y socialización en virtud del desarrollo de la tecnología en sí. En el siguiente esquema se ven resumidos estos avances tecnológicos.

Rol del profesor y del estudiante

Debido a los cambios en la educación que este enfoque propone Casado (2001) afirma que los profesores han pasado de ser la única fuente directa de información a convertirse en facilitadores de la información y del aprendizaje. En ese nuevo rol, se espera que el profesor actúe de guía del alumno y sea capaz de seleccionar y poner a disposición del mismo todo tipo de material que facilite el aprendizaje de la lengua de acuerdo con las necesidades e intereses de los alumnos. Los estudiantes, por su parte, han pasado de ser receptores a participar más activamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La teoría cognitiva asume el papel del alumno como intérprete y organizador de la información facilitada por el profesor.

Algunos factores positivos del uso de los computadores en la educación es que promueve la autonomía del alumno y su capacidad para controlar el proceso de aprendizaje de la lengua. La tecnología multimedia hace posible que los alumnos puedan elegir qué tipo de material van a utilizar según sus intereses y necesidades, cómo lo van a utilizar, cuándo van a aprender y con qué fin. Además, las nuevas tecnologías hacen posible la individualización de la enseñanza-aprendizaje en clases numerosas debido a que cada alumno puede trabajar según su nivel de conocimientos y su propia capacidad de progreso. Los computadores ofrecen también una práctica variada en diversos aspectos de la lengua y contienen principios expresados en las teorías de aprendizaje de lenguas. Al promover la interacción entre las personas, hacen que la socialización y la comunicación sean más importantes que la forma.

Para Casado (2001) uno de los problemas principales a los que se enfrenta el profesor de lenguas extranjeras a la hora de incluir las nuevas tecnologías en el aula consiste en la sincronización entre los contenidos del currículo y las actividades que son dirigidas por el profesor en clases presenciales, y los contenidos y actividades a desarrollar con el ordenador en el aula multimedia. Es necesario que los profesores reconozcan este enfoque como una manera de incluir aspectos sociales de los estudiantes y deben usar su creatividad al momento de incluir los computadores y las tecnologías en el proceso de enseñanza.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

En términos generales, se puede afirmar que la presente investigación se encuadra desde un diseño mixto, si por investigación basada en métodos mixtos se entiende, de manera pragmática, la “combinación de por lo menos un componente cualitativo y por lo menos un componente cuantitativo en una misma investigación” (Bergman 2008, p. 1). Creswell (2008) plantea que la investigación mixta permite integrar, en un mismo estudio, metodologías cuantitativas y cualitativas, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio. En consecuencia, en el marco de esta investigación se trabajó de manera cuantitativa por medio de encuestas, pre-test, post-test, y quices. Por otro lado, los datos cualitativos de obtuvieron por medio de entrevistas y diario.

6.1. Diseño pre-experimental

Con el fin de dar respuesta al tercer objetivo de esta investigación se utilizó un diseño pre-experimental. En este tipo de diseño se aplica un pre-test (o prueba de entrada) a un grupo de sujetos, luego se aplica el tratamiento, y finalmente se aplica un posttest (o prueba de salida). El resultado es la valoración del cambio ocurrido desde el pre-test hasta el posttest. Las ventajas que ofrecen las investigaciones basadas en este diseño es que permiten tener en cuenta un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo.

Para designar a los diseños que se fundamentan en las comparaciones de los datos provenientes del mismo grupo de sujetos --como es el caso de los diseños pre-experimental-- Arnau (1981), McGuigan (1983), León y Montero (2002 en Salas 2013) usan el concepto de

diseños «intrasujeto», denominación que se justifica porque realizan un análisis estadístico «intragrupo». Esta misma idea de comparación intrasujeto es trabajada por otros investigadores que no utilizan la estadística, ni trabajan con grupos, contrariamente la comparación se realiza entre datos que provienen del mismo sujeto, en otras palabras, una comparación consigo mismo. Kazdin (2001), y León y Montero (2002), entre muchos otros, denominan a estos diseños de «caso único», debido a que el análisis de los datos se realiza comparando datos directos provenientes de un mismo sujeto en diferentes momentos de medición (por lo que se denominan diseños de medidas repetidas, intrasujeto, con los mismos sujetos, etc.).

Teniendo en cuenta la anterior aproximación investigativa, para alcanzar los objetivos planteados en el marco de esta investigación se implementó un videojuego en un grupo de estudiantes; este grupo fue comparado por medio de una prueba antes de la aplicación del videojuego (pre-test) y después de esta (post-test), con el fin de hacer un análisis acerca del impacto del videojuego en el desarrollo de la habilidad de escucha de los estudiantes. La investigación comprendió tres fases, en cada una de esta se aplican diferentes instrumentos de recolección de datos.

Fase 1 (Pre- test)	Fase 2 (intervención)	Fase 3 (Post- test)
Encuesta	Sondeos y registros en	Encuesta
Pilotaje- análisis pilotaje	Facebook	Test de listening nivel A2 de
Test de listening nivel A2 de	Quizzes	acuerdo con estándares del
acuerdo con estándares del		Marco Común europeo (post-
Marco Común Europeo (pre-test)		test)

Figura 1 Fases la intervención

La investigación se llevó a cabo durante diez semanas en las que se trabajó dos horas por semana sumando en total de esta manera veinte horas de juego individual; adicionalmente, el investigador llevó un diario donde podrá anotar sus impresiones y aspectos a resaltar sobre la aplicación del videojuego, también se abre un grupo en Facebook exclusivamente para compartir actividades, preguntas y/o impresiones sobre el videojuego.

6.1.1. Fase 1

En primer lugar se aplicó el pre-test con el propósito de evaluar el nivel de escucha en inglés de los participantes en la investigación. El pre-test fue tomado de pruebas estandarizadas por la universidad de Cambridge y son de nivel A2 según el marco común europeo. También se hicieron encuestas y entrevistas.

6.1.2. Fase 2

Durante esta etapa de la investigación se llevaron a cabo las intervenciones y se realizó cada una de las actividades propuestas en la unidad didáctica.

6.1.3. Fase 3

Para concluir la investigación se aplicó el post-test con el objetivo de analizar el impacto que el videojuego tuvo en el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes; se aplicaron entrevistas para recolectar información sobre las impresiones de los estudiantes acerca de la aplicación del videojuego; en último lugar, se aplicó una encuesta que se enfocó en el contenido específicamente escogido y se recogió información del grupo de Facebook con el fin de conocer lo que los estudiantes pensaban sobre cómo mejorar la aplicación y lo que favoreció y desfavoreció del uso de esta herramienta en el aprendizaje del inglés.

6.2. Pilotaje

Descripción

La investigación comprendió una fase de pilotaje del videojuego y de las actividades que se realizarían en la posterior Intervención. El objetivo de este pilotaje era probar el videojuego y los capítulos seleccionados en una población semejante a la de la intervención. Se analizó la manera cómo los estudiantes se desarrollaron con el videojuego y cómo respondieron a las actividades propuestas. Se esperaba que este ensayo experimental llevara a conclusiones que aportaran elementos interesantes para avanzar con el desarrollo de la investigación.

Debido a diferentes dificultades que se encontraron con varias instituciones educativas, fue necesario realizar esta fase de pilotaje en las instalaciones de la Universidad del Valle, ya que estas cumplían con todas las condiciones fundamentales para probar el videojuego y las actividades. El lugar donde se llevó a cabo el pilotaje fue el Piso Informático, el cual es una unidad de apoyo adscrita a la Decanatura de la Facultad de Artes Integradas.

Los participantes en el pilotaje fueron cuatro jóvenes entre los 14 y los 16 años de edad, pertenecientes a colegios públicos y privados de la ciudad de Santiago de Cali. El videojuego que se aplicó se llama *Trace Effects* y está diseñado para que sirva como una herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje de la lengua inglesa; el pilotaje se llevó a cabo durante tres meses y se utilizaron encuestas y diarios como herramientas de recolección de datos.

A continuación se presenta una descripción más detallada de todos los elementos que se tuvieron en cuenta durante el pilotaje, cada uno seguido de las siguientes preguntas:

- ¿Qué funcionó bien?
- ¿Qué no funcionó bien?
- ¿Qué se debe mejorar?

Estas preguntas se hicieron con el fin de reflexionar sobre el proceso de pilotaje e introducir los ajustes necesarios para la posterior intervención.

1. Contexto

La prueba piloto se llevó a cabo en el Piso Informático de la Universidad del Valle, ubicado en el edificio 382. El Piso Informático es una unidad de apoyo adscrita a la Decanatura de la Facultad de Artes Integradas; cada una de las actividades se llevó a cabo en la sala de sistemas número 2, en la cual hay alrededor de 30 computadores con acceso a Internet.

1.1. ¿Qué funcionó bien?

El lugar que se escogió para ese pilotaje era cómodo, cercano a todos los participantes y ofrecía todo lo que se necesitaba para que el ambiente fuera propicio: había audífonos, computadores, acceso a Internet, televisor, parlantes, aire acondicionado, sillas y tablero.

1.2. ¿Que no funcionó bien?

Durante la intervención hubo ciertos inconvenientes con el contexto como el cierre de la Universidad. También varios computadores fallaron y la mayoría de los participantes se quejaron sobre esto tanto en el diario como en las encuestas.

A continuación se cita extractos del diario de los participantes:

Participantes (codificación: #)	Comentario	Fecha
Participante # 1	“lo único que no me gusto fue que el computador se trababa mucho y no me dejaba continuar”	13 de noviembre de 2014
Participante # 2	“Un aspecto negativo seria que los computadores fallaron para poder seguir con la sesión del juego lo que hizo que sea más demorado.”	27 de noviembre de 2014
Participante numero 3	“los computadores se traban demasiado y no me dejo continuar”	20 de noviembre de 2014-
Participante numero 4	“Lo que no me gusto del videojuego fue que se trababa mucho, era difícil continuar y no guardaba lo que ya se había hecho.”	20 de noviembre de 2014

Figura 19 (cuadro opinión de participantes pilotaje sobre contexto)

1.3. ¿Qué se debe mejorar?

Se debe tener en cuenta los aspectos técnicos de los computadores antes de hacer las Intervenciones para prevenir cualquier problema que se pueda encontrar, aparte de esto se debe llegar con varios minutos de anticipación al lugar donde se realiza la sesión para tener todo preparado.

2. Participantes

La prueba piloto se llevó a cabo con cuatro participantes entre los 14 a los 16 años de edad, todos estaban matriculados en el curso de extensión de inglés A2 de la Universidad del Valle el cual tiene una intensidad de 60 horas, cuatro horas a la semana, los días sábados de 8a.m a 12 m.

Estos participantes pertenecían a los estratos 2 y 3 de la ciudad de Cali y estudiaron en colegios públicos; dos de ellos habían realizado cursos de inglés además del curso de extensión de Univalle; uno de ellos fue realizado en otra universidad de la Ciudad y el otro en un instituto de idiomas.

Todos los participantes tenían un computador con acceso a Internet en sus casas y tenían experiencias previas con videojuegos; algunos de ellos aseguraron haber tenido beneficios de tipo cognitivo. Todos coincidieron en reconocer que de una manera u otra los videojuegos pueden facilitar el proceso de aprendizaje den general.

2.1. ¿Qué funcionó bien?

Los participantes se desempeñaron de manera exitosa durante las intervenciones. Su actitud frente a las actividades fue siempre la mejor. Su nivel fue suficiente para interactuar con el videojuego y la relación entre ellos fue siempre respetuosa y colaboraban entre ellos para cumplir con los objetivos del videojuego.

2.2. ¿Que no funcionó bien?

Cuando los participantes tenían inconvenientes técnicos con el videojuego se impacientaban y se desconcentraban fácilmente; también usaban mucho el español en las sesiones.

2.3. ¿Qué se debe mejorar?

Se encontró que se debía lograr que los estudiantes utilizaran el inglés en sus conversaciones dentro del salón.

3. Tiempo

El pilotaje de esta investigación inició el 17 de octubre del 2014 y terminó el 4 de diciembre del 2014; tomó 6 sesiones, el total de horas fueron 12, 2 horas semanales durante 6 semanas.

3.1. ¿Qué funcionó bien?

Durante el proceso de pilotaje hubo ciertos inconvenientes de retrasos y recesos en la Universidad del Valle que afectaron el tiempo de la investigación; estos problemas se dieron debido a protestas y fallas en la Infraestructura de la Universidad; sin embargo, a pesar de estos problemas, se pudo llevar a cabo el total de las intervenciones, lo cual ayudó a replantear y modificar ciertos aspectos para mejorar las actividades y la intervención. El tiempo estipulado para el uso del videojuego (durante) fue propicio y permitió que los Estudiantes jugaran cada capítulo en su totalidad en una sesión.

3.2. ¿Que no funcionó bien?

Muy pocas veces se pudieron realizar los tres pasos de cada planeación (antes durante y después) en una sola sesión, por lo tanto esto afectó el orden de los pasos a seguir en cada sesión. Por otro lado la universidad estuvo cerrada durante tres días de las sesiones.

3.3. ¿Qué se debe mejorar?

Se debía mejorar la distribución de los tiempos de cada parte de las sesiones para que las intervenciones pudieran darse completas con todos sus pasos en cada sesión o por lo menos que no hubiera un corte en la mitad de cada actividad.

4. Elementos de recolección de datos en el pilotaje

Durante la investigación se recogió información de los estudiantes mediante la utilización de variados instrumentos de recolección de datos, como se aprecia a continuación.

- **Encuestas:**

La primera encuesta está dividida en cuatro puntos:

- A. Información personal
- B. Relación con el idioma inglés
- C. Relación con los videojuegos
- D. Relación con los computadores

- **Diario estudiantes:** Se abrió un grupo en Facebook donde se agregó a los participantes de la investigación para que estos pudieran comentar el día de cada intervención, con el fin de ver sus impresiones y opiniones acerca del videojuego y de la intervención de una manera continua. Se decidió llevar a cabo este seguimiento a través de Facebook para aprovechar la familiaridad de los estudiantes con esta red social y aprovechar las notificaciones que ayudan a que los estudiantes participen de una manera más activa con el grupo.

4.1. ¿Qué funcionó bien?

Los cuatros campos en los que estaba dividida la encuesta arrojaron información interesante que dieron lugar a un análisis sobre factores que Influyeron en el desempeño de los estudiantes. Estos son:

- **Información personal:** Este campo permitió conocer información importante de los participantes tales como edad, sexo y nivel educativo.

- **La relación que tienen los participantes con los computadores:** Se pudo notar que estos dos factores afectaron la participación de los estudiantes, ya que a pesar que todos tenían computadores en sus casas, había una diferencia entre el tiempo en el que cada uno ha interactuado con estos; había estudiantes que tenían computadores hacía más de 1 año y había otros que tenían acceso a estos en sus hogares con mayor anterioridad, por lo tanto había una desigualdad en el nivel de familiaridad con esta tecnología.

2. ¿Hace cuánto tiempo adquirió su PC y/o dispositivo electrónico?

- A) Menos de un mes
- B) Entre uno y tres meses
- C) Entre tres meses y un año

- D) Más de un año
- E) Otro (Por favor especifique)

Verónica Araque: respuesta B
 Andrés Salazar: respuesta A
 Camila hoyos: respuesta C
 José Gutiérrez: respuesta C

Gracias a la encuesta se pudo saber que había una diferencia entre estudiantes que solo tenían acceso a computadores de escritorio y otros que tenían acceso a diferentes tecnologías como Computador de escritorio, iPad y portátil. Durante la intervención se evidenció que este factor afectó el desempeño de cada participante en la participación.

1. ¿A cuál de los siguientes dispositivos electrónicos tiene usted acceso? (Puede marcar más de una opción)

- A) Pc de escritorio
- B) Pc portátil
- C) Tablet
- D) iPad
- E) Ninguno de los anteriores

Participante número 1: respuesta D
 Participante número 2: respuesta D
 Participante número 3: respuesta C
 Participante número 4: respuesta C

Relación con el idioma inglés: Como era de esperar este aspecto estableció una gran diferencia Entre los participantes y las preguntas que se hicieron permitieron definir las diferencias que había Entre los estudiantes.

12. ¿Cuántas horas de inglés estudia en el colegio?

- a. 2 horas a la semana
 - b. 4 horas a la semana
 - c. 6 horas a la semana
- Verónica Araque: respuesta A
 Andrés Salazar: respuesta B
 Camila hoyos: respuesta B
 José Gutiérrez: respuesta C

La relación con los videojuegos: Este campo fue necesario para conocer las creencias y las Expectativas que tienen los estudiantes frente a los videojuegos y al mismo tiempo definir la Experiencia y contacto que tienen con esto, un dato importante que arrojó las preguntas fue que Los estudiantes accedían a los videojuegos por medio de sus celulares en lugar de hacerlo por Medio de consolas y/o Pc.

20. accede a videojuegos por medio de:

- A. Smartphone
- B. Consola
- C. Internet
- D. Pc

Verónica Araque: respuesta A

Andrés Salazar: respuesta D

Camila hoyos: respuesta A

José Gutiérrez: respuesta A

La relación de los estudiantes con los videojuegos también ayudar a establecer creencias que los Estudiantes tienen acerca de los videojuegos, esto es importante ya que de acuerdo a estas Basaran sus expectativas en la intervención

4.2. ¿Que no funcionó bien?

En el pilotaje de las encuestas se pudo notar que había preguntas que sobraban debido a que no Eran pertinentes para desarrollar los objetivos de la investigación, las siguientes son las preguntas Que se eliminaron de la encuesta:

Preguntas que sobraron:

18. ¿Cuándo escucha canciones o programas en ingles en general lo hace por iniciativa propia?

- a. Siempre
- b. A menudo
- c. Rara vez
- d. Nunca

19. ¿Cuándo escucha canciones o ve programas de inglés generalmente lo hace por iniciativa de sus padres?

- a. Siempre
- b. A menudo
- c. Rara vez
- d. Nunca

20. ¿Cuándo escucha canciones o ve programas de inglés generalmente lo hace por iniciativa de sus profesores?

- a. Siempre
- b. a menudo
- c. rara vez
- d. nunca

4.3. ¿Qué se debe mejorar?

En cuanto al diario de los estudiantes se vio la necesidad de que hubiera una guía más clara para Que los participantes se pudieran concentrar en un tema específico de la intervención, por esto se Propone hacer una pregunta para cada sesión en el grupo de Facebook, preguntas como:

¿Qué dificultades tuvo con el videojuego? ¿A qué se debieron? ¿En qué aspectos le fue bien? ¿Las Explicaciones fueron claras? ¿Qué se puede mejorar? ¿Qué opinan de las actividades que se Hicieron antes de jugar el videojuego? ¿Qué opina del taller para realizar durante el videojuego? ¿Qué opina de la actividad que se hace después de jugar el videojuego?, también se reflexionó las Herramientas que ofrece Facebook y se decidió que se debía explotar al máximo todos los Recursos que brinda, por lo tanto se harán mini-encuestas a través de Facebook para que los Estudiantes se involucren más con la investigación y puedan arrojar más datos útiles para el Análisis, estas mini-encuestas deben moverse en diferentes temáticas principalmente se espera Que promueva la autoevaluación el cual es un aspecto muy importante en cualquier proceso de Aprendizaje y no se tuvo en cuenta durante el pilotaje.

Aunque el pilotaje no involucra ninguna institución educativa, hubo charlas con profesores que Aportaron ideas y críticas que ayudan a mejorar la intervención, estas conversaciones no fueron Grabadas en forma de entrevista, lo cual es un aspecto a mejorar y tener en cuenta para la Posterior intervención.

5. Test

Para evaluar el producto de la intervención los estudiantes tuvieron que tomar test antes y después de la intervención.

El test utilizado fue “Key English Test” de Cambridge University. Este test mide las habilidades de los aprendices de inglés en el nivel A2 según el Marco Común Europeo de referencia para los Lenguajes (CEFR).

La parte de Escucha tiene cinco partes y las tareas incluyen:

- Responder preguntas de opción múltiple sobre textos cortos de escucha
- Búsqueda de una lista de nombres de personas mientras escucha
- Responder preguntas de opción múltiple sobre una conversación
- Llenar con palabras que faltan en un formulario mientras escucha uno o dos personas que hablan

Según este test los estudiantes los serán capaces de:

- Escuchar y comprender la información importante en conversaciones cortas y largas.
- Escuchar y escribir información importante y deletrear correctamente las palabras.

Aplicación de la prueba

Se escogió una prueba de nivel A2 porque coincidió con el nivel del curso de extensión que los Estudiantes se encontraban cursando. Durante la aplicación de la prueba se pudo notar que los Estudiantes respondieron con gran facilidad cada una de las preguntas a excepción de una Estudiante que tuvo dificultad para terminar la prueba, lo cual se vio reflejado en su resultado. Este examen está dividido en cuatro partes y dura aproximadamente 30 minutos.

5.1. ¿Qué funcionó bien?

La prueba que se aplicó al grupo participante en la investigación fue adecuada para su nivel y tocó temas que se iban a desarrollar durante la intervención.

5.2. ¿Qué no funcionó bien?

Varios temas que se podía encontrar en la prueba quedaron fuera de la intervención.

5.3. ¿Qué se debe mejorar?

Se encontró que durante la intervención se debía incluir todos los temas que la prueba evalúa y que se debía buscar la manera de explotar estos temas también por medio del videojuego.

6. Videojuego

Trace Effects es un videojuego educativo digital desarrollado por el Departamento de Estado de EEUU. Es un emocionante juego de aprendizaje colaborativo en inglés para estudiantes desde los 12 años. En este juego se aprende sobre la cultura de los Estados Unidos además del idioma inglés. Trace, el personaje principal, es un joven que accidentalmente viaja del futuro al presente en una Ciudad de los Estados Unidos, y debe desenvolverse exitosamente en situaciones comunicativas Usando el idioma Inglés para regresar a su casa, durante esta aventura Trace viaja a través del País, conociendo diferentes lugares, e interactuando con diferentes personajes, para lograr su Objetivo.

Este videojuego se escogió porque ofrece una oportunidad de interacción dentro de un contexto Estadounidense y explora temas relacionados con el espíritu empresarial, el activismo Comunitario, la conservación del medio ambiente, la resolución de conflictos, la ciencia y la Innovación. Además de pasar niveles y cumplir objetivos, Trace Effects comprender aspectos Culturales y sociales que pueden resultar de gran valor en el proceso de aprendizaje.

6.1. ¿Qué funcionó bien?

El videojuego ofreció un espacio de interacción diferente, en el que los estudiantes tuvieron la Posibilidad de ser más independientes en cuanto a su proceso de aprendizaje, capto la atención de Los participantes y les ofreció gran variedad de temas y de situaciones comunicativas enfocándose En la función del lenguaje en situaciones reales. También es

sencillo de manejar, los estudiantes Aprendieron fácil y rápidamente a manejarlo y entendieron su dinámica en un corto tiempo.

6.2. ¿Que no funcionó bien?

El videojuego debía ser instalado en equipos que cumplieran todas sus especificaciones para que funcionara de la mejor manera.

6.3. ¿Qué se debe mejorar?

Se debían explotar más los temas que el videojuego ofrece por medio de actividades que reflejaran los temas de esta herramienta educativa, todo esto para guiar a los estudiantes en el transcurso de las intervenciones.

7. Metodología en el pilotaje

Cada sesión estuvo dividida en tres pasos: antes durante y después.

Antes: Se hizo con el objetivo de trabajar en la motivación; este es un aspecto esencial para el aprendizaje y está vinculado a la necesidad de comprender el sentido de lo que se realiza en el aula, de esta manera, una introducción a la sesión de trabajo contribuye a la motivación de los estudiantes. Para esto se iniciaron las sesiones explicando de qué se iba a hablar, haciendo preguntas y/o presentando el tema por medio de diapositivas y videos.

Durante: Este paso tenía como objetivo entrar en materia; para esto se debía tener en cuenta el contenido y la forma como esta actividad podría contribuir a que los estudiantes comprendieran mejor los temas.

Después: En este paso se pretendía reforzar la comprensión de los temas y buscar la transferencia de lo aprendido a otros casos o situaciones. Con este fin se diseñaron actividades que condujeran a una aplicación de lo aprendido a través del juego.

7.1. ¿Qué funcionó bien?

Las sesiones estuvieron bien distribuidas, el tiempo fue adecuado, las actividades que se realizaron antes de la aplicación del videojuego permitieron despertar el interés de los Estudiantes sobre tema que se desarrollan durante cada capítulo. Estas actividades también permitieron que los estudiantes se familiarizaran con el contexto en el cual se iban a desenvolver.

7.2. ¿Qué no funcionó bien?

En varias ocasiones las actividades planeadas para después de jugar el videojuego no se pudieron realizar debido al tiempo y se aplazaban para las próximas sesiones.

7.3. ¿Qué se debe mejorar?

Un aspecto clave que no se tuvo en cuenta durante la intervención es que a pesar de que los objetivos eran claros nunca se le hicieron saber a los estudiantes, esto debía corregirse para que los estudiantes tuvieran la oportunidad de reflexionar sobre su progreso. Por otro lado, aunque la división de las sesiones dio orden a la intervención, se encontró que era necesario realizar actividades de mayor cantidad y calidad antes y después de jugar el videojuego, por ejemplo:

Antes

Se podía comenzar con algunas preguntas clave sobre los puntos que se iban a tratar, de esta manera se propiciaba la escucha activa de los estudiantes. También era importante procurar que la Introducción fuera más coherente con los temas del videojuego; para esto se debían

realizar actividades que fueran más específicas en relación con las funciones del lenguaje que se espera trabajar.

Durante

Era necesario preparar previamente los aspectos que se consideraban más relevantes es decir, los puntos clave que se espera quedaran claros. También era importante que se propiciara la reflexión en la que los estudiantes pudieran ser conscientes de los objetivos trabajados y alcanzados cada sesión; para esto se podían plantear preguntas que direccionan la atención hacia los objetivos que se establecieron durante la sesión.

8. Nota para metodología

Durante el desarrollo de la investigación se presentaron algunos inconvenientes que obligaron a introducir cambios en cuanto a:

-Población -Contexto -Nivel

Cabe anotar que los cambios realizados no se dieron por una decisión caprichosa, hubo razones Ajenas a lo planeado tales como:

-El Tiempo: Había muy poca disponibilidad de tiempo por parte de la institución ya que transcurría La última mitad del año escolar y se concluyó que se debía sincronizar la intervención con el inicio Del nuevo año escolar, otro inconveniente fue la ubicación de las clases de inglés en el horario, Estas que no permitía que hubiera bloque de horas, por lo tanto las clases se dividían en 45 Minutos.

-Experiencia con el videojuego: La profesora encargada había utilizado el videojuego con Estudiantes del nivel de los participantes del pilotaje, por lo tanto fue necesario esperar el comienzo del año escolar para de esta manera tener un grupo que no hubiera jugado el Videojuego y que la intervención pudiera ser significativa.

- Nivel: De acuerdo con la entrevista con la profesora y las observaciones se encontró que el nivel De los estudiantes de colegios públicos es más bajo de lo esperado.

Debido a los factores aquí mencionados y a la información obtenida, fue necesario rediseñar la intervención pedagógica. Así, se introdujo un cambio en la estrategia en la cual se adapta los módulos preparados para que puedan ser significativos y coherentes con la realidad de la nueva población, el contexto y el nivel. A partir de los datos proporcionados por los profesores de la institución se decidió no trabajar con los estándares propuestos por el gobierno para el grado octavo dado que se encontró que las necesidades de los estudiantes estaban enmarcadas en un nivel A1 y no en A2. En consecuencia, hubo un cambio en la prueba estandarizada (tanto pre-test como post -test): se pasó de la prueba “Key English Test” de Cambridge University que mide a los participantes en el nivel A2, por la prueba Young Learners English Tests (YLE) de Cambridge University que mide a los participantes en el nivel A1.

Conclusiones generales del pilotaje

Este pilotaje permitió probar toda la propuesta de unidad didáctica y sus componentes. A continuación se enumeran las principales conclusiones.

1. Elementos de recolección de datos

Las entrevistas e interacción con la profesora titular del grupo aportaron importantes críticas a las planeaciones de las clases; éstas dejaron ver la necesidad de hacer más actividades antes que los estudiantes jugaran cada capítulo del videojuego con el fin de familiarizar a los estudiantes de una manera más amplia con el contenido de este material y de brindar más oportunidades a los estudiantes para interactuar con el input necesario para cumplir con las tareas que el videojuego y la intervención en sí les proponía. Por esta razón fue fundamental planear y grabar las entrevistas que se hicieran durante el desarrollo de la intervención, de manera que estos aportes quedaran registrados y pudieran contribuir a sustentar la investigación. Por último, se concluyó que las herramientas debían ser aprovechadas al máximo; herramientas como *Facebook*, por ejemplo, podrían implementarse de diversas maneras: como instrumento para mantener el contacto y la interacción profesor-estudiante y

estudiante-estudiante, como espacio para compartir material didáctico y ejercicios en línea, como herramienta para propiciar un mayor contacto con la lengua inglesa, y como instrumento de recolección de datos por medio de las plantillas para el diseño de sondeos y encuestas que Facebook ofrece.

2. Actividades

El pilotaje también permitió concluir que era muy importante que hubiera una coherencia entre el contenido del videojuego, las actividades propuestas para las sesiones y la prueba estandarizada seleccionada (pre-test y post-test), ya que de otra manera la investigación no arrojaría datos que permitieran responder las preguntas de la investigación y tampoco se podrían cumplir los objetivos. Por otro lado, gracias al pilotaje se pudo concluir que aunque la investigación buscaba trabajar la *escucha* principalmente, las actividades no debían enfocarse solamente en esta habilidad, sino que se podía trabajar con el apoyo de otras habilidades, en la modalidad de "habilidades integradas" y de habilidades complementarias. De este modo se podrían, por ejemplo, diseñar actividades en las cuales los estudiantes verbalizaran lo comprendido oralmente (escucha-habla). Esta perspectiva pretendía diseñar una propuesta que presentara una variedad de actividades y ejercicios.

3. Contexto

Debido a los inconvenientes técnicos que se encontraron durante el pilotaje se llegó a la conclusión de que la intervención se debía realizar en un lugar donde se dieran las garantías mínimas de buen funcionamiento de los computadores y demás herramientas multimedia. Así mismo, se hizo evidente la necesidad de comprobar el buen funcionamiento de todos los equipos y herramientas en el contexto de la intervención, a saber, los computadores, los sonidos y el video beam antes de la sesiones de trabajo.

6.3. Videojuego



Figura 2 (Portada Trace Effects)

Trace Effects es un juego de aventura en 3D que tiene como objetivo servir como herramienta de apoyo para el aprendizaje de inglés como segunda lengua. Este videojuego se centra en el desarrollo de habilidades comunicativas y la realización de tareas para cumplir misiones, dentro de las cuales es necesario comprender conversaciones para seguir avanzando. Los jugadores ganan puntos por completar los objetivos de cada capítulo. El personaje principal de este videojuego es Trace, un estudiante universitario que accidentalmente viaja en el tiempo del año 2035 hasta el presente, durante la historia este personaje debe cumplir diferentes misiones para volver a su hogar. Su viaje está dividido en siete capítulos en los que se puede encontrar diferentes locaciones tales como: los Estados Unidos, Nueva Orleans, el Gran Cañón, la ciudad de Nueva York, San Francisco y Washington DC.

El jugador debe interactuar con otros personajes para reunir información, recoger objetos y completar misiones. Los diálogos son simples y los personajes hablan con claridad. Los jugadores literalmente recogen vocabulario a medida que avanzan, ya que las palabras están dispersas por todo el entorno para que puedan ser encontradas. Este vocabulario entra a ser parte del inventario de cada participante, el cual es necesario para progresar a través de los capítulos.

Controles

El estudiante-usuario debe familiarizarse con los siguientes botones para poder interactuar con el juego:

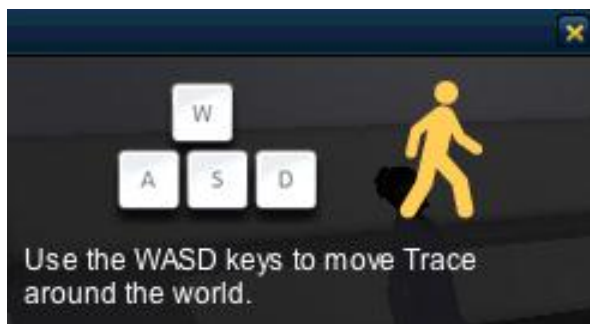


Figura 3 (controles)

W =	Caminar hacia adelante
S =	Caminar hacia atrás
A =	Girar en sentido anti horario
D =	Girar a la derecha
E =	Interactuar con un objeto o personaje cercano
Barra espaciadora=	Saltar
Shift	Run

Action Words (verbos)



Figura 4 (controles-Actionwords)

En el videojuego hay diferentes verbos repartidos por todos los escenarios. Trace, el personaje principal, puede recogerlos con sólo tocarlos (pasando por encima de ellos). La palabra entonces desaparece del mundo del juego y se puede utilizar a través de la pestaña de acciones de Trace. El jugador debe asegurarse de recoger todas las palabras que ve o puede quedar atrapado y ser incapaz de realizar una acción necesaria.

Artículos del inventario



Figura 5 (controles- artículos de inventario)

Al igual que los verbos, los artículos del inventario (nombres) están dispersos por todo el escenario del juego. Éstos aparecen en el inventario cuando Trace interactúa apropiadamente con las personas u objetos adecuados. Trace los recoge tocándolos o caminando a través de

ellos. Después de recoger un objeto, Trace puede acceder a este a través de la pestaña “acciones”.

Interacción con personajes y objetos

Ciertos personajes y objetos dentro del mundo del juego se designan como "interactivos". Esto significa que Trace puede participar con ellos solo acercándose y presionando la tecla "E". Una vez comprometido con un objeto o personaje interactivo, tendrá acceso a dos menús en la consola en el lado izquierdo:

La pestaña de opciones

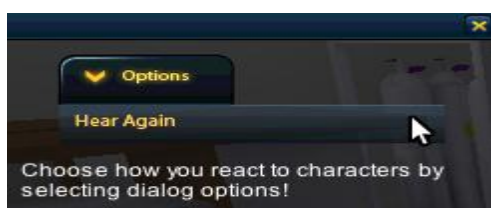


Figura 6 (controles- opciones)

El menú "Opciones" permite al jugador seleccionar entre diferentes frases que Trace puede decir. Esta ficha contiene una barra de desplazamiento, por medio de la cual podrá ver todas las opciones disponibles. Si desea escuchar al personaje repetir la línea puede seleccionar "Escuchar de nuevo" de la lista de opciones. Si desea finalizar una conversación, puede escoger la opción "irse" de la lista de opciones. Es necesario elegir cuidadosamente lo que Trace dirá y escuchar la respuesta, ya que una buena respuesta ganará más puntos y una elección que no es amable o que no tiene sentido puede perder puntos.

La pestaña de "acciones"



Figura 6 (controles-acciones)

Al involucrarse con un objeto, Trace también puede optar por "hacer algo" en relación con ese objeto, en lugar de hablar. Para esto, se selecciona la pestaña de acciones en las que se combinan las palabras de acción con los objetos en el inventario. Por ejemplo, al interactuar con una puerta cerrada, puede combinar la palabra de acción "Abrir con" causando así que trace pueda desbloquear la puerta con su llave. Se debe tener las palabras y los objetos en el inventario para usarlos.

Puntos



Figura 7 (Interfaz- puntaje)

Durante el videojuego se debe ganar puntos completando objetivos. La cantidad de puntos que se ganen depende de la elección de las opciones correctas en los diálogos. Hay señales de sonido dentro del juego que permiten saber cuándo se están añadiendo o sacando puntos de la puntuación total puntos. También se puede agregar puntos utilizando los ejercicios de práctica o participar en los retos multijugador. Todos los puntos ganados a través de diversas actividades se combinan y se muestran en el área "Puntuación total" en la parte superior derecha de la página web.

Interfaz de Juego



Figura 8 (Interfaz campus universitario-primer capítulo)



Estadísticas



Figura 9 (interfaz-menú de estadísticas)

El menú de estadísticas muestra todo el progreso y los objetivos del juego.



Inventario

La opción de menú de inventario mostrará todas las palabras de acción y objetos en su inventario.

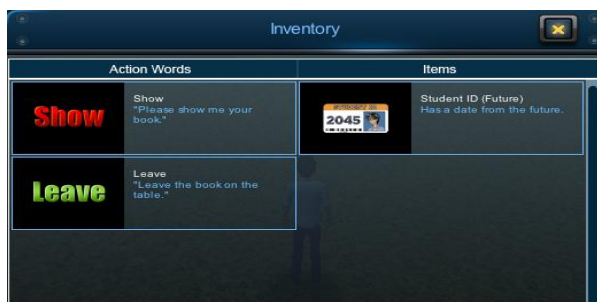


Figura 10 (interfaz-menú de inventario)



Historia de diálogo



Figura 11(interfaz- historia de dialogo)

La historia de diálogo mantiene un registro de todas las conversaciones en el juego.

Ayuda



Figura 12(interfaz-Ayuda)

En el menú de ayuda se puede encontrar un enlace al manual, acceso a una herramienta de diccionario Merriam-Webster, y un registro de toda la ayuda de instrucciones de los pop-ups que pueda haber tenido en todo el juego.

Mapa

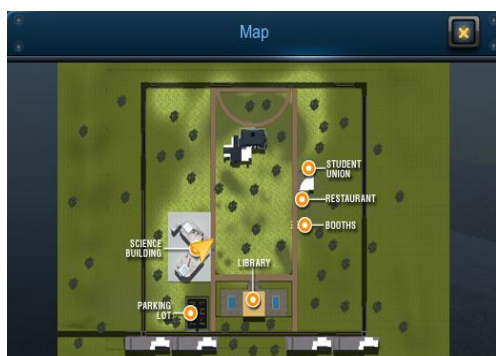


Figura 13 (interfaz- mapa)

El gráfico del mapa completo se puede ver haciendo clic en el icono del globo en la esquina superior derecha, junto a la brújula, o presionando la letra “m”. en este mapa se encuentran las localidades en las que el personaje se encuentra con sus respectivos nombres.

Interfaz de interacción con personajes (Pestaña Opciones)



Figura 14 (interfaz-pestaña opciones)

Cuando Trace se acerca a una persona y sostiene una conversación, se presenta un menú con opciones de posibles respuestas que tendrán un impacto en las interacciones de manera positiva o negativa dependiendo de la opción que se escoja.

Interfaz de interacción con objetos (pestaña de acciones)

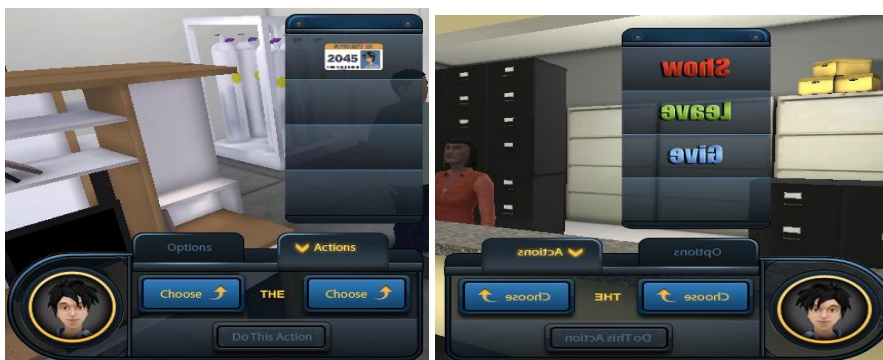


Figura 15 (interfaz-pestaña opciones- interacción con objetos)

Este menú se presenta cuando Trace se acerca a un objeto interactivo y pulsa la tecla "E". Inmediatamente se deja ver una serie de opciones para decidir la acción que se llevara a cabo. Para esto es necesario escoger un objeto y señalar alguno de los verbos que se tenga en el inventario.

Interfaz de conversación



Figura 16 (interfaz de conversación)

Cuando Trace habla con alguien, se muestra una interfaz simplificada que muestra quién está hablando. Cuando ese personaje ha terminado de hablar, se puede utilizar los controles de la conversación para repetir la última línea o para seguir adelante.

Videos comenzando y terminando Capítulos

Cada capítulo tiene un video de introducción y un video de cierre que contiene importantes elementos de la historia y pistas para la resolución de los problemas que se plantean.

Pantalla de finalización de capítulo

Después de que se completa con éxito cada capítulo, se puede ver una pantalla de finalización. En esta se muestra los conocimientos de idiomas que se practicó durante ese capítulo. La pantalla también avisa lo que viene en el próximo capítulo. Desde esta pantalla se puede elegir jugar el capítulo de nuevo para obtener más puntos o para pasar al siguiente capítulo. Hay una serie de enlaces desde esta pantalla de finalización:



Figura 17 (interfaz finalización de capítulo)

1. Enlace a la novela gráfica (cómic): Cada capítulo tiene un resumen gráfico de la novela La historia de capítulo, que se abre en un archivo PDF.
2. Enlace a las actividades de práctica del idioma: Cada capítulo tiene un grupo de actividades de prácticas del idioma que se relacionan con la historia. (Ver la sección Language Practice)
3. Enlace al certificado de finalización del capítulo: Cada capítulo tiene un certificado imprimible para celebrar el éxito en la realización del capítulo.

Language Practice



Figura 18 (actividades extras)

Existe la opción de práctica del idioma, para esto se selecciona "Language Practice" en el menú principal de navegación en la parte superior de la página web. En este se encuentra ejercicios de relacionados con el contenido del capítulo. Se puede ganar puntos cada vez que practique, solo se debe seleccionar un ejercicio desde el menú desplegable para comenzar y seguir las instrucciones en pantalla. Se pueden encontrar ejercicios de opción múltiple, llenar espacios en blanco, y de ordenar.

6.4. Participantes

Gracias a la encuesta inicial fue posible caracterizar a los participantes en la investigación. Este sondeo estaba dividido en secciones, con el objetivo de conocer al estudiante y sus opiniones en cuanto a varios temas pertinentes para la investigación. El número de participantes fue de 45 estudiantes pertenecientes al grado octavo de la educación secundaria en un colegio del sur de la ciudad de Santiago de Cali.

6.5. Contexto

Presentación de la institución

La institución donde se realizó esta intervención pedagógica es la Institución Educativa Álvaro Echeverry Perea la cual está ubicada en la ciudad de Santiago de Cali en la calle 4ª no. 92-04 del barrio Meléndez en la comuna 18. El colegio tiende los niveles de educación preescolar, básica, y media técnica y su población proviene de la ladera del suroccidente de la ciudad. La institución es de carácter oficial y beneficia a los pobladores de la Comuna 18 que están ubicados principalmente en los estratos 1, 2 y 3, y algunos pocos en el estrato 4. Este indicador ayuda a conocer la calidad de vida aproximada de los habitantes.

La estructura académica de la institución es la siguiente:

Centro Educativo Rufino José Cuervo: tercero, cuarto y quinto y aceleración del aprendizaje

Centro Educativo Luis Eduardo Riascos: preescolar, primero y segundo y aula educación especial

Centro Educativo Luis Eduardo nieto: segundo y tercero, en la mañana y sexto y séptimo en la tarde.

Colegio Álvaro Echeverry Perea: octavo, noveno, diez y once en la tarde y ciclos nocturnos.

Misión de la institución

La Institución Educativa (I.E.) Álvaro Echeverry Perea fue creada para satisfacer las necesidades educativas de la comunidad mediante el trabajo de profesionales idóneos y comprometidos. Busca formar personas íntegras, competentes, creativas, con alto espíritu empresarial y humano, capaces de ingresar a la sociedad comercial como empleados o como

generadores de su propia empresa y con conocimientos suficientes para acceder a niveles de educación superior.

Visión de la institución

La I.E. Álvaro Echeverry Perea tendrá como horizonte alcanzar la excelencia al 2020, optimizando su capacidad directiva, administrativa, académica y comunitaria, consolidando una imagen de alta credibilidad. La orientación técnica en Comercio Auxiliar Contable, es el punto de partida en la formación de ciudadanos éticos y competitivos laboralmente.

Valores institucionales

Los valores que la institución busca fortalecer son:

Creatividad: Se entiende como facultad que se tiene para crear encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite cumplir deseos personales o grupales de forma más rápida, sencilla o económica.

Honestidad: Es una cualidad de calidad humana que consiste en comportarse y expresarse con coherencia y sinceridad (decir la verdad), de acuerdo con los valores de verdad y justicia. Se trata de vivir de acuerdo a como se piensa y se siente.

Liderazgo: Es la capacidad de establecer la dirección he influenciar y alinear a los demás hacia un mismo fin, motivándolos y comprometiéndolos hacia la acción y haciéndolos responsables por su desempeño. El líder debe encarnar determinados valores personales como son integridad personal, madurez, amplitud de miras, cooperación solidaria y generosidad

Responsabilidad: Es el cumplimiento oportuno y eficiente de todos los deberes, obligaciones y el ejercicio racional de todos los derechos, así mismo, el reconocimiento de incumplimiento, debe llevar a la aplicación oportuna de enmiendas y de los correctivos correspondientes, para sanear los daños o perjuicios que se puedan haber ocasionado en el Colegio o en la Comunidad Educativa de éste.

Solidaridad: Es una independencia recíproca y compleja, es na especie de lazo que liga a las personas con otras personas, y que implica una comunidad de intereses. Tal lazo no es voluntario, surge de la naturaleza misma del hombre, es una interdependencia necesaria y pasivamente soportada por la sociedad y los hombres.

Tolerancia: Es la capacidad de aceptar o admitir opiniones o ideologías diferentes a las propias. Permitir o admitir costumbres o comportamientos diferentes a los propios, pero sin recibir daño. Es aceptar las diferencias o singularidad del otro, sin subestimarse, para buscar un equilibrio respetuoso y pacífico en las relaciones y convivencia social.

Objetivos institucionales

Los objetivos de la I.E. Álvaro Echeverry Perea son:

1. Promover la cultura de la planeación, la evaluación y el control institucional.
2. Desarrollar los planes, programas y proyectos de la institución conforme a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional.
3. Prestar a la comunidad, un servicio educativo de excelente calidad demostrado en los altos resultados académicos, mediante la potenciación de los recursos institucionales.
4. Fomentar valores de respeto a los seres vivos, a los valores humanos, a las diferentes culturas, respeto y cuidado al medio ambiente, a la libre expresión y cultivo de la paz.
5. Impulsar los procesos de formación investigativa.
6. Ofrecer a los estudiantes formación que los lleve a satisfacer las necesidades y expectativas del mercado laboral y/o acceder a la educación superior.
7. Generar espacios que conlleven a la formación de personas íntegras, creativas, con espíritu deportivo y artístico.
8. Brindar a los estudiantes orientación empresarial con las herramientas pertinentes que faciliten autogenerar su ingreso.
9. Fortalecer los valores institucionales a través de procesos pedagógicos, fomentando la sana convivencia.

Filosofía institucional

“Formación del estudiante que lo invite a actuar en sociedad como agente de cambio, buscar la paz y el desarrollo mutuo en su futuro profesional, además de convertirse en multiplicador de valores”.

Estructura organizacional

La estructura organizacional de la I.E. Álvaro Echeverry Perea está constituida por tres (3) grandes grupos: El directivo administrativo, el académico y el comunitario, cuyas actividades giran alrededor del estudiante, eje del servicio educativo, con representación en el Gobierno Escolar.

El Directivo Administrativo: está conformado por rector, Consejo Directivo, coordinadores, servicios administrativos y el personero como representante de los estudiantes.

El grupo Académico: está conformado por Consejo Académico, jefes de área y docentes.

El grupo Comunitario: está conformado por asamblea de Padres, Consejo de Padres, Grupo Gestor y Comité de Apoyo, además de los comités de los proyectos pedagógicos transversales.

El comité de calidad está presente en todos los grupos, como unidad de apoyo y mejoramiento institucional.

Modelo Pedagógico Institucional

El Modelo Pedagógico que la institución pretende llevar a cabo es tema de reflexión, en la práctica pedagógica del colectivo docente se perciben diferentes acercamientos a la enseñanza, entre los cuales se presentan los siguientes:

Escuela Tradicional

Modelo Durkheim

Este modelo enfatiza en la formación del carácter a través de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina y recoge la tradición religiosa (ideal humanista y ético), este método se basa en la imitación y emulación del buen ejemplo que encarna el maestro.

Durkheim señala que la autoridad moral debe ser la cualidad principal que posea el educador, ya que a través de ésta es como simbolizará que el deber es el deber. Para Durkheim la educación debe ser esencialmente una figura de autoridad, para esto es necesario que el educador hable con tono de mando, con autoridad, debe dar a entender que la negativa a obedecer no es ni siquiera concebible, que las acciones en el salón de clases deben ser llevadas a cabo tal y como el profesor diga y que no puede suceder de otra manera.

Escuela nueva o activa

La institución ve este modelo a través de algunos de sus más grandes expositores

John Dewey

Quien sostiene que:

- La educación cubre un campo tan amplio como transmisor de la cultura.

- La mejor manera de aprender es practicar
- La finalidad del proceso educativo es el progreso
- La educación debe estimular el desarrollo individual; el experimento y el examen de los principios y resultados deben reemplazar al ejercicio mecánico.
- El espíritu de compañerismo debe proyectarse en la cooperación entre los individuos de un grupo.

Agustín Nieto Caballero

Consideró que la escuela era como un gimnasio para el cuerpo y el espíritu, donde se forjen los hábitos de la vida y el amor al estudio. Criticó a la escuela tradicional y se manifestó en contra de la utilización de castigos corporales en todo su planteamiento pedagógico. Introdujo un método apoyado en las excursiones al campo para observar directamente la naturaleza, los trabajos manuales, las disciplinas de la confianza y todas las modalidades de la reforma educativa que están hoy en marcha

María Montessori

El método Montessori es una forma distinta de ver la educación. Busca que el niño o niña pueda sacar a luz todas sus potencialidades a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto. En este ambiente, el niño y la niña tienen la posibilidad de seguir un proceso individual guiado con profesionales especializados.

El Modelo Constructivista

La meta es que cada individuo acceda, progresivamente y secuencialmente, a la etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno. El maestro debe crear un ambiente estimulante de experiencias que faciliten en el niño su acceso a las estructuras cognoscitivas de la etapa inmediatamente superior y el desarrollo intelectual se produce independientemente del aprendizaje de las ciencias.

Las estrategias de enseñanza y de evaluación

Las estrategias de enseñanza y de evaluación utilizadas por los docentes en el desarrollo de práctica pedagógica, serán ajustadas a cada una de las Áreas del conocimiento en los diferentes niveles educativos, entre las que a continuación se relacionan:

Las estrategias de enseñanza: Aprendizaje memorístico, aprendizaje por descubrimiento, centros de interés, clase magistral, copia, debate, demostraciones, dictado, diálogo, ejercicios, excursiones/salidas pedagógicas, experiencias directas, experiencias simuladas, experimentación, exploración, exposiciones, exposición oral, exposición visual, imágenes,

investigación, mapas conceptuales, memo fichas, modelación, método inductivo/deductivo, observación, situaciones problemas, solución de problemas, símbolos, taller, trabajo manual, entre otras.

Las Estrategias de Evaluación: Comprobación de hipótesis, conversatorios, cuestionarios de falso/verdadero, cuestionarios de opción múltiple, debates, ejercicios, ejercicios de meta cognición (reflexión), entrevista, evaluación diagnóstica (conceptos y destrezas básicas), evaluación oral examen centrado en conceptos, definiciones, mapa conceptual, mesa redonda observación directa, portafolio, pregunta abierta, preguntas cerradas, prueba de ejecución, prueba de lápiz y papel, prueba de ejecución, pruebas escritas, pruebas verbales, solución de problemas, talleres, tareas, términos empajados, visitas, entre otras.

Los estudiantes serán valorados teniendo en cuenta: aspectos Académicos, Personales y Sociales

ACADÉMICOS o COGNITIVOS o CONCEPTUALES	PERSONALES VALORATIVOS ACTITUDINALES	SOCIALES PRAXIOLÓGICOS PROCEDIMENTALES
Hacen referencia al Conocimiento y al dominio en la materia y se hacen evidentes cuando el estudiante	Hacen referencia a la Actitud y formación en valores y se hacen evidentes cuando el estudiante	Hacen referencia a la participación y colaboración en clase, en la vida escolar, familiar y comunitaria. Esto es, su desempeño de trabajo individual y grupal dentro y fuera de la institución y se hacen evidentes cuando el estudiante
a. Comprende las explicaciones de los docentes b. Demuestra sus capacidades ante el docente y sus compañeros de clase c. Desarrolla a cabalidad los ejercicios, tareas y talleres de la asignatura d. Realiza consultas en la biblioteca, Internet o pregunta en casa sobre sus tareas.	a. Llega puntualmente al colegio y a sus clases b. Entrega a tiempo trabajos y tareas c. Escucha atentamente explicaciones de los docentes. d. Informa a sus padres sobre sus Evaluaciones y rendimiento académico e. Respeta a sus compañeros f. Comparte y aplica los valores Institucionales. g. Mantiene buenas relaciones con sus docentes y compañeros. h. Es puntual, mantiene su presentación personal y asume responsablemente sus actos.	a. Participa activamente en las clases haciendo preguntas y comentarios que aportan a la formación. b. Se preocupa por alcanzar desempeños superiores y altos. c. Repasa en casa los temas vistos y pone en práctica los conocimientos. d. Participa responsablemente en todos sus trabajos Individuales y grupales. e. Contribuye con su comportamiento a la buena disciplina de la institución, practicando los valores institucionales. f. Aplica en su cotidiano vivir los aprendizajes adquiridos.

Figura 20(cuadro evaluación PEI Institución Álvaro Echeverry Perea)

6.6. Instrumentos de recolección de datos

6.6.1. Pre-test-post-test

Con el fin de analizar el impacto que las intervenciones tuvieron se aplicó una prueba de escucha estandarizada de nivel A1 producida por Cambridge. Esta prueba se denomina *Movers* y hace parte de una serie de tests llamados Young Learners (YLE), los cuales son hechos para alumnos de primaria y primeros años de secundaria. Starters, Movers y Flyers son parte de esta gama de tests de Cambridge.

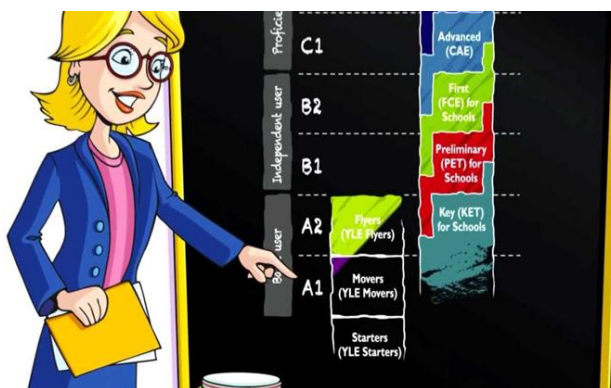


Figura 47 (exámenes Cambridge)

La prueba consta de 4 partes:

Parte 1

En esta tarea, los candidatos miran un cuadro que muestra gente haciendo cosas diferentes. Por encima y por debajo están los nombres de las personas. Los candidatos escuchan un diálogo entre un adulto y un niño y deben dibujar líneas entre los nombres de la persona y la imagen correcta en el cuadro.

Parte 2

Este es un ejercicio de toma de notas en el que los candidatos escuchan una conversación entre dos personas y deben escribir una palabra o un número junto a cinco mensajes cortos en un formulario o página de un bloc de notas. Algunas faltas de ortografía serán permitidas para las palabras que no se explican en la grabación.

Parte 3

En esta tarea los candidatos escuchan un diálogo en el que un niño describe a un adulto lo que él / ella hizo durante la última semana. Los candidatos escuchan y dibujan líneas desde los días de la semana a las imágenes correctas.

Parte 4

Esta tarea consiste en cinco preguntas de selección múltiple con imágenes. Los candidatos escuchan cinco diálogos en los que las personas están claramente diferenciados por edad o género. Los candidatos escuchan y marcan la imagen correcta.

La siguiente tabla muestra las tareas de cada parte de la prueba.



Destreza	Parte	Tarea	Actividad
Comprensión auditiva 25 minutos	1	Relacionar los nombres con las personas que aparecen en un dibujo.	Trazar líneas. 
	2	Responder preguntas sobre un lugar, un viaje, una fiesta, etc.	Escribir nombres y números. 
	3	Relacionar los días de la semana con distintos dibujos de actividades.	Trazar líneas. 
	4	Selecciona el dibujo con la información correcta.	Marcar casillas. 

Figura 48 (Descripción de las tareas en el pre y post-test)

6.6.2. Encuestas

A fin de cumplir con los objetivos de esta investigación fue necesario utilizar herramientas que permitieran recoger información útil sobre la evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes, para esto se diseñó y se aplicó una encuesta inicial y una final. Con estas encuestas se buscó en términos generales:

- Analizar los sentimientos y actitudes hacia la aplicación del videojuego que los estudiantes tienen con los videojuegos y los computadores.
- Determinar las expectativas de los estudiantes en relación con el uso de los computadores y videojuegos en la enseñanza de inglés.
- Determinar que tanto sabían los participantes sobre los videojuegos, es decir que tan alfabetizados estaban en este contexto.

A continuación se describen las secciones de dicha encuesta:

A. Información personal: esta sección tenía como objetivo recoger datos que ayudaran a conocer a los participantes y a contextualizar la investigación, en términos de la edad, sexo y nivel académico de los estudiantes.

B. Relación con el idioma inglés: por medio de esta sección se buscó definir qué tan estrecha era la relación de los estudiantes con la lengua extranjera. Se esperaba hacer una comparación entre estos datos iniciales y los resultados del desempeño de los participantes para poder llevar a cabo un análisis que resolviera las preguntas de la investigación y cumpliera con los objetivos planteados.

C. Relación con el computador: esta parte de la encuesta se hizo con la intención de analizar el nivel de literacidad de los estudiantes en cuanto al uso de computadores. Se esperaba que los datos ayudaran a entender el desempeño de los estudiantes durante las sesiones.

D. Relación con los videojuegos: esta sección tenía como objetivo determinar las creencias y percepciones de los estudiantes sobre los videojuegos. Se esperaba que los resultados sirvieran para hacer un análisis entre la incidencia que tuvo la intervención y la actitud de los estudiantes hacia este tipo de herramientas.

A continuación se presentan los resultados de la encuesta inicial:

A. Información personal

3. Sexo

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
30	Mujeres	67%
15	Hombres	33%

62% de los participantes tenía 13 años de edad, el 27% 14 años de edad y el 11% 15 años de edad. La mayoría de los estudiantes eran mujeres; esta distinción de géneros se tomó en cuenta para analizar las diferencias en cuanto a su relación con el idioma, el computador y el videojuego. Se buscó también hacer una comparación entre el desempeño

de los estudiantes, su género y sus percepciones sobre la propuesta de Intervención.

Figura 21(genero estudiantes)

4. Edades

Número de Estudiantes	Edades	Porcentaje
5	15	11%
12	14	27%
28	13	62%

La mayoría de los estudiantes tenían 13 años, seguido por 14 y 15 años de edad. Estos últimos constituyeron el menor porcentaje de los encuestados. Los estudiantes de 15 años de edad eran estudiantes que repetían el curso.

Figura 22(edades)

5. ¿Ha tomado cursos de inglés?

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
15	Mujeres	Si 33%
15	Mujeres	No 33%
8	Hombres	Si 18%
7	Hombres	No 16%

El 51% de estudiantes hombres y mujeres de este salón tomaron cursos de inglés; esto equivale a 23 estudiantes de 45 que es el total. El curso que han tomado se da en el marco del proyecto

‘Go Cali, bilingualcity’, este es un proyecto que nace de una alianza público privada entre la Alcaldía de Santiago de Cali y varias entidades académicas, empresariales y gremiales, que se unieron para trabajar en el mejoramiento de las competencias y aprendizaje del inglés de los

estudiantes de instituciones educativas oficiales de la ciudad.

Figura 23 (cursos extracurriculares de ingles)

6. ¿Actualmente practica inglés fuera de la clase?-Si su respuesta fue afirmativa responda la siguiente pregunta de lo contrario continúe en la pregunta número 11.

Número de Estudiantes	Genero	Porcentaje
16	Mujeres	Si 36%
14	Mujeres	No 31%
5	Hombres	Si 11%
10	Hombres	No 22%

En total 21 estudiantes afirmaron que estudiaban inglés en sus casas, lo cual corresponde al 47 % de la población. De un 5% fue la diferencia entre la cantidad de estudiantes mujeres que afirmaron estudiar inglés en sus casas y las que NO. Por otro lado, el 22% de los hombres afirmaron no estudiar inglés en sus casas; este 22% representa la mayoría de los estudiantes hombres. Esto podría demostrar la actitud de los estudiantes frente a esta lengua y podría ayudar a comprender las razones por las cuales el desempeño de algunos estudiantes no va de acuerdo con los estándares que el ministerio de educación ha propuesto para el grado octavo.

Figura 24 (practica de inglés extracurricular)

7. ¿Usted utiliza videos para estudiar inglés?

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
6	Mujeres	Si 35%
10	Mujeres	No 65%
2	Hombres	Si 42%
3	Hombres	No 58%

La mayoría de los estudiantes que afirmaron estudiar inglés en sus casas, también manifestaron no usar videos con este propósito. La falta del uso de esta herramienta podría afectar al progreso en la habilidad de escucha y podría establecer una diferencia en el nivel de familiaridad que tienen los estudiantes frente a la lengua extranjera.

Figura 25 (uso de videos para practica de inglés extracurricular)

8. ¿Usted utiliza libros y guías para estudiar inglés?

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
13	Mujeres	Si 62%
3	Mujeres	No 14%
4	Hombres	Si 19%
1	Hombres	No 5%

La cantidad de estudiantes que afirmaron utilizar guías y libros de textos para estudiar inglés en sus casas fue mucho mayor que la de los estudiantes que dicen utilizar videos. Esto parece evidenciar una diferencia en la manera como los estudiantes se acercan a la lengua extranjera y podría suponer un mayor nivel en la habilidad de lectura y escritura que en la de escucha y habla, también es interesante ver como los estudiantes utilizan las herramientas digitales en su vida diaria pero parecen no

incluirla en sus proyectos escolares.

Figura 26 (uso de libros y guías para practica de inglés extracurricular)

9. ¿Usted utiliza audio para estudiar inglés?

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
13	Mujeres	Si 62%
3	Mujeres	No 14%
2	Hombres	Si 10%
3	Hombres	No 14%

La mayoría de los estudiantes afirmaron hacer uso de materiales de audio para estudiar inglés en sus casas, lo cual significa que aunque han trabajado de mayor manera la habilidad de lectura y escritura si están familiarizados con actividades de escucha en inglés.

Figura 27 (uso de audio para practica de inglés extracurricular)

10. ¿Usted utiliza Internet para estudiar inglés?

Número de Estudiantes	Genero	Porcentaje
8	Mujeres	Si 38%
8	Mujeres	No 38%
2	Hombres	Si 10%
3	Hombres	No 14%

Estos datos permitieron analizar si los estudiantes se acercan al aprendizaje de una lengua extranjera por medio de herramientas propias de la “generación digital” a la que pertenecen, en este caso el uso del Internet por parte de los estudiantes parece estar dividido, lo cual da una idea de la integración de las TIC’s en la enseñanza.

Figura 28 (uso de Internet para practica de inglés extracurricular)

11. ¿Le gusta estudiar inglés?

a. Si

b. No

Explique por qué _____

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
18	Mujeres	Si 40%
12	Mujeres	No 27%
10	Hombres	Si 22%
5	Hombres	No 11%

Algunas explicaciones que los estudiantes dieron fueron:

Razones por las que la respuesta fue afirmativa:

31- Quiero ser azafata

25- Me sirve para conseguir un trabajo

11- Puedo hablar con otras personas del extranjero

3- Es una herramienta muy útil

42- Porque en la cerrera que voy a escoger voy a viajar

Figura 29 (nivel afectivo hacia el inglés)

Razones por las que la respuesta fue negativa:

5- Es muy difícil

21- Me aburre

33- Siempre me va mal

16- Es importante pero no me gusta porque siempre lo he visto obligado

Estas respuestas arrojaron información concerniente a la motivación de los estudiantes frente al estudio del inglés como lengua extranjera, se esperaba analizar si esto influenciara el desempeño de los participantes durante la intervención y tendrá efectos sobre los resultados de la última prueba.

12. ¿Cuántas horas de inglés estudia en el colegio?

-3 horas a la semana

Teniendo en cuenta la intensidad horaria que disponen los participantes para estudiar inglés se pudo dar una idea del nivel que tienen los estudiantes en esta lengua extranjera. Esto afecta el desempeño de los estudiantes porque limita el tiempo de exposición en la lengua extranjera y por lo tanto la cantidad de tiempo que se pasa expuesto al input al que tenga acceso los participantes.

13 ¿Le gusta ver programas o películas en inglés?

A. Si

B. No

Número de Estudiantes	Genero	Porcentaje
18	Mujeres	Si 40%
12	Mujeres	No 27%
12	Hombres	Si 27%
3	Hombres	No 6%

En esta pregunta el 67% de la clase afirmó que les gustaba ver programas y/o películas en inglés y el 37% restante afirmó lo contrario, de este porcentaje el 40% son mujeres y el 27% hombres. Gracias a los datos que esta pregunta arrojó se pudo corroborar como los estudiantes hacen uso de la imagen y el sonido para acercarse al inglés en sus casas.

Figura 30 (uso de imagen y sonido para acercarse al inglés de manera extracurricular)

14. ¿Le gusta escuchar música en inglés?

A. Si

B. No

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
23	Mujeres	Si 21%
7	Mujeres	No 15%
13	Hombres	Si 29%
2	Hombres	No 5%

En esta pregunta las opiniones estuvieron divididas, ya que el 50% de los participantes afirmo que si le gustaba escuchar música en inglés y el 50% restante afirmo lo contrario, el 21% de quienes dijeron que si fueron mujeres y el 29% restante fueron hombres. Con la ayuda de estas preguntas fue posible describir la relación que los estudiantes tenían con la lengua inglesa en cuanto a la habilidad de escucha.

Figura 31 (uso de sonido para acercarse al inglés de manera extracurricular)

15. ¿Ha viajado a un país de habla inglesa?

Número de estudiantes	Genero	Porcentaje
30	Mujeres	No 67%
15	Hombres	No 33%

De acuerdo a los datos obtenidos con esta pregunta ninguno de los participantes ha viajado a un país de habla inglesa, esto podría dar una imagen del perfil de los estudiantes que hacen parte de la investigación.

Figura 32 (experiencia en país anglófono)

C. Relación con los computadores

16. ¿A cuál de los siguientes dispositivos electrónicos tiene usted acceso?

- A. PC:** 29 % hombres- 47% mujeres
B. Tablet: 38 % hombres- 33% mujeres
C. Teléfono Inteligente: 18% hombres -49% mujeres
D. Ninguno: 4% hombres 4% mujeres

	PC	Tablet	Teléfono Inteligente	Ninguno
Mujeres	47%	33%	49%	4%
Hombres	29%	38%	18%	4%

Figura 33 (acceso a herramientas digitales)

En total el 8% de participantes afirmo no tener acceso a ninguno de los dispositivos electrónicos nombrados aquí, el 92% restante si tiene acceso a estos. Esta pregunta permitió conocer el nivel de inmersión que tienen los estudiantes en cuanto al uso de la tecnología en general.

17. ¿Hace cuánto tiempo adquirió su PC y/o dispositivo electrónico?

- A) Menos de un mes
 B) Entre uno y tres meses
 C) Entre tres meses y un año
 D) Más de un año
 E) Otro (Por favor especifique)

	Menos de 1 mes	Entre 1 y 3 meses	Entre 3 meses y 1 año	Más de 1 año
Mujeres	13%	9%	11%	33%
Hombres	0%	2%	7%	25%

Figura 34 (experiencia con el uso de computadores)

El 58% de los estudiantes tienen sus dispositivos electrónicos hace más de un año lo que podría sugerir que tienen buena experiencia en el manejo de esta herramienta.

18. Usted utiliza su computador con el fin de:

- A. Estudiar
- B. Entretenimiento
- C. Ambas cosas
- D. No lo utilizó

	Estudiar	Entretenimiento	Ambas cosas	No lo utilizo
Mujeres	4%	10%	51%	2%
Hombres	0%	4%	29%	0%

Figura 35 (uso de los computadores)

El 80% de los participantes afirmaron que utilizan su computador para estudiar y como entretenimiento de misma manera, un 14 % afirmó utilizarlo como entretenimiento y un 4% para estudiar. Estos datos muestran como los estudiantes usan sus computadores con fines recreativos, mas no educativos, lo cual podría reflejar una falta de inclusión de esta herramienta en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

19. ¿Con qué frecuencia utiliza el pc y/o dispositivo electrónico?

- A. Todos los días
- B. Entre 2 y 3 veces a la semana
- C. Una vez a la semana
- D. Nunca

	Todos los días	Entre 2 y 3 veces a la semana	1 vez a la semana	Nunca
Mujeres	49%	13%	2%	2%
Hombres	18%	13%	2%	0%

Figura 36 (frecuencia del uso de herramientas digitales)

El 67% de los participantes aseguró utilizar el pc y/o dispositivo electrónico todos los días, mientras que un 26 % afirmó utilizarlo entre 2 y 3 veces a la semana. Esto permite medir el tiempo que pasan los estudiantes utilizando sus correspondientes dispositivos electrónicos y podría dar una idea del nivel de literacidad que tienen los estudiantes en cuanto al uso de la tecnología.

20. Cuando usa el computador para hacer tareas se siente:

- A) Seguro**
- B) Confiado**
- D) Incomodo**
- E) Inseguro**

	Seguro(a)	Confiado(a)	Incomodo(a)	Inseguro(a)
Mujeres	52%	13%	2%	0%
Hombres	20%	11%	0%	2%

Figura 37 (actitud hacia el uso de los computadores)

En esta pregunta el 72% afirmó sentirse seguro al momento de hacer sus tareas por medio del computador, el 24 % aseguró sentirse confiado, un 2% incómodo y el 2% restante afirmó sentirse inseguro en este tema. Esta pregunta ayudó a entender un poco más el perfil de los estudiantes que a pesar de que en su mayoría afirmaron utilizar las herramientas digitales con fines lúdicos, también aseguraron sentirse confiados cuando usan el computador con fines académicos, esto debido a que es un campo en el que ya tienen una amplia experiencia.

21. Encontrar información en Internet para usted es:

- A. Fácil**
- B. Complicado**
- C. Muy Difícil**

	Fácil	Complicado	Muy difícil
Mujeres	62%	4%	0%
Hombres	34%	0%	0%

Figura 38

En esta pregunta un 96% de los estudiantes coincidió con que es fácil encontrar información en Internet y solo un 4% afirmó que era complicado para ellas (siendo este 4 % mujeres) realizar este tipo de actividades. Aunque los estudiantes hayan hecho esta afirmación es importante el papel del profesor como guía en cuanto a la calidad de la información a la que acceden.

22. ¿Considera que la tecnología puede ser un recurso importante para mejorar la enseñanza? ¿Porque?

numero	genero	porcentaje
30	Mujeres	Si 67%
15	Hombres	No 33%

Figura 39 (tecnología en la enseñanza)

Algunas de las explicaciones que se dieron expresaron expectativas y creencias que los estudiantes tenían sobre el uso de la tecnología en clase por ejemplo:

35-La tecnología nos lleva a conocer el mundo

13-Nos da muchas opciones y muchos métodos para estudiar

4-Hay muchos ejemplos para aprender

D. Relación con los videojuegos

23. ¿Le gusta los videojuegos? justifique su respuesta

numero	Genero	porcentaje
21	Mujeres	Si 67%
15	Hombres	Si 33%
0	Hombres	No 0%
9	Mujeres	No 20%

Figura 40 (actitud hacia los videojuegos)

En cuanto a esta pregunta se encontraron justificaciones interesantes:

15-Los videojuegos son como estar en otra vida, cuando juegas con amigos se fortalece la amistad

23- Porque son entretenidos y divertidos, juegan con tu mente y te hacen trabajar mas

37-No me gustan porque son malos para la salud

Estas justificaciones expresaron creencias que los estudiantes tenían sobre los videojuegos, algunas fueron negativas pero otras evidenciaron como los videojuegos pueden proveer un contexto en el cual se deben desenvolver y también pueden ser divertidos y entretenidos.

24. ¿Cuántas horas diarias le dedica a los videojuegos?

A. 0-2 horas

B. 3-5horas

C. 6-8 horas

D. No juega

Genero	0-2 Horas	3-5 Horas	6-8 Horas	No juega
Mujeres	51%	4%	0%	13%
Hombres	16%	16%	0%	0%

Figura 41 (frecuencia del uso de videojuegos)

En esta pregunta se pudo conocer que un 67% de los participantes pasan entre 0- a 2 horas usando videojuego, seguido de un 20% que afirmó pasar entre 3 y 5 horas en videojuegos y un 13% que afirmó no jugar videojuegos, de acuerdo a estos datos se puede decir que el número de horas diarias que se le dedica a los videojuegos es bajo, pero aun así se logró establecer que los videojuegos son usados diariamente, lo cual sugiere un buen nivel en cuanto a la literacidad en videojuegos, lo que posteriormente podría ayudar a que haya un buen desenvolvimiento en las actividades que requieran el uso de videojuegos.

25. Usted accede a videojuegos por medio de:

- A. Teléfono Inteligente
- B. Play Station, X-Box, Nintendo Wii
- C. PC
- D. No juego

Genero	Teléfono Inteligente	Play station, X-Box, Nintendo Wii	PC	Todos los anteriores	No juega
Mujeres	20%	9%	17%	9%	11%
Hombres	7%	9%	7%	9%	2%

Figura 42 (herramientas para acceder a videojuegos)

En cuanto a esta pregunta un 27% de los participantes afirmó acceder a videojuegos por medio de su teléfono inteligente, un 18% dijo hacerlo a través de consolas de videojuegos, un 24% afirmó acceder a videojuegos por medio de PC, un 18% dijo usar todos los anteriores y un 13 % no juega videojuegos. El medio por el cual los usuarios de videojuegos acceden a estos crea unas diferencia en cuanto al tipo de juegos que usan, el tipo de comandos que deben seguir, el lenguaje que se usa y la dinámica que se debe seguir.

26. ¿Cree que los contenidos de los videojuegos pueden traer algún beneficio a los jugadores? Explique su respuesta

Numero	Genero	Porcentaje
14	Mujeres	Si 31%
11	Hombres	Si 24%
16	mujeres	No 36%
4	hombres	No 9%

Figura 43 (beneficios videojuegos)

Algunas justificaciones:

- 11-Puede ayudar a pensar rápido
- 37-Porque la mayoría de los juegos no son sanos y no enseñan nada
- 41-No más te traen adicción
- 22-Los videojuegos arruinan la vida social de las personas
- 33-No porque son como el nombre lo dice “juegos” y son ficticios a veces con amenazas y matanzas y eso es violencia
- 7-No, porque es algo con lo que uno se divierte
- 15-Porque nos enseñan de otra forma

Esta pregunta arroja datos interesantes sobre las percepciones que tienen los estudiantes sobre los videojuegos, se esperaba analizar como el punto de vista de los participantes puede influir en su desempeño durante las sesiones de clase. También se esperaba comparar por medio de una posterior encuesta si este punto de vista cambio durante la intervención

27. ¿Cree que los videojuegos pueden ser útiles para desarrollar la habilidad de escucha en inglés?

Numero	Genero	Porcentaje
24	Mujeres	Si 53%
14	Hombres	Si 31%
6	mujeres	No 14%
1	hombres	No 2%

Figura 44 (videojuegos y habilidad de escucha)

En esta pregunta se dieron varias explicaciones importantes para conocer lo que piensan los estudiantes en cuanto al papel de los videojuegos en la educación:

- 9-Si porque hay que concentrarse
- 36-sí, porque uno le entrega mucho tiempo a los juegos
- 21-Porque los juegos es lo que más nos gusta, la mayoría de los niños los usamos, para aprender sería algo muy útil
- 45- Nos puede enseñar a pronunciar y escribir
- 2- Sí, porque si estamos escuchando y viendo vocabulario en ingles en un videojuego se nos va quedando algo.

28. ¿Alguna vez ha aprendido algo por medio de un videojuego? mencione lo que ha aprendido

Numero	Genero	Porcentaje
10	Mujeres	Si 22%
8	Hombres	Si 18%
20	mujeres	No 44%
7	hombres	No 16%

Figura 45 (aprendizaje con videojuegos)

Algunos estudiantes mencionaron lo siguiente:

8-a tolerar y a confiar

27-algunas palabras en ingles

15-ingles, geografía y arte

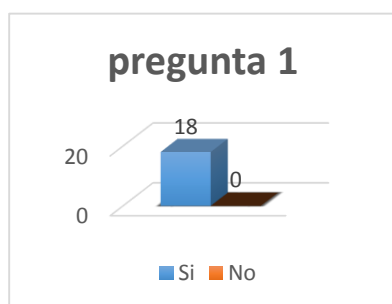
35-algo de inglés y química

En cuanto a esta pregunta se puede decir que la mayoría de los participantes no ha aprendido nada por medio de un videojuego, ya que un 60% de los estudiantes afirmaron que no aprendieron algo por medio de un videojuego y el 40% restante afirmó lo contrario. Esta pregunta podría ayudar a analizar como la experiencia de los participantes con los videojuegos puede influenciar las expectativas que ellos tengan para usar el videojuego como una herramienta que podría ayudar a aprender una lengua extranjera.

6.6.3. Encuesta Facebook

Con el fin de recoger más información sobre lo que pensaban los estudiantes de la intervención realizada se abrió un grupo en Facebook en el que se agregó a todos los participantes y se subió videos e información de las actividades y el videojuego, también se hacían preguntas y aunque no se logró que todos los estudiantes participaran de manera activa en el grupo, se pudo recoger datos que ayudan a complementar la información obtenida por otros medios.

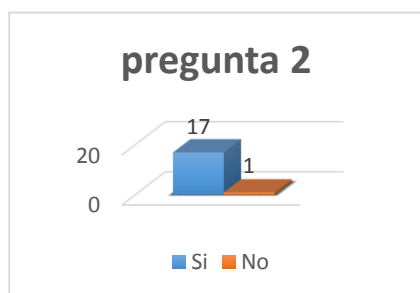
¿Piensa usted que el capítulo 1 del videojuego le ayudó a reforzar los temas trabajados en las anteriores sesiones de clase? explique su respuesta.



Esta pregunta buscaba evidenciar la relación que había entre los temas tratados antes de jugar el videojuego y los elementos comunicativos y gramaticales que los estudiantes necesitaban manejar para poder completar exitosamente el capítulo 1 del videojuego.

Figura 69 (relación videojuego y sesiones de clase)

¿Piensa que el uso de este videojuego le puede ayudar a mejorar la habilidad de escucha en inglés? explique su respuesta



Después de haber jugado el primer capítulo del videojuego se buscó que los estudiantes expresaran las expectativas que esta herramienta había despertado en ellos en cuanto al trabajo en la habilidad de escucha en inglés.

Figura 70 (videojuego y progreso habilidad de escucha)

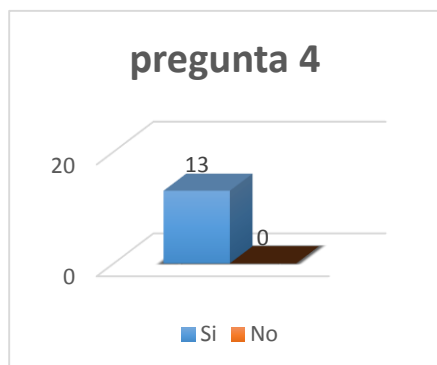
Califique su desempeño durante el desarrollo de la actividad:



Con este sondeo se buscó que los estudiantes tuvieran la oportunidad de reflexionar sobre su proceso de aprendizaje trabajando de esta manera una competencia meta cognitiva. En esta pregunta la mayoría de los participantes reconocieron que su desempeño había sido regular durante las actividades.

Figura 71 (desempeño)

¿Piensa que jugar el videojuego “Trace Effects” le ayuda a aprender inglés? ¿Porque?:

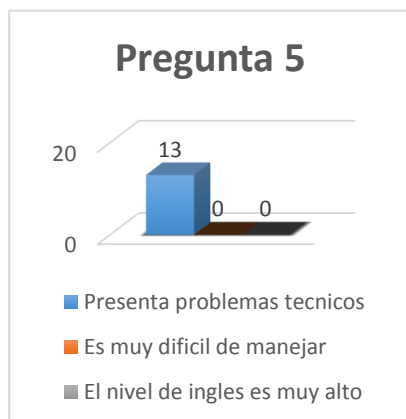


En esta pregunta los estudiantes expresaron algunas opiniones sobre porque ellos pensaban que el videojuego les puede ayudar a aprender inglés, aquí se citan las tres respuestas más frecuentes, la mayoría coincidió con que el videojuego “es divertido y se aprende al mismo tiempo” lo cual reafirma la importancia del potencial lúdico y cognitivo que los videojuegos ofrecen.

Figura 72 (videojuego y el aprendizaje)

- Se aprende nuevo vocabulario
- Es fácil de entender
- Es divertido y se aprende al mismo tiempo

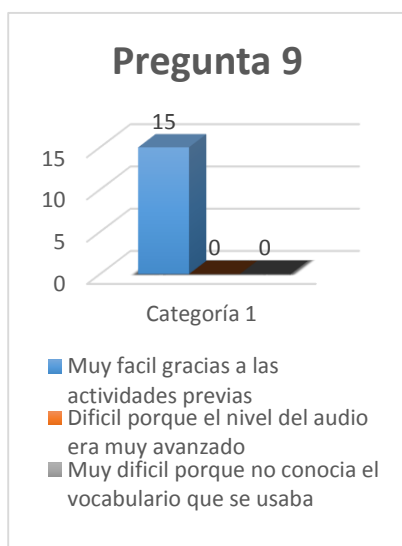
Lo que no me gusta de utilizar un videojuego en la clase es que:



También era importante conocer los aspectos negativos del uso de videojuegos en la clase de inglés, la respuesta más frecuente fue que presenta problemas técnicos, este fue uno de los obstáculos más importantes para llevar a cabo la investigación, ya que gran parte de las instituciones escolares no cuentan con la tecnología necesaria para realizar investigaciones de este tipo.

Figura 73 (aspectos negativos videojuego)

La actividad de escucha “I can’t eat that I’m a vegetarian” fue:



En esta pregunta se buscaba establecer la importancia de las actividades que se realizaban antes de jugar el videojuego, las cuales buscaban introducir el vocabulario específico de cada capítulo del videojuego y por medio de actividades lúdicas se trabajaba aspectos gramaticales que se necesitan para interactuar en las situaciones comunicativas que cada capítulo del videojuego exigía para completarlo exitosamente.

Figura 74 (evaluación actividad)

Los que más me gusta de utilizar un videojuego en la clase de inglés es que:

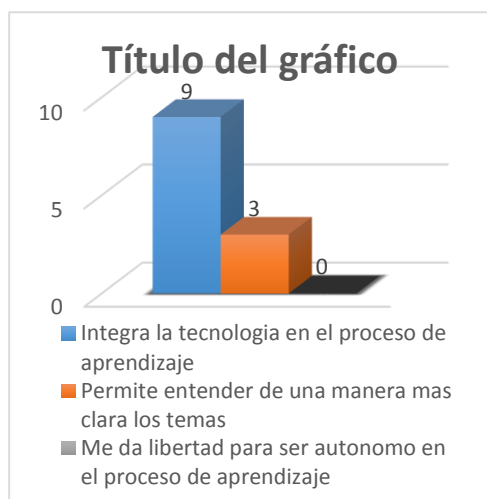


Figura 75 (videojuego aspectos positivos)

Con esta pregunta se buscó establecer aspectos positivos del uso del videojuego en la clase, la respuesta más frecuente fue que lo que más le gusta a los estudiantes de utilizar un videojuego en la clase es que integra la tecnología en el proceso de aprendizaje, este dato es muy importante ya que es reconocido por los profesores que es necesario incluir los intereses y necesidades de los estudiantes en las clases, a fin de que el aprendizaje sea significativo, por esta razón es muy importante la inclusión de la tecnología en las actividades académicas.

¿Considera que el juego de Memory que hicimos sobre los alimentos durante la clase ayudo a entender mejor las actividades que se realizaron posteriormente?

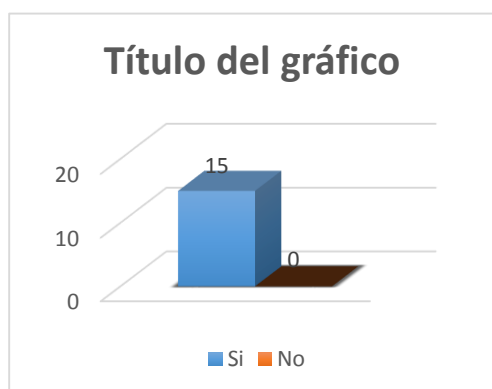


Figura 76 (evaluación actividad Memory)

Finalmente esta pregunta busco evaluar las actividades que se hacían antes de jugar el video juego y establecer la importancia y eficacia de estas durante el progreso de la intervención.

6.6.4. Quizzes, talleres y ejercicios

Dado que uno de los objetivos de la investigación es diseñar e implementar una secuencia didáctica fue necesario llevar a cabo actividades por medio de talleres y ejercicios y evaluaciones con quizzes, se espera que la información arrojada por estos medios ayude a evaluar la propuesta en términos del desempeño de los estudiantes.

Evaluación durante la intervención

Con el fin de completar uno de los objetivos más importantes de esta investigación que consistía en evaluar la intervención en términos del desempeño de los estudiantes, se diseñaron e implementaron tres quices para de esta manera llevar a cabo un seguimiento del progreso de los estudiantes. Estas evaluaciones se realizaron al final de cada unidad y contenían temáticas abordadas tanto en las sesiones y en el videojuego como en el pre-test y post-test. Cada quiz fue diseñado para que fuera resuelto individualmente de manera que cada estudiante tuviera la oportunidad de reflexionar sobre el proceso que estaba desarrollando y pudieran tener conocimiento de su progreso en el cumplimiento de los objetivos que se establecían en cada unidad.

Quiz 1

El primer quiz estuvo compuesto de tres temáticas tales como: información personal, colores y ropa, el quiz se dividió en dos puntos de los cuales el primero consistía en unir preguntas con sus posibles respuestas; en el segundo punto se trataba de escribir oraciones usando el verbo “to wear” en presente progresivo “I am wearing” siguiendo el ejemplo y teniendo en cuenta la imagen de la ropa que se presentaba. A continuación se aprecia el detalle de este quiz.

Quiz 2

El segundo quiz se compuso de dos puntos los cuales consistían en vocabulario y temáticas que se habían propuesto anteriormente durante el desarrollo de la unidad y el videojuego. En el primer punto los estudiantes debían relacionar imágenes de alimentos con su equivalente en inglés; el segundo punto fue tomado del *worksheet #2* que el paquete para profesores del videojuego *Trace Effects* ofrece, y buscaba trabajar la habilidad de escucha. En este ejercicio los estudiantes debían llenar los espacios de una conversación que se llevó a cabo durante el capítulo II del videojuego. El objetivo principal de este quiz era complementar las actividades que se habían propuesto de manera que se trabajara todas las temáticas que más adelante el post-test presentaría. A continuación se presenta en detalle dicho quiz.

Quiz 3

En este quiz los estudiantes debían responder tres puntos basados por completo en la historia del tercer capítulo del videojuego y fueron tomados del worksheet #3 que el paquete para profesores del videojuego *Trace Effects* ofrece. Los tres puntos del quiz buscaban trabajar la habilidad de escucha y temas como el presente simple en preguntas y respuestas y el uso de *can*. Para responder cada una de las preguntas los estudiantes debían escuchar extractos de diálogos del videojuego; con el apoyo de las imágenes los estudiantes debían comprender las conversaciones de una mejor manera. En el primer punto los estudiantes debían llenar un cuadro con información que se recibió por medio de conversaciones entre “Trace” y tres personajes claves en el tercer capítulo del videojuego. En el segundo punto se requería que los estudiantes respondieran preguntas sobre situaciones claves para progresar en el videojuego; en el último punto, los estudiantes debían llenar espacios de una conversación entre “Trace” y “Andre”. Cada una de estas grabaciones se repitieron tres veces y las respuestas que los estudiantes debían dar eran básicas, teniendo en cuenta su nivel. A continuación se aprecia este quiz.

7. Resultados

7.1. Unidad didáctica

Uno de los principales objetivos de esta investigación fue el de diseñar una unidad didáctica que posteriormente sería aplicada. Esta unidad didáctica tenía que ir de la mano con el plan de aula que la profesora titular tenía preparado para la clase de inglés. También fue muy importante que las actividades tuvieran una secuencia en cuanto a lo que el videojuego ofrece y lo que la intervención propone. Para el desarrollo de esta unidad didáctica se realizaron diferentes actividades en clase que finalmente ayudaron a mejorar el desempeño de los estudiantes.

Unidad	Objetivos	Gramática /Lengua	Vocabulario
1. Can I See Your Student ID?	- To write short cards with personal information and to perform a role play. -Students can follow some simple directions or instructions -Students can understand short descriptions	-To make requests. Present simple -Giving and follow instructions -to ask and answer simple questions	Action verbs To give To leave To show can
2. ¿What are you wearing?	To talk about the clothes I'm wearing	Present progressive Giving and follow instructions	Clothes colors
3. acting (role play)	-Students participate in a role play in which they must ask questions about personal information - To express orally the expressions and words we have learned on the first chapter.	Present simple Present progressive Yes/No questions	Personal information

4. Let's play	Students will play the first chapter of the videogame; while playing, they will do a true and false exercise. Students will have the opportunity to learn important aspects of college life in the United States.	Giving and follow instructions Students will learn important aspects of college life in the United States. Students can ask yes/no and WH questions with "Where," "What," "Who," or "How."	To give To leave To show To enter To deliver To allow To unlock
5. What is your favorite food?	To talk about preferences through the topic of food To play a memory game using the new vocabulary important to understand the second chapter of the videogame Students can understand and use numbers in simple situations Students will follow instructions to complete a task	Yes/No questions Simple Present Tense Present Progressive tense	Food Vegetables Fruits Brochure bunch
6.Role Play	To use would and could on specific situations.	Wh questions Simple Present Tense Present Progressive tense Conditionals and modals	What kind of story it is? When/where does the story take place? What are the names of the characters? What's the plot of the story?
7. Play Second Chapter	While playing the chapter two of Trace Effects, students will in a chart with the information asked about the characters.	Simple present tense Present progressive tense Modals: would Conditionals Present perfect tense	Food Vegetables Fruits Add Cut Shop Slice loan
8. Board game (60 minutes)	To look for solutions to problems in a real context and to present these solutions in a short presentation	Giving and follow instructions Asking and answering questions	Wh questions

9.2. Can you tell me where...?	-To learn how to locate things.	Giving instructions and follow instructions Prepositions of location Expressing future action with going Modals can, could, might, and would	Can Verb to be
10. Let's play	-To work in groups to organize in order of appearance extracts of dialogues you will find in the third chapter Expressing a plan or desire with need to Modals can, could, and would	Giving and following instructions Simple present tense Simple past tense	Would could trombone wheels to give to loan
11. Make your own music	To write the lyrics of a song using the vocabulary learned on the three chapters of the videogame		

Figura 46 (Unidad didáctica)

Materiales

A lo largo de la intervención se utilizaron tiras cómicas, guías con ejercicios, diccionarios, cartulinas, tijeras, pegamento, colores etc.

Evaluación: La evaluación propuesta por el plan de aula de inglés tuvo en cuenta el desempeño cognitivo, el cual se evalúa por medio de quices, actividades, exámenes orales y escritos, trabajo en grupo y talleres encaminados a valorar el desarrollo y progreso en cada una de las habilidades comunicativas. También se analizó el desempeño personal para lo cual se tuvo en cuenta la participación activa, la responsabilidad frente al área, la iniciativa que tuvo el estudiante para buscar información por su cuenta y si llevaba los materiales necesarios para la clase. Por último, los valores institucionales juegan un papel importante ya que estos establecen si el estudiante permite

Intervenciones

Debido a que el objetivo principal de la investigación era trabajar la habilidad de escucha, se organizaron las sesiones de manera que se dividieron en actividades Antes, durante y

después, esto con el objetivo de ayudar a los estudiantes a llevar a cabo las tareas que el videojuego le proponía. Antes (de jugar el videojuego) se realizaron actividades en las que los estudiantes tenían la posibilidad de familiarizarse con el vocabulario o las estructuras que se utilizarían durante el capítulo del videojuego, también se hablaba de aspectos culturales que el capítulo del videojuego mostraba. Mientras que los estudiantes jugaban el videojuego debían realizar un taller que los ayudaría a enfocarse en objetivos específicos, por último en la sección “después” se llevarían a cabo actividades que permitieran que los estudiantes usaran lo que habían aprendido antes y durante el uso del videojuego, de esta manera los participantes se desenvolverían en experiencias que los ayudaría a relacionar el conocimiento nuevo con situaciones reales de comunicación.

(Ver anexo 7)

7.2. Evaluación de la propuesta en cuanto al desempeño de los estudiantes

Pre-test

Para evaluar la propuesta en cuanto al desempeño de los estudiantes se comenzó con una primera prueba pre-test, en la que participaron 45 estudiantes entre los 13 y 15 años de edad; de estos estudiantes sólo uno aprobó la prueba con una calificación de 3.2, lo que quiere decir que el 98% de los estudiantes no aprobó el test y el promedio de calificación fue de 1,1.

Con el fin de analizar los resultados de la prueba se hizo la siguiente tabla comparativa del proceso entre la nota más alta en pre-test y la nota más baja en el mismo.

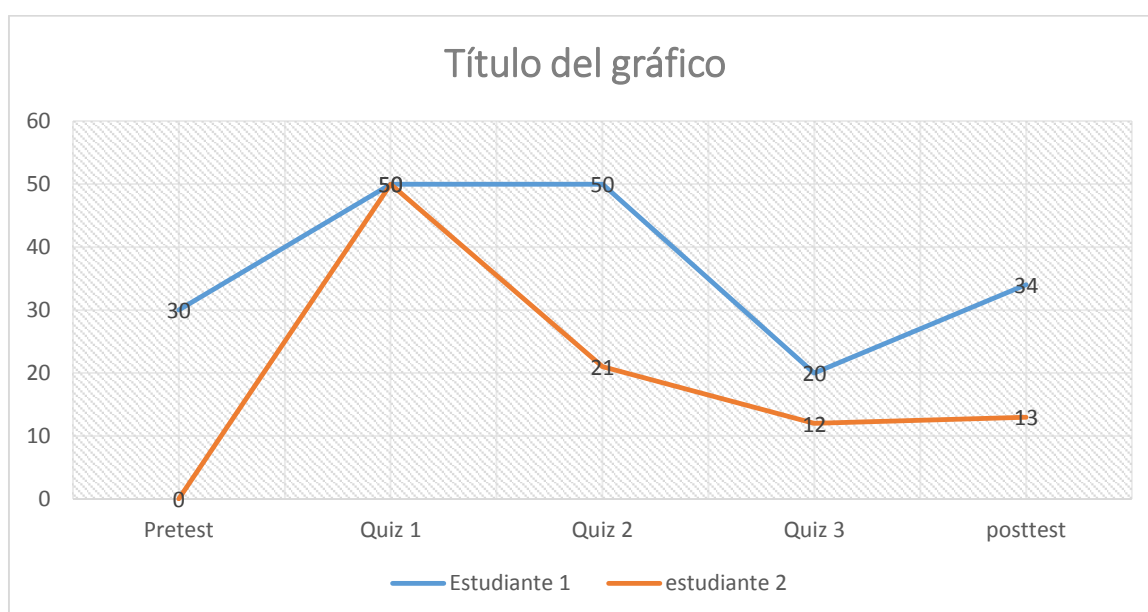


Figura 49 (tabla comparativa del proceso entre la nota más alta en pre-test y la nota más baja)

En esta grafica se puede ver la comparación entre el estudiante 1 quien tuvo el mejor desempeño de la clase en el Pretest y el estudiante 2 que tuvo el resultado más bajo en la misma prueba. De acuerdo con el análisis de esta grafica el estudiante 1 consiguió un mejor desempeño durante todo el proceso en comparación con el estudiante 2. Con el objetivo de entender el porqué de estos resultados se hizo una búsqueda en la información que arrojó la encuesta inicial. En este sondeo el estudiante 1 afirmó que le gustaba estudiar inglés, que practicaba inglés fuera de la clase y lo hacía por medio de videos y libros. También se logró establecer que este

participante tenía acceso a Internet por medio de 4 dispositivos electrónico: pc portátil, pc de escritorio, Tablet y teléfono inteligente. Por otro lado, el estudiante 2 respondió negativamente a la pregunta sobre si le gustaba estudiar inglés y argumentó que no le gustaba porque es un idioma muy difícil para él/ella y negó estudiar inglés fuera de la clase; también se logró conocer que este participante solo utilizaba como herramientas multimedia su teléfono inteligente y el pc de escritorio. Estas diferencias entre los dos participantes podrían haber influido en el desempeño durante el proceso que se llevó a cabo en la investigación. En primera instancia, la relación con el idioma inglés es muy diferente entre ambos estudiantes, el estudiante con mejor desempeño afirmó que le gustaba estudiar inglés, mientras que el otro participante negó tener este gusto; esta respuesta da un reflejo del tipo de relación afectiva que se tiene con el idioma, lo cual posteriormente afecta en la motivación necesaria para dedicar a tiempo para desarrollar habilidades comunicativas en la lengua meta, una evidencia de esto es la respuesta que dio el estudiante 2 frente a la pregunta sobre si estudiaba ingles fuera de la clase, a lo cual él respondió que no, mientras que el estudiante 1 afirmó estudiar fuera de la clase y además utilizar diferentes medios como videos, música e Internet.

Post-test

Con el fin de medir el progreso que los estudiantes tuvieron se aplicó la misma prueba al final de las intervenciones. En esta participaron los mismos estudiantes que habían participado en el test inicial. A continuación se presentan los principales resultados. El 31 % de los estudiantes logró aprobar el test mientras que el 69% restante no consiguió esta meta. El promedio en esta prueba fue de 2,3, lo que quiere decir que hubo una mejoría del 52% en el desempeño de los estudiantes. En la siguiente gráfica se compararan los resultados del proceso entre la nota más alta en el post-test y la nota más baja en el mismo.

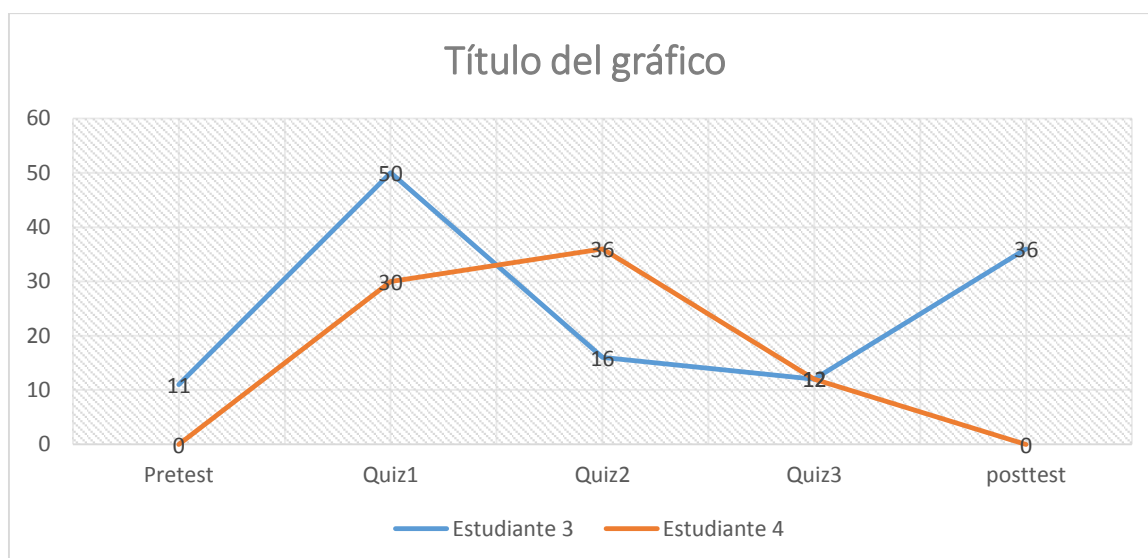


Figura 50 (tabla comparativa del proceso entre la nota más alta en el post-test y la nota más baja)

Esta figura muestra como el estudiante 3 pasó de obtener un 1.1 en el pre-test a conseguir un 3.6 en el post-test lo cual indica que tuvo un incremento en su nota del 69.4%, por otro lado el estudiante 4 obtuvo un 0.2 tanto en el pre-test como en el post-test, esto quiere decir que a pesar de que llevó a cabo el proceso no logro un progreso en cuanto a su actuación en la prueba estandarizada, durante las sesiones el estudiante 4 consiguió aprobar el Quiz 1 con un 3.0. Y el Quiz 2 con un 3.6, en el quiz 3 su actuación bajo significativamente a un 1.2 lo cual representa un decremento del 67%. Para entender de mejor manera estas cifras y la diferencia entre el estudiante 3 y el 4 vale la pena dirigirse a las encuestas iniciales y finales que se hicieron durante la investigación donde se encontró que el estudiante 3 considera que la tecnología puede ser un recurso importante para mejorar la enseñanza y cree que los contenidos de los videojuegos pueden traer algún beneficio a los jugadores “porque el idioma que utilizan es inglés y para pasar de niveles hay que entender ingles” y también cree que los videojuegos pueden ser útiles para desarrollar la habilidad de inglés “porque se puede aprender nuevo vocabulario”, por ultimo este participante enumero tres fortalezas importantes que para él tiene el uso de videojuegos en la clase de inglés: ayuda en la escucha en inglés, Enseña palabras nuevas y Entretiene.

El estudiante 4 tiene una amplia experiencia con los videojuegos, esto se ve reflejado en la pregunta número 35 de la encuesta inicial en la que afirmó acceder a videojuegos por medio de una consola, además en la siguiente pregunta dijo haber jugado su primer videojuego a los 6 años de edad, a pesar de esto el participante tiene una opinión negativa en cuanto al potencial educativo que los juegos electrónicos pueden tener, en la pregunta número 42 en la que se pide que dé su opinión sobre si cree que los contenidos de los videojuegos pueden traer un beneficio educativo a los jugadores respondió “no porque las personas se pueden volver adictas a los

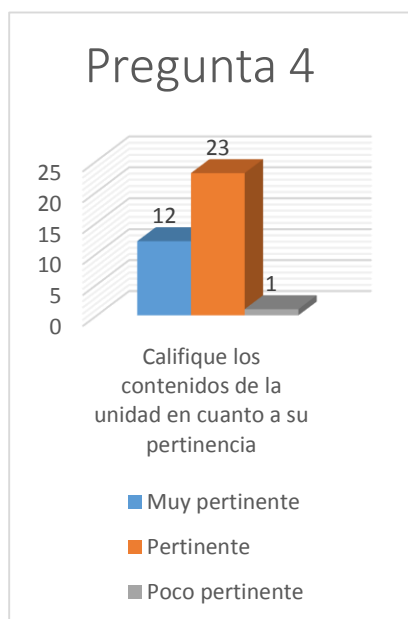
videojuegos”, Esta creencia que tiene el participante sobre los videojuegos puede afectar su manera de acercarse a estos y podría influir en la manera de implementar lo que se aprende con esta herramienta a las actividades que se hacen durante la clase.

7.3. Evaluación de la propuesta en cuanto a la percepción de los estudiantes

Evaluación de la unidad didáctica

Entre los objetivos planteados se buscaba que los estudiantes evaluaran cada uno de los componentes de la investigación, esto con el fin de hacer un análisis de los aspectos positivos y negativos que afectaron el proceso de aprendizaje. Por esta razón se hizo una encuesta final, la cual se dividió en 5 partes: contenidos, objetivos, ejercicios (Organización y evaluación), Materiales usados y videojuego. A continuación se presentan los resultados de esta encuesta evaluativa.

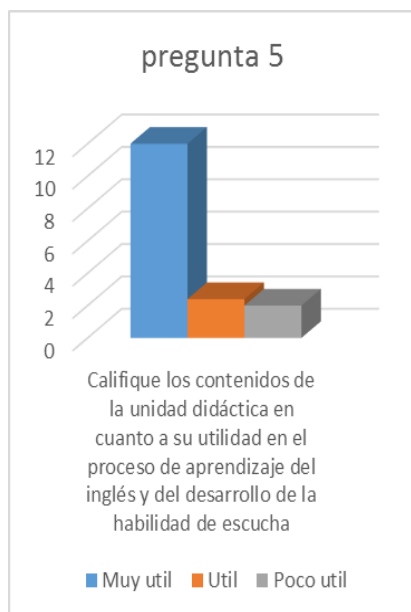
A. Contenidos



A.33%
B.67%
C. 0%

La primera parte de la encuesta dirigida a los estudiantes se enfocó en los contenidos de la unidad didáctica buscando que éstos los evaluaran teniendo en cuenta su pertinencia, utilidad y claridad. Por medio de este sondeo se pudo encontrar que el 33% de los estudiantes pensó que los contenidos desarrollados en la unidad didáctica fueron muy pertinentes para trabajar la habilidad de escucha en inglés y el 67% los valoró como pertinentes.

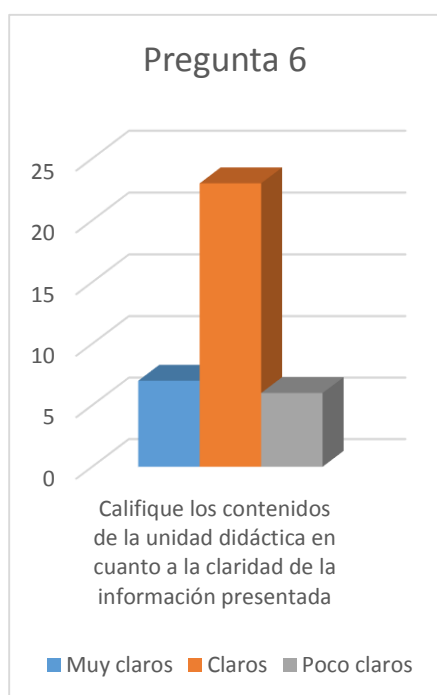
Figura 51 (pertinencia contenidos)



A.33%
B.64%
C.3%

En cuanto a la utilidad de los contenidos en el proceso de aprendizaje de inglés y del desarrollo de la habilidad de escucha, se logró establecer que un 33% de los estudiantes consideraron como muy útiles los contenidos de la unidad didáctica, el 64% los evaluó como útiles y el 3% afirmó que fueron poco útiles. Estos resultados demuestran que los contenidos fueron de gran provecho para trabajar la habilidad de escucha, lo cual se ve reflejado tanto en la encuesta como en los resultados de los quizzes y el post-test de los estudiantes.

Figura 52 (utilidad contenidos)

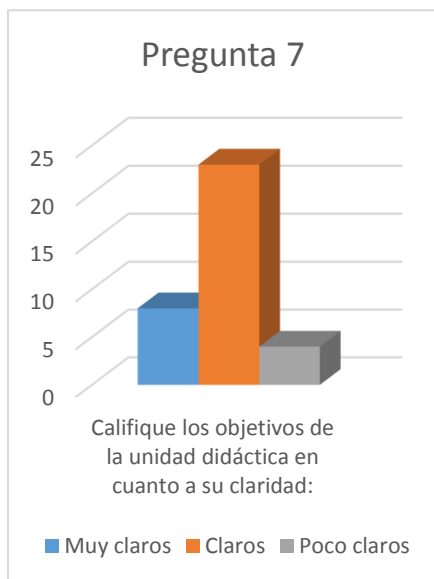


A.19%
B.64%
C.17%

Por último, el 19 % de los estudiantes evaluaron como muy claros los contenidos de la unidad didáctica, el 64% pensó que fueron claros y el 17% sostuvo que fueron poco claros. Esto demuestra que los estudiantes entendían el proceso que estaban llevando a cabo, la razón por la cual se realizaban cada una las actividades y la relación que tenían con los contenidos.

Figura 53 (claridad contenidos)

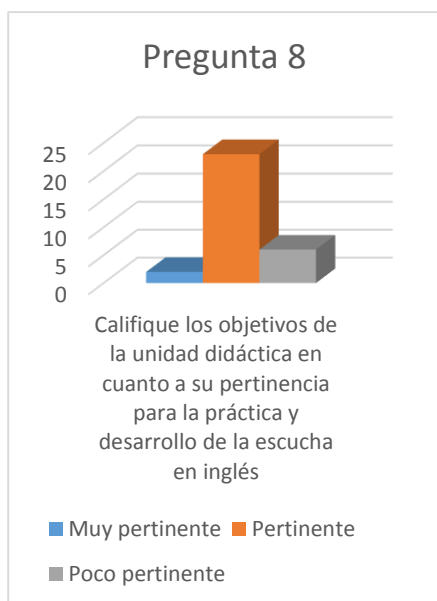
B. Objetivos



- A. 23%
- B. 65%
- C. 12%

En esta segunda parte de la encuesta se pudo establecer que el 23% de los estudiantes coincidieron con que los objetivos de la unidad didáctica fueron muy claros, mientras que el 65% afirmó que fueron claros y el 12% los evaluó como poco claros. Este dato es muy importante ya que muestra que los participantes tenían conocimiento del objetivo que debían alcanzar por medio de la realización de las actividades de la unidad didáctica, lo cual permite que tengan clara una meta que se espera alcanzar desde el principio y tengan la posibilidad de enfocar su proceso de aprendizaje.

Figura 54 (claridad objetivos)

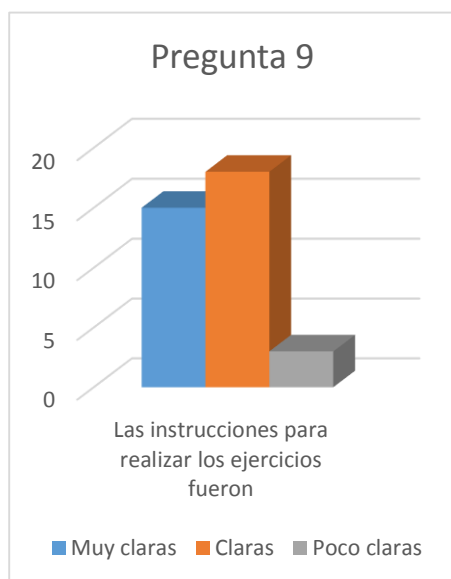


- A. 6%
- B. 81%
- C. 11%

El 6 % de los estudiantes consideraron como muy pertinentes los objetivos para la práctica y desarrollo de la escucha en inglés, el 81% afirmó que fueron pertinentes y el 11% sostuvo que fueron poco pertinentes lo cual confirma la importancia de trazar objetivos en el proceso de aprendizaje.

Figura 55 (pertinencia objetivos)

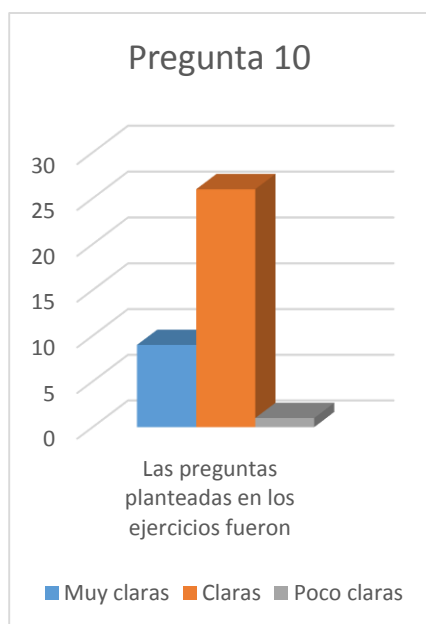
C. Ejercicios (Organización y evaluación)



- A. 42%
- B. 50%
- C. 8%

De acuerdo con el 42% de los participantes, las instrucciones de los ejercicios que se propusieron fueron muy claras, el 50% afirmó que fueron claras y el 8% restante que fueron poco claras.

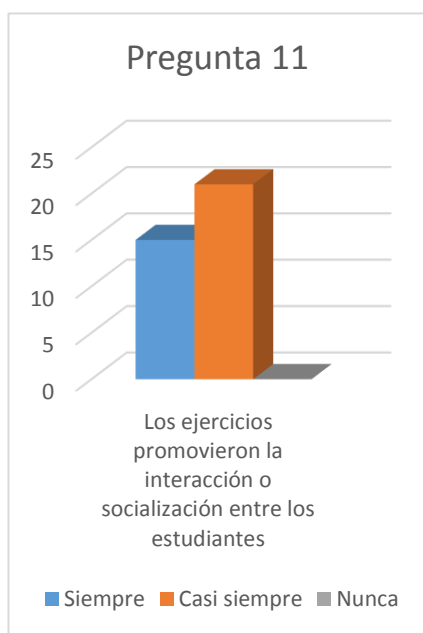
Figura 56 (claridad instrucciones)



- A. 25%
- B. 72%
- C. 3%

En cuanto al nivel de claridad de las preguntas en los ejercicios, el 25% de los estudiantes afirmó que fueron muy claras mientras que el 72% sostiene que las preguntas fueron claras. En virtud de estos datos, se puede afirmar que las actividades fueron comprendidas completamente, lo cual ayudó a un mejor desarrollo de las mismas.

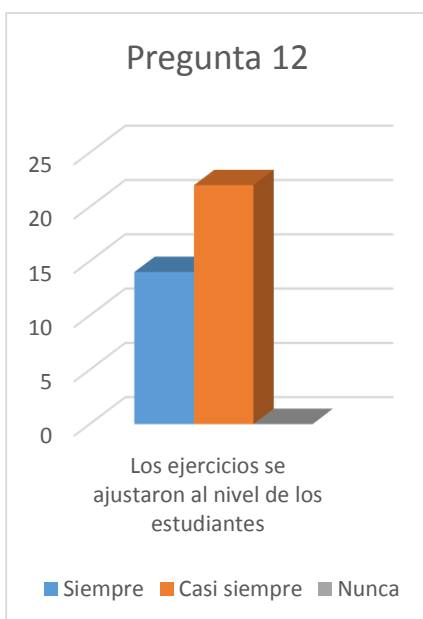
Figura 57 (claridad preguntas)



A.42%
B.58%
C.0 %

Por otro lado, el 42% de los participantes confirma que las actividades siempre promovieron la interacción y/o socialización entre los estudiantes y el 58% restante declara que casi siempre las interacciones se dieron de esta manera. Este resultado confirma uno de los supuestos claves del uso de videojuegos en la enseñanza de idiomas, a saber, el componente interactivo y colaborativo que aporta a las clases de inglés.

Figura 58 (ejercicios e interacción)



A. 39%
B. 61%
c. 0 %

El 39% de los estudiantes afirmaron que las actividades *siempre* se ajustaron al nivel de la clase y el 61% restante establece que *casi siempre* fue de esta manera. Esta diferencia de porcentajes es importante porque en la investigación se esperaba que los estudiantes fueran capaces de aprobar un test de escucha de nivel A1, por lo tanto, las actividades se hacían buscando un nivel más alto en la lengua meta.

Figura 59 (ejercicios y nivel de los estudiantes)

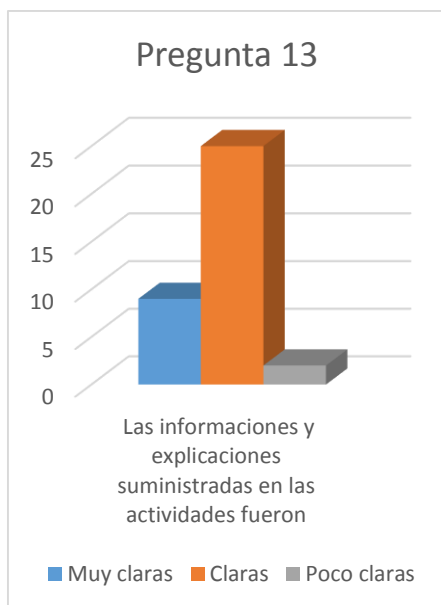


Figura 60 (claridad explicaciones)

- A. 25%
B. 69%
C. 6%

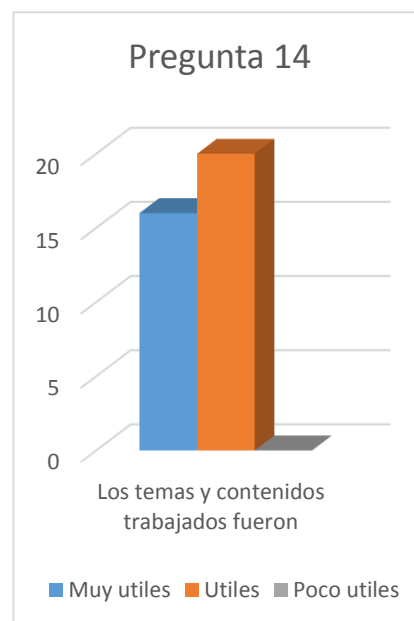
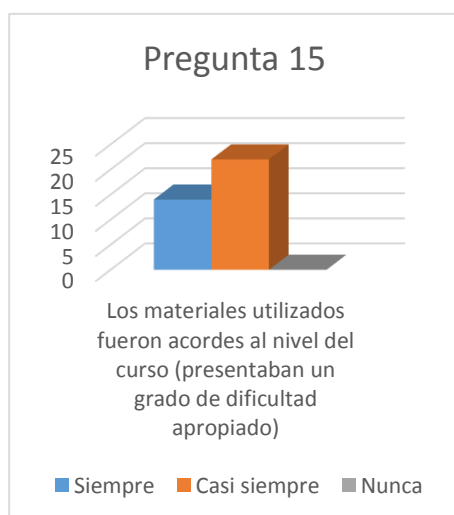


Figura 61 (utilidad temas y contenidos)

- A. 44%
B. 56%
C. 0 %

D. Materiales usados

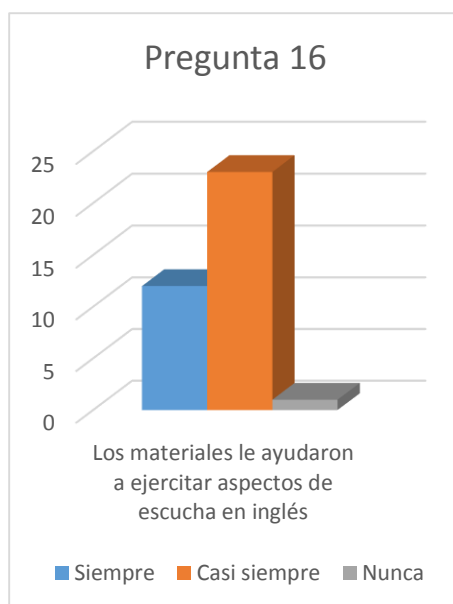


- A.39%
B.61%
C. 0%

En cuanto a los materiales utilizados en la clase, un 39% de los estudiantes afirmó que éstos siempre presentaron un grado de dificultad apropiado a su nivel, mientras que el restante 61% consideró que *casi siempre*. Esta alta aceptación pudo haber influido en el nivel afectivo y motivacional en el que los estudiantes afrontaban las actividades, ya que durante las intervenciones se pudo observar la confianza y la satisfacción de llevar a cabo las tareas y actividades

propuestas.

Figura 62 (materiales y nivel de los estudiantes)



A. 33%

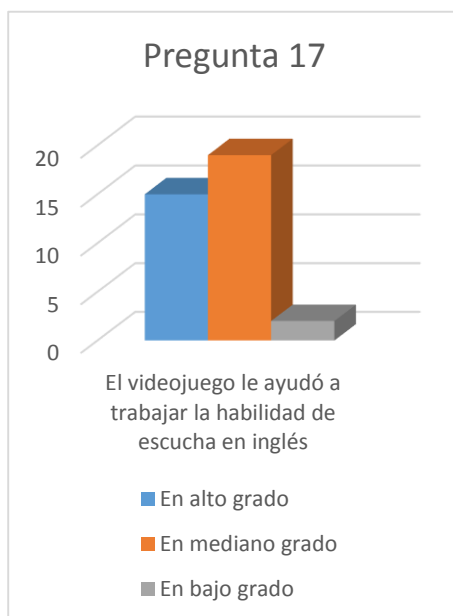
B. 64%

C. 3 %

Finalmente, un 33% consideró que los materiales siempre ayudaron a ejercitar aspectos de escucha en inglés y un 64% afirmó que *casi siempre*. La diferencia entre estos dos porcentajes se da ya que no todos los materiales utilizados fueron de escucha; algunos materiales de lectura y guías para ejercicios de expresión oral se usaron con la intención de integrar diferentes habilidades y de esta manera fortalecer la escucha en inglés.

Figura 63 (materiales y escucha en inglés)

E. El Videojuego



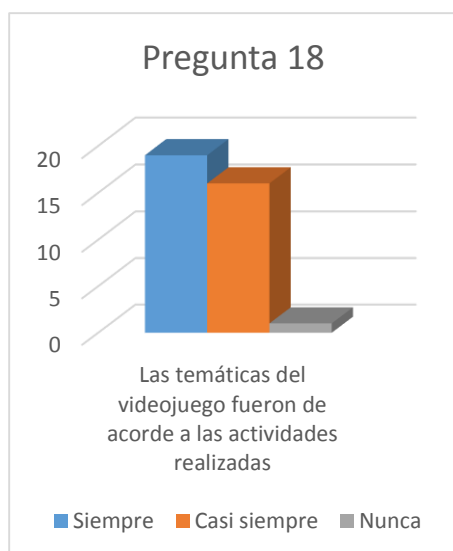
A. 42%

B. 53%

C. 3%

En esta última parte de la encuesta se quiso destacar los aspectos importantes del uso del videojuego. Para comenzar, se buscó evaluarlo en cuanto a su principal función que era ayudar a mejorar la habilidad de escucha en inglés. Así, en este apartado se obtuvieron tres respuestas: el 42% opinó que el videojuego le había ayudado en *alto grado* a mejorar la habilidad de escucha, el 53% *en mediano grado* y el 5% en *bajo grado*. Una de las razones por las que la mayoría afirmó que el videojuego le ayudó en mediano grado podría haber sido porque hubo varios inconvenientes técnicos lo cual no permitió un óptimo funcionamiento de la herramienta.

Figura 64 (videojuego y escucha en inglés)



- A. 53%
B. 44%
C. 3%

Por otra parte el 53% de los estudiantes afirmaron que las actividades *siempre* estuvieron de acorde a las temáticas que el videojuego presentaba, mientras que un 44% sostuvo que *casi siempre* fue así y un 3% opinó que *nunca* hubo concordancia entre estos dos elementos. En cuanto a este punto es necesario aclarar que aunque las actividades que se hicieron antes y/o después del uso del videojuego no estuvieron siempre de acorde a la temática

si lo estuvieron en cuanto a los aspectos comunicativos y gramaticales que se buscaba trabajar durante el capítulo del videojuego. Como se explicó en otro apartado, la propuesta de ejercicios y actividades fue diseñada teniendo en cuenta el plan y programa del curso.

Figura 65 (temas del videojuego y actividades en clase)

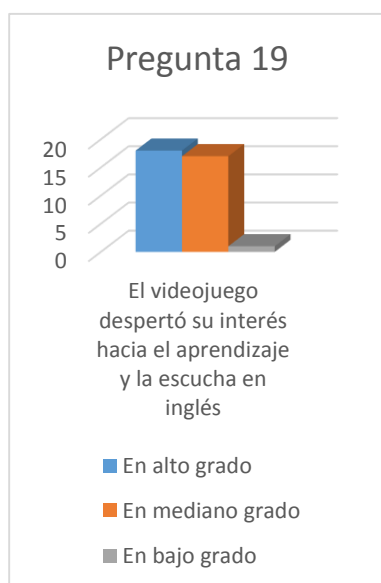


Figura 66 (videojuego, interés y aprendizaje de inglés)

- A. 50%
B. 47%
C. 3 %



Figura 67 (videojuego y motivación)

- A. 49%
B. 45%
C. 6 %

En cuanto al interés que el videojuego despertó hacia el aprendizaje y la escucha en inglés, se encontró que para un 50% de los participantes esta herramienta despertó su interés en *alto*

grado, para un 47% la herramienta influyó en *mediano grado*, y para el 3% restante en *bajo grado*. Estos resultados van de la mano con el 49% que expresó que el videojuego motivó el estudio del inglés en *alto grado*, el 45% en *mediano grado* y sólo el 6% en *bajo grado*.

Las cifras anteriores se complementan con las respuestas abiertas dadas en la sección de fortalezas y debilidades del videojuego, las cuales se resumen continuación.

a. Fortalezas del videojuego:

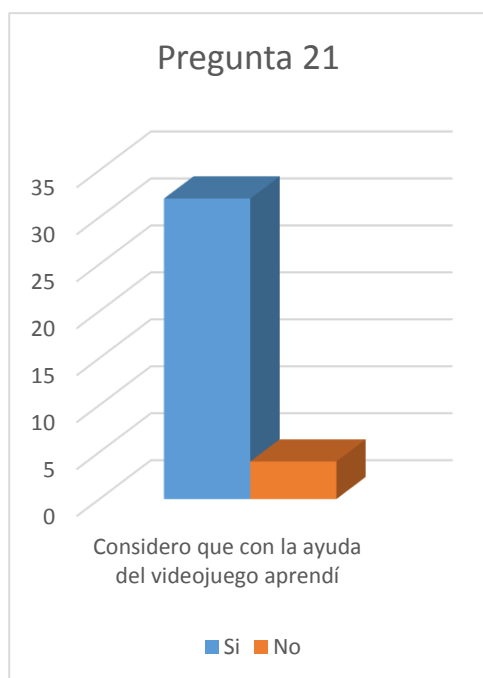
- Motiva al estudiante a que aprenda inglés
- Se ejercita la escucha
- Ayuda a conocer nuevas palabras
- Interacción
- Llama más la atención que una clase
- Es una mejor manera de aprender
- Es divertido
- Es sencillo
- Ayuda a aprender a escuchar
- Se trabaja en equipo
- Aprendimos a pronunciar diálogos

b. Debilidades del videojuego:

- A veces es muy lento y se pierde el entusiasmo de jugar
- No se escucha bien el audio
- Los equipos se ponen lentos
- Diálogos complejos
- A veces no era claro lo que se debía hacer

c. Sugerencias para futuras aplicaciones

- Escoger mejores computadores para que no hayan problemas técnicos
- Mostrar las palabras que no sean conocidas en español para que el juego sea más fácil



A. 89%
B. 11%

A pesar de varios inconvenientes el 89% de los estudiantes piensa que con la ayuda del videojuego aprendió.

Figura 68 (videojuego y aprendizaje)

8. Conclusiones

Durante el desarrollo de esta investigación se logró establecer que la tecnología debe ser incluida en el salón de clases porque de esta manera se podrá reconocer a una generación que creció usando herramientas digitales, pero son instruidos por medio de herramientas provenientes del siglo pasado. Debido al continuo uso lúdico y de entretenimiento que los “nativos digitales” le dan a la tecnología es necesario que los profesores sepan incluir los computadores, videojuegos y herramientas digitales en general en sus planeaciones para que se pueda aprovechar los aspectos positivos de las nuevas tecnologías y de esta manera los estudiantes le encuentren un uso diferente a la tecnología del que le dan en sus interacciones diarias. Es importante también que se tome en cuenta aspectos interdisciplinarios en la construcción de currículos que utilicen herramientas digitales en sus prácticas, para que de esta manera el estudiante reflexione y analice el uso que se le puede dar a la tecnología.

La aplicación del videojuego en esta investigación ofreció ventajas que otras herramientas no ofrecen. Para comenzar, incluir este tipo de tecnología cambió la dinámica de la clase de inglés: los estudiantes se adueñaron de su proceso y tuvieron la oportunidad de ser más autónomos en cada una de las actividades que se desarrollaron. El papel del profesor y de los estudiantes cambió acercándose más a lo que propone el enfoque comunicativo de enseñanza de lenguas, ya que el estudiante pasó a formar parte central del proceso de aprendizaje tomando decisiones y construyendo conocimiento, mientras que el profesor contribuyó siendo un facilitador y guía. Una importante ventaja que ofreció el videojuego fue la de aportar a los estudiantes un contexto en el que el conocimiento dejaba de ser algo abstracto y tomaba sentido resaltando su carácter funcional, es decir que el videojuego contribuyó a que los estudiantes entendieran lo que podían hacer con el conocimiento que estaban construyendo y supieran para qué servía lo que estaban aprendiendo.

Se puede decir, con base los datos recogidos en las observaciones y las encuestas, que el obstáculo más grande que se encontró para aplicar herramientas digitales y en este caso un videojuego en la clase de inglés fue la falta de computadores que cumplan con los requerimientos que las aplicaciones y programas necesitan para su buen funcionamiento. También hubo carencia de espacios adecuados para que se contara con una buena participación por parte de los estudiantes. Por otra parte, fue necesario resolver inconvenientes al momento de encontrar una institución que colaborara con la investigación, debido a que la mayoría carecían de espacios, herramientas y tiempo. Por último, es muy importante que los profesores sean capacitados en la implementación de las tecnologías digitales en la educación, no solamente para que sepan cómo utilizar los computadores, video beam y tableros inteligentes, sino también para que sepan cómo incluir estas herramientas en sus currículos; para esto es necesario que los educadores desarrollen una metodología adecuada que use el potencial lúdico y educativo que los videojuegos ofrecen. Lo anterior obliga, necesariamente, a reflexionar sobre el papel del profesor en una metodología que usa los videojuegos como herramienta en la enseñanza de una lengua extranjera, ya que el juego por sí solo no puede tener un resultado favorable, por lo tanto, se resalta la importancia de la calidad de la intervención para construir aprendizaje, ya que los videojuegos y las herramientas digitales *por si solos* no pueden ofrecer un plan estructurado de enseñanza. En consecuencia, es importante que los profesores estén alfabetizados en este sentido y puedan disminuir un poco la brecha generacional por medio de la inclusión del aprovechamiento de los componentes educativos que las tecnologías ofrecen para aplicar en el salón de clase.

Por otra parte, la implementación del videojuego en la clase permitió reflejar el concepto de “hipertextualidad”, el cual se refiere a una escritura no lineal, es decir una escritura no secuencial, en virtud de la cual un texto permite que el lector escoja la información que quiere leer. La Internet es un hipertexto, ya que se puede pasar de una información a la otra con tan solo un clic. Como sabemos, leer va más allá del papel y ha trascendido a las imágenes. En este orden de ideas, el videojuego no estaba organizado de manera secuencial atendiendo al desarrollo lineal de los contenidos lingüístico-gramaticales, sino que se podía pasar de un tema básico como los saludos a dar direcciones en un mismo diálogo. Esto propició una visión de la

enseñanza de lenguas extranjeras basada en la comunicación, más que en aspectos gramaticales. Entonces, la propuesta de intervención apoyada en el video juego Trace Effects buscó propiciar un enfoque que diera mayor importancia a las necesidades que tienen los estudiantes respecto a su desempeño en diferentes situaciones comunicativas.

REFERENCIAS

- Ausubel-Novak-Hanesian (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2ª Ed. TRILLAS México
- Arévalo, P. (2014). *Construcción y aplicación de un demo de videojuego para la enseñanza en clase del idioma inglés como segunda lengua para niños de tercero de primaria con nivel A1*. santiago de cali.
- Barab. S. et al. (2009). *Transformational Play as a Curricular Scaffold: using videogames to support science education*.
- Barab SA, Gresalfi M, Ingram-Goble A (2009). *Transformational play: using games to position person, content, and context (Under review)*
- Bayer, A. (1990). *Collaborative- apprenticeship learning: language and thinking across the curriculum*, k-12. Mountain view CA: Mayfield
- Bergman, M. (2008). Whither Mixed Methods? En: *Advances in Mixed Methods Research*. Editado por Manfred Max Bergman. Sage Publications Ltda. USA.
- Casado. J. Garcia. M. (2001). *Consideraciones didácticas sobre la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por ordenador*, Universidad Complutense de Madrid.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Connolly, Stansfield y Hailey (2011). *an alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation*.
- Creswell, J. (2008). *Mixed Methods Research: State of the Art*. University of Michigan.
- Foreman et al. (September/October 2004). *Game-based learning (How to delight and instruct)*. EDUCAUSE.
- García, (2010). *Videojuegos como herramienta en la enseñanza de lenguas extranjera*. Bogotá.
- Gee, J. P. (2003). *Learning by design: Games as learning machines* Interactive. *Educational Multimedia*, number 8 (April 2004), pp.15-23

- Gee, J. P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York.
- Gee J. P. (2005). Good video games and good learning. University of Wisconsin-Madison
- Gee J. P. (2005). *Why Are Video Games Good For Learning?* University of Wisconsin-Madison
- Gee J. P. (August 2006). *Are Video Games Good for Learning?* University of Wisconsin-Madison
- Greenfield, P. (2014). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers* (Psychology Press & Routledge Classic Editions).
- Halliday, M.A.K. (1973). "Explorations in the Functions of Language". Londres: Edward Arnold.
- Herz, J.C (2004). "Game based learning: How to delight and instruct in the 21st century. Educause review September/October 2004.
- Hymes, D.H. (1966). "Two types of linguistic relativity." In W. Bright (ed) *Sociolinguistics* pp. 114-158. The Hague: Mouton.
- Little, D. (1990). "Autonomy in language learning". En Gathercole (ed.): *Autonomy in language learning*. London: Center for Information on Language Teaching Research.
- Little, D. (1991). *Learner Autonomy Definitions, Issues, and Problems*. Dublin, Authentik
- Little, D. (2001). *Learner autonomy and second/foreign language learning*. Consultado en: <http://www.llas.ac.uk/resources/gpg/1409#ref2>
- Müller. (2012). *Research-based design of a medical vocabulary game.school of nursing & midwifery, flinders university.international Journal of Pedagogies and Learning* (2012)7(2):122-134
- Panitz. T. (1999). *Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning. Opinion Papers* (120).
- Patrick, F. (2009). *Videojuegos en el aula: manual para docentes*. Consultado en http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf
- Pulido. (2008). *el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios (un análisis del juego táctica iraqi)*. santafe de bogota.

- Prensky, M. (2001). *"Digital Natives, Digital Immigrants" From On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001)
- Rankin, Gold & Gooch (2006). *3D Role-Playing Games as Language Learning Tools. Publishing House??*
- Richards, j. & Rodgers, T. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C. (2001). *Curriculum Development in language teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Rodríguez, H & Gomes, M. (2013) *Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional*. Universidad de Cantabria.
- Salas. B. (2013). *Diseños pre experimentales en psicología y educación: una revisión conceptual*. Universidad de San Martín de Porres, Perú.
- Sandford et al. (2006). *Teaching with Games, Using commercial off-the-shelf computer games in formal education*.
- Sandford, R., & Williamson, B. (2004). *Racing Academy: A Future lab prototype research report*. Consultado en: <http://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL44/FUTL44.pdf>
- Squire, K. (2004). *Replaying History Learning World History through Playing Civilization III*. Consultado en: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>
- Vera, J. (2005). *Fundamentos Teóricos y Prácticos de la Autonomía del Aprendizaje en la Enseñanza de las Lenguas extranjeras*. Consultado en <http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/vera/autonomia.htm>
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Warschauer, M. (1997). *Computer-Mediated Collaborative Learning: Theory and Practice the Modern Language Journal*, Vol. 81, No. 4, *Special Issue: Interaction, Collaboration, and Cooperation: Learning Languages and Preparing Language Teachers*. (Pp.470-481).
- Warschauer, M. & Liaw, M. (2010). *Emerging Technologies in Adult Literacy and Language Education*. Consultado en http://lincs.ed.gov/publications/pdf/technology_paper_2010.pdf

Anexo 1

Test listening Cambridge Young Learners (pre-test-post-test)

Centre Number	Candidate Number
---------------	------------------

Cambridge Young Learners English

Movers

Listening

Sample Paper



CAMBRIDGE ENGLISH
Language Assessment
Part of the University of Cambridge

There are 25 questions.
You will need coloured pens and pencils.

My name is:

Part 1

– 5 questions –

Listen and draw lines. There is one example.



Part 2

– 5 questions –

Listen and write. There is one example.



Mr Mat's rabbit

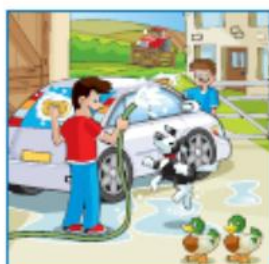
- | | | |
|---|-------------------|--------------------------|
| | Likes drinking: | carrot juice |
| 1 | Colour of rabbit: | |
| 2 | Bought where: | pet shop next to..... |
| 3 | Name of rabbit: | |
| 4 | Lives in: | Mr Mat's..... |
| 5 | Likes eating: | Mr Mat's..... |

Part 3

– 5 questions –

What did Alex do last week?

Listen and draw a line from the day to the correct picture.
There is one example.



Monday

Tuesday



Wednesday

Thursday



Friday



Saturday

Sunday



Part 4

– 5 questions –

Listen and tick (✓) the box. There is one example.

Which sport does John like?



A ☐



B ☐



C ☒

1 How did Jack go to school yesterday?



A ☐



B ☐



C ☐

2 Where's Vicky?



A ☐

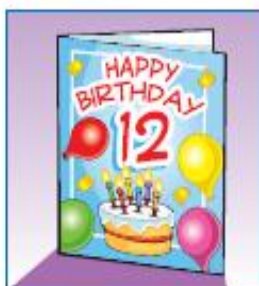


B ☐

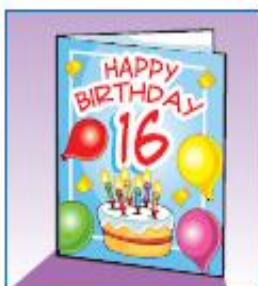


C ☐

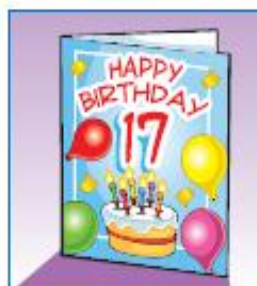
3 How old is Jim?



A ☐



B ☐



C ☐

4 What did Nick get for his birthday?



A ☐



B ☐



C ☐

5 What's in the bowl?



A ☐



B ☐



C ☐



Encuesta inicial para participantes en la investigación:
“Aplicación de un videojuego para trabajar la habilidad de escucha en un grupo de estudiantes de inglés”

Estimado estudiante esta encuesta indaga sobre:

a. Información personal

Fecha (dd/mm/aa): ____/____/____

Nombre: _____

Sexo: F __ M __

Edad: _____

Grado que cursa actualmente:

- a. Octavo
- b. Noveno
- c. Décimo

b. relación con el idioma ingles

4. Ha tomado cursos de inglés:

- a. Si
- b. No

5. ¿Qué tipo de cursos y dónde?

6. ¿Qué intensidad horaria?

- a. 2 horas a la semana
- b. 4 horas a la semana
- c. 6 horas a la semana

7. ¿Lo terminó?

- a. Sí
- b. No

8. ¿Actualmente practica inglés fuera de la clase?

- a. Si
- b. No

9. ¿ Ha estudiado en colegio bilingüe?

- a. Sí
- b. No

10. Si la respuesta a la pregunta anterior es afirmativa, especifique el idioma

11. ¿Le gusta estudiar inglés?

- a. Si
- b. No

Explique por qué_____

12. ¿Cuántas horas de inglés estudia en el colegio?

- a. 2 horas a la semana
- b. 4 horas a la semana
- c. 6 horas a la semana

13. ¿Ve programas o películas en inglés?

- a. Si
- b. No

14. ¿Con qué frecuencia ve programas o películas en inglés?

15. ¿Escucha música en inglés?

- a. Si
- b. No

16. ¿Con qué frecuencia escucha música en inglés?

17. Estas dos últimas actividades las realiza con el propósito de

- a. estudiar
- b. entretenimiento

Especifique su respuesta

18. ¿Cuándo escucha canciones o programas en inglés en general lo hace por iniciativa propia?

- a. Siempre
- b. a menudo
- c. rara vez
- d. nunca

19. ¿Cuándo escucha canciones o ve programas de inglés generalmente lo hace por iniciativa de sus padres?

- a. Siempre
- b. a menudo
- c. rara vez
- d. nunca

20. ¿Cuándo escucha canciones o ve programas de inglés generalmente lo hace por iniciativa de sus profesores?

- a. Siempre
- b. a menudo
- c. rara vez
- d. nunca

21. ¿Ha viajado a un país de habla inglesa?

- a. si
- b. no

Especifique cual_____

22. ¿le gustan los videojuegos?

- a) Si
- b) no

c justifique su respuesta:.....

23. ¿Cuántas horas diarias le dedicas a los videojuegos?

- a. 0-2 horas
- b. 3-5horas
- c. 6-8 horas
- d. 9 - más horas

24. ¿Cómo suele jugar los videojuegos?

- a) solo(a)
- b) con tus amigos(as)
- c) ambos
- d) Otros

25. ¿Acostumbra finalizar los videojuegos que empieza?

- a) siempre
- b) casi siempre
- c) casi nunca
- d) nunca

Justifique su respuesta: _____

26. ¿Cuál fue el último videojuego que utilizo?

27. ¿Cuál es su videojuego favorito?

28. ¿Cree que los contenidos de los videojuegos pueden traer algún beneficio a los jugadores?

- A) Si
- B) no
- C) a veces

Explique: _____

29. ¿Alguna vez ha aprendido algo por medio de un videojuego?

- A) Si
- B) no

Mencione que ha aprendido.....

30. ¿Cree que los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de la habilidad de escucha en inglés?

A) si

B) no

Especifique_____

Relación con el computador

1. ¿Cuál de los siguientes artefactos posee en su casa? (Puede marcar más de una opción)

A) pc de escritorio

B) Pc portátil

C) Tablet

D) iPad

E) Ninguno de los anteriores

2. ¿Hace cuánto tiempo adquirió su PC y/o dispositivo electrónico?

A) Menos de un mes

B) entre uno y tres meses

C) entre tres meses y un año

D) más de un año

E) Otro (Por favor especifique)

3. ¿Qué usos se le da a la PC en su casa?

A) Entretenimiento

B) Trabajo

C) Apoyo a las tareas escolares o universitarias

D) Otro (por favor especifique)

4. ¿Con qué frecuencia utiliza el pc y/o dispositivo electrónico?

A) Todos los días

B) varios días de la semana

C) una vez a la semana

D) Nunca

5. ¿Con qué frecuencia accede a internet?

A) Todos los días

B) varios días de la semana

C) una vez a la semana

D) Nunca

6. ¿Qué usos se le da al internet

A) Entretenimiento

B) Trabajo

C) Comunicación (e-mail, Skype, etc.)

D) Apoyo a las tareas escolares o universitarias

E) Otro (por favor especifique)

7. ¿Considera que las TIC pueden ser un recurso importante para mejorar la enseñanza?

A) SÍ

B) NO

7. Cuando uso el computador para hacer tareas me siento:

A) Seguro

B) Confiado

C) Ansioso

D) Incomodo

E) inseguro

8. Encontrar información en internet para mi es:

A) Fácil

B)

C) Complicado

D) Muy Difícil

9. ¿necesita la asistencia de una segunda persona para encontrar información en internet?

A) si

B) no

Si su respuesta es sí, explique:

Anexo 3: Encuesta final



Encuesta final para participantes en la investigación:
Diseño Aplicación y evaluación de una unidad didáctica enfocada en el uso de los tres primeros capítulos del videojuego “Trace Effects” como herramienta para trabajar la habilidad de escucha en inglés en el nivel A1 de un colegio público de la ciudad de Santiago de Cali”

Estimado estudiante:

Esta encuesta tiene únicamente fines académicos y no tendrá un uso distinto. ¡Agradecemos su colaboración por brindarnos sus honestas y completas respuestas!

Fecha: _____

I. INFORMACIÓN PERSONAL

1. Nombre: _____
2. Sexo: F __ M __
3. Edad: _____

II. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

A. Contenidos

4. Califique los contenidos de la unidad en cuanto a su pertinencia (teniendo en cuenta el programa del curso)
 - a. Muy pertinentes
 - b. Pertinentes
 - c. Poco pertinentes

5. Califique los contenidos de la unidad didáctica en cuanto a su utilidad en el proceso de aprendizaje del inglés y del desarrollo de la habilidad de escucha:

- a. Muy útil
- b. Útil
- c. Poco útil

6. Califique los contenidos de la unidad didáctica en cuanto a la claridad de la información presentada:

- a. Muy claros
- b. Claros
- c. Poco claros

B. Objetivos

7. Califique los objetivos de la unidad didáctica en cuanto a su claridad:

- a. Muy claros
- b. Claros
- c. Poco claros

8. Califique los objetivos de la unidad didáctica en cuanto a su pertinencia para la práctica y desarrollo de la escucha en inglés:

- a. Muy pertinentes
- b. Pertinentes
- c. Poco pertinente

C. Ejercicios (organización, instrucciones y evaluación)

9. Las instrucciones para realizar los ejercicios fueron:

- a. Muy claras
- b. Claras
- c. Poco claras

10. Las preguntas planteadas en los ejercicios fueron:

- a. Muy claras
- b. Claras
- c. Poco claras

11. Los ejercicios promovieron la interacción o socialización entre los estudiantes:

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

12. Los ejercicios se ajustaron al nivel de los estudiantes

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

13. Las informaciones y explicaciones suministradas en las actividades fueron:

- a. Muy claras

- b. Claras
- c. Poco claras

14. Los temas y contenidos trabajados fueron

- a. Muy útiles
- b. Útiles
- c. Poco útiles

D. Materiales usados

15. Los materiales utilizados fueron acordes al nivel del curso (presentaban un grado de dificultad apropiado)

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

16. los materiales fueron fácil de entender

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

17. Los materiales le ayudaron a ejercitar aspectos de escucha en inglés

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

E. El Videojuego

18. El videojuego le ayudó a trabajar la habilidad de escucha en inglés:

- a. En alto grado
- b. En mediano grado
- c. En bajo grado

19. Las temáticas del videojuego fueron de acorde a las actividades realizadas

- a. Siempre
- b. Casi siempre
- c. Nunca

20. El videojuego despertó su interés hacia el aprendizaje y la escucha en inglés

- a. En alto grado
- b. En mediano grado
- c. En bajo grado

21. El videojuego motivó el estudio de inglés

- a. En alto grado
- b. En mediano grado
- c. En bajo grado

22. Considero que con la ayuda del videojuego aprendí

- a. Sí
- b. No

23. Mencione 3 fortalezas del videojuego *Trace Effects* para el desarrollo y la práctica de la escucha en inglés

- a. _____
- b. _____
- c. _____

24. Mencione 3 debilidades del videojuego *Trace Effects* para el desarrollo y la práctica de la escucha en inglés

- a. _____
- b. _____
- c. _____

25. Sugerencias para futuras aplicaciones del videojuego

Anexo 4: Quiz 1

Unit #1: Personal Information

Quiz 1

1. Match the questions and the answers. (APPROX 10 MINUTES)

1	What is her name?
2	Where does she live?
3	What is his nationality?
4	How old is she?
5	What is her phone number?

a	Her phone number is 321656969
b	She is forty years old.
c	I am from Pamplona.
d	She lives in Cali.
e	He is Colombian.

2. Write a sentence using the verb wear and the clothes that appear in the pictures. (APPROX 10 MINUTES)

A.



C.



D.

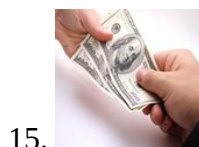
Ex: He is wearing blue pants.

B.



Anexo 5: Quiz 2

C. Quiz unit 2: Match images and words



a.	Nuts	To chop	i.
b.	Avoid	Brochure	j.
c.	Cut	Loan	k.
d.	Bunch	Slice	l.
e.	Meat	Carrot	m.
f.	Pumpkin	Fish	n.
g.	Celery	Poultry	o.
h.	Grains		



2. Fill in the blanks below.



1. _____ 2. _____ 3. _____
 4. _____ 5. _____ 6. _____

Anexo 6: Quiz 3

1. What problem does each musician have? What instrument do they play in Andre's band? Write your answer in the chart below.

Person	Problem	Instrument
Louis		
Olivia		
Michael		

2. Answer the questions below.

1. Where does Trace find Louis? _____
2. Who owns the coffee shop? _____
3. Who lends Louis a bike? _____
4. Who plays drums in Andre's band? _____

3. Fill in the blanks below



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Anexo 7: formatos plan de clase

UNIVERSIDAD DEL VALLE.

Escuela de Ciencias del Lenguaje.

Departamento de Lenguas y Culturas Extranjeras

Semestre febrero - junio de 2015

**FORMATO DE PLAN DE CLASE**

Número del plan de clase: 1 (primera intervención)

Nombre de la institución:

Nombre del profesor titular del curso:

Nombre del practicante: Steven torres Sandoval

Nivel: A.1.1 Fecha:

Tema: Unit 1: “university life”

1. Objetivos específicos

- Los estudiantes podrán seguir instrucciones
- Los estudiantes podrán entender Descripciones cortas y simples sobre todo si se apoya en gráficos y/o imágenes
- Los estudiantes podrán hacer y responder preguntas simples
- Los estudiantes aprenden sobre la vida universitaria en usa y conocen las partes de una universidad

2. Contenidos

Contenidos comunicativos	Contenidos lingüísticos	Contenidos culturales
Por medio de conversaciones e imágenes, los jugadores tendrán la oportunidad de interactuar en un ambiente universitario donde será necesario poner en práctica habilidades comunicativas con el fin de superar exitosamente el capítulo número uno del videojuego. Los estudiantes deberán hacer y entender preguntas simples, comprender instrucciones para encontrar personas en un lugar determinado apoyándose en imágenes y para esto también deberá comprender descripciones relacionadas con la ropa y los colores.	Preguntas-respuestas simples Descripciones simples Seguir indicaciones simples	Los estudiantes tendrán la oportunidad de conocer aspectos importantes de la vida universitaria en los estados unidos.

3. Metodología

Antes:

(20 minutos)

A. Se proyectara un video en el que se hará un recorrido por una de las mejores universidades de los estados unidos, el video es presentado por una pareja de estudiantes quienes hablaran de aspectos importantes de la institución a la cual pertenecen. Al terminar de ver el video se harán preguntas simples como:

¿Cómo se llama el lugar donde se realizó el video?

¿Que estudian los presentadores del video?

¿Qué fue lo que más le gusto de la universidad?

¿Cuáles son algunas de las carreras que ofrecen la universidad?

¿En qué universidad le gustaría estudiar?

¿Qué carrera le gustaría estudiar?

B. Can I See Your Student ID?

(20 minutos)



Al principio del primer capítulo del videojuego trace debe presentar y corregir su carné estudiantil (student id), ya que la fecha de expedición esta errada, por esta razón se realiza una actividad en la que los estudiantes aprendan a reconocer la información que podemos encontrar en un carné estudiantil, lo cual llevara a un ejercicio en el que los estudiantes presentaran su

información personal, para esto haremos lo siguiente:

Se les pedirá a los estudiantes que trabajen en parejas para decidir qué información está contenida Probablemente en una identificación de estudiante. Después crearan su propia tarjeta en un cuadro de cartulina. Pueden hacer un dibujo de su cara o utilizar una imagen, deberán llenar con la información que deseen, la única condición será que al menos un dato debe ser verdadero. Después de haber terminado su identificación de estudiante todos los alumnos se colocarán en círculo y se harán entre ellos preguntas de información personal:

- What is your name?
- How old are you? (What is your date of birth?)
- Which school (university) do you study?
- What is you nationality? (Where are you from?)

Después de haber respondido estas preguntas los estudiantes deben decir cuál es el dato verdadero que han escrito sus compañeros.

C. (10 minutos)

Se reproduce el tráiler del videojuego

<https://www.youtube.com/watch?v=mxg-KTJY-RA>

Se reproduce el video para ver los controles del videojuego desde el minuto 0:40

<https://www.youtube.com/watch?v=seFVFLnpy5U>

Durante:

Se le entregó a los estudiantes un ejercicio sencillo de falso y verdadero que deberán responder durante el transcurso del capítulo uno del videojuego.

Activity 1 (40 minutes)

According to the first chapter of Trace Effects answer the following questions.

1. Trace must find Emma Fields to stay in the past
A. true
B. false
2. Professor Peterson will buy a new time machine to help trace
A. true
B. false
3. Student Services office is in the library?
A. true
B. false
4. Trace student's id has a wrong name?
A. true
B. false
5. Is kit at the library?
A. true
B. false
5. Are kit and Doctor Peterson sisters?
A. true
B. false
6. Emma fields is at the farmers' market.
A. true
B. false
7. Does chef mark need someone to clean the restaurant?
A. true
B. false
8. The first sandwich is made of Bacon, egg and cheese
A. true
B. false
9. The second is a tomato and cheese sandwich.

- A. true
- B. false

10. Sam is wearing a yellow cap and a blue t-shirt.

- A. true
- B. false

11. The key is under a car

- A. true
- B. false

Después:

- a. Se preguntó a los estudiantes por el nuevo vocabulario que aprendieron en el transcurso del primer capítulo. Se hará una lista en el tablero y se pedirá que hagan oraciones con estas palabras. (10 minutos).
- b. Se realizó los siguientes role play:

Role play 1: Act out the following situations taking into account the order of the speaking

Student 1

Activity: role play: Asking about personal information

Objective: To talk about personal information

1. Act out the following situation:

Student A: the librarian

a. You are a librarian and a student comes to you asking for a book. You have to ask questions about his personal information; these are questions you will have to ask:

- 3. What is your name?
- 5. Where are you from?
- 7. How old are you?
- 9. Where do you live?
- 11. What is your phone number?
- 13. ¿ Can I see your student ID? Can you show me your student id?

Student 2

Activity: role play: Asking about personal information

Objective: to talk about personal information

1. Act out the following situation:

Student b: student

- a. You are a student, you are at the library and you need a book, answer the questions the librarian make.
1. good morning/hello/hi
 2. I'm looking for a math's book
 4. my name is _____
 6. I am from _____
 8. I am _____
 10. I live in _____
 12. My phone number is _____
 14. yes of course

Role play 2

Act out the following situations taking into account the order of the speaking (numbers)

Student 1:

Activity: role play: my brother is lost

Objective: to describe what you are wearing

1. Act out the following situation: Student A- older brother

a. Your younger brother is lost and you are looking for him at the school, you have to describe what he is wearing.

1. Excuse sir my brother is lost, can you help me to find him?
5. his name is _____
7. he is _____
9. he is wearing: _____
11. thank you very much

Student 2:

Activity: role play: my brother is lost

Objective: to describe what you are wearing

1. Act out the following situation: Student b: security guard

a. You are a security guard in a school and a boy asks you to help him to find his brother.

2. Good morning/hello/hi

3. Yes of course

4. What is his name?

6. How old is he?

8. What is he wearing?

10. Ok, let's go find him

Role play 3

Act out the following situations taking into account the order of the speaking (numbers)

Student 1:

Activity: Roles play: New Student

Objective: to give personal information

1. Act out the following situation: Student A- new student

a. You are going to London to study English at the 'World Language School'. Your teacher makes you some question in front of the students, answer the questions.

1. Good morning, is this the English course level 1?

4. My name is _____

6. I'm from _____

8. I am _____

10. In my free time I like _____

12. My favorite music is _____

14. My favorite movie is _____

16. My favorite subject at school is _____

18. Thank you

Student 2:

Activity: Roles play: New Student

Objective: to give personal information

1. Act out the following situation: Student b: teacher

a. You are a security guard in a school and a boy asks you to help him to find his brother.

2. Good morning/hello/hi

- Yes it is, come in

3. What is your name?

5. Where are you from?

7. How old are you?

9. What do you do in your free time?

11. What is your favorite music?

13. What is your favorite movie?

15. What is your favorite subject at school?

17. Ok welcome to the class.

Role play 4

Act out the following situations taking into account the order of the speaking (numbers)

Student 1:

Activity: Roles play: meet the new guy

Objective: To describe clothes

1. Act out the following situation:

Student A: student 1

a. You are a salesman in a store and take care of a costumer.

1. Hi/ hello/what's up?

3. How are you?

5. fine/Good/so so/ no so good, have you seen the new student?

6. He is next to Carlos

8. He is wearing _____

10. Ok, let's go

Student 2

Activity: Roles play: meet the new guy

Objective: To describe clothes

1. Act out the following situation:

Student b: student 2

a. You are a security guard in a school and a boy asks you to help him to find his brother.

2. Hi/ hey

4. I'm Fine/ good/ well /so-so/ and you?

5. No, where is he?

7. I don't see him, what is he wearing?

9. Oh I see him, let's get to know him.

FORMATO DE PLAN DE CLASE

Número del plan de clase: 2 (segunda intervención)

Nombre de la institución:

Nombre del profesor titular Del curso:

Nombre del practicante: Steven Torres Sandoval

Nivel: A.1.1 Fecha:

Tema: Unit #2 "I can't eat that, I'm a vegetarian!"

1. Objetivos específicos

- Los estudiantes podrán entender y utilizar los números en situaciones simples.
- Los estudiantes podrán seguir instrucciones de varios pasos para completar una tarea.
- Los estudiantes podrán hacer y responder preguntas para mantener una conversación.
- Los estudiantes podrán aprender las maneras sobre como persuadir una persona.
- Los estudiantes aprenderán el concepto de democracia desde una perspectiva simple.

2. Contenidos

Contenidos comunicativos	Contenidos lingüísticos	Contenidos culturales
El videojuego permitirá que los jugadores participen en conversaciones en un contexto significativo, en el cual deben comprender lo que están escuchando y viendo para progresar exitosamente en el transcurso del capítulo. Los jugadores se enfrentaran a situaciones en las que deben entender y llevar a cabo procesos para llegar a cumplir una tarea. Los jugadores deberán persuadir a personajes del videojuego con el fin de cumplir una tarea.	Yes/No questions Simple Present Tense Present Progressive tense	Los estudiantes se encontraran en el contexto de una escuela secundaria de los estados unidos, por medio la elección del presidente de la clase se acercaran a la idea de la democracia de una manera simple. También tendrán la oportunidad de reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones en el futuro.

3. Metodología

Antes:**a. Activity 1 (50 minutes)**

Con el objetivo de familiarizar a los estudiantes con el vocabulario que es indispensable para interactuar en el capítulo dos del videojuego, se presentarán imágenes en powerpoint. Posteriormente se mostrarán diferentes flashcards en parejas una con la imagen y otra con el nombre de la imagen, posteriormente se pegarán las flashcards en el tablero y se dividirán los estudiantes en grupos de 5; cada estudiante de cada grupo deberá salir al tablero y girar las tarjetas de manera que puedan encontrar las parejas (imagen-nombre).

b. Se hará un ejercicio de escucha en el que los estudiantes deberán llenar espacios con las palabras que se presentaron en la primera actividad.

Name: _____

Date: _____

Unit #2 "I can't eat that, I'm a vegetarian!"

A. Listening Instructions

1. Listen to the text and fill in the blanks.
2. You will listen to the text four times:
 - a. The first time don't write anything; just listen to the recording to get the context.
 - b. The second and third time try to fill in the blanks.
 - c. The fourth time listen to verify your answers.

A vegetarian is someone who doesn't eat 1. _____, and mostly eats foods that come from plants, like 2. _____, fruits, vegetables, and 3. _____. Some stricter vegetarians 4. _____ More than just meat. They also avoid animal products, which are nonmeat foods that come from animals. Some examples would be 5. _____ (from) 6. _____ and 7. _____ (from chickens).

Many Types of Vegetarians

There are many kinds of vegetarians. Here are some of them:

-Lacto-ovo vegetarian: eats no meat, but will eat dairy products (milk, butter, cheese) and

8. _____

-Ovo-vegetarian: eats eggs, but no meat or dairy products

-Vegan (say: VEE-gun): eats no meat or animal products

-And many other people are semi-vegetarians who don't eat meat, but may eat 9. _____ or

10. _____.

B. Reading Instructions
--

Read the text again text again and write **true / false**.

- A. A lacto-ovo vegetarian eat eggs _____
- B. A veganeatscheese _____
- C. An ovo vegetarian doesn't eat meat or dairy product _____
- D. In general a vegetarian doesn't eat any kind of meat _____

Durante: Activity (60 minutes)

A. while you're playing the chapter two of Trace Effects, you will find a lot of characters, please fill this chart with the information asked

Character (name)	Function on the chapter (Why does trace interact with this person?)	Place where he or she appears	Occupation (What does he/she do?)
1			

2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Al terminar de jugar el Segundo capítulo se conversara sobre la experiencia con el videojuego

- a) What was the main objective of the game?
- b) How did you convince Madison to try the food?
- c) How does trace actions in the present influence the future?
- d) How does Actions in the present influence the future?
- e) What do you think you can do in the present to influence your personal future, the future of the environment, or the future of your country?

Después:

B. Board game: “food glorious food” (60 minutes)

Después de haber jugado el segundo capítulo y de haber participado en las actividades preparatorias los estudiantes jugaran un pequeño juego de mesa en el que deberán responder preguntas referentes al tema de la comida en inglés, esto deben hacerlo en grupos de 5 estudiantes.

4. Materiales

Para el desarrollo de la clase se utilizarán los siguientes materiales:

Computadores, Copias, marcadores, tablero, lapicero, video beam, videos, bafles, imágenes. UNIVERSIDAD DEL VALLE.

Escuela de Ciencias del Lenguaje.

Departamento de Lenguas y Culturas Extranjeras

Semestre febrero - junio de 2015



FORMATO DE PLAN DE CLASE

Número del plan de clase: (tercera intervención)

Nombre de la institución:

Nombre del profesor titular del curso:

Nombre del practicante: Steven torres Sandoval

Nivel: A.1.1 Fecha:

Tema: Unit #3 “music is my life”

1. Objetivos específicos

Los estudiantes podrán expresar un plan o un deseo

Los estudiantes podrán intercambiar información personal

Los estudiantes podrán intercambiar información con el fin de solucionar problemas

Los estudiantes podrán entender la idea principal y algunos detalles de lo que escuchan en conversaciones cortas.

2. Contenidos

Contenidos comunicativos	Contenidos lingüísticos	Contenidos culturales
Durante el transcurso de este capítulo los estudiantes deben resolver problemas, para lograrlo es necesario entender los diálogos con los personajes del videojuego, también deben dar propuestas que ayuden a resolver una situación, todo esto por medio de la interacción en la búsqueda de significados. Los jugadores se enfrentaran a situaciones en las que deben entender y llevar a cabo procesos para llegar a cumplir una tarea.	-Expressing future action with going to -Simple past tense -WH-Questions	Los estudiantes se encontraran en el contexto de la ciudad de new Orleans donde el principal protagonista es la música, específicamente el jazz, se espera que este tipo de música brinde la oportunidad de aprender sobre la cultura afro americana y su historia expresada por medio de la música.

3. Metodología

Antes:**a. “Can you tell me where...?” (20 minutes)**

En este capítulo trace debe encontrar diferentes personas y objetos, este personaje encuentra los objetos haciendo preguntas, por esta razón se hará esta actividad en la que los estudiantes encontrarán cinco objetos escondidos. El nombre de los objetos se escribirán en el tablero, Se seleccionaran cinco estudiantes a los cuales se les dirá dónde están estos objetos escondidos y el resto de la clase debe acercarse a ellos en fila y preguntarles donde están los objetos en. Los estudiantes que encuentren el objeto deberán escribir en el tablero la ubicación del objeto.

b. En este capítulo la música y específicamente el jazz es el eje central, por esta razón se utilizan diapositivas en las que se muestran imágenes de artistas famosos de jazz, se da una definición de este tipo de música y se explica el contexto socio histórico de la ciudad de new Orleans y el rio Mississippi, en relación con la música de los negros estadounidenses.

Activity 1 (15 minutes)

Listen to this song and fill the gaps

Louis Armstrong – St James Infirmary Lyrics

It was down by old Joe's barroom, on the corner of the square
They were serving drinks as usual, and the usual crowd ____ there
On my left stood Big Joe Mc Kennedy, and his _____ were bloodshot red
And he turned his face to the people, these were the very words he said

I was down to St. James infirmary, I _____ my baby there
She was stretched out on a long white table,
So sweet, cool and so fair

Let her go, ____ her go, God bless her
Wherever she may be
She may search this whole wide _____ over
Never find a sweeter man as me

When I ____ please bury me in my high top Stetson hat
Put a twenty dollar gold piece on my watch chain

The gang will know I died standing pat

Let her go, let her go God bless her
Wherever ____ may be
She may search this wide world over
Never find a sweeter man as me

I want ____ crapshooters to be my pallbearers
Three pretty women to sing a song
Stick a jazz band on my hearse wagon
Raise hell as I stroll along

Let her go Let her go
God bless her
Wherever she may be
She may search this whole wide
World over
She'll never find a sweeter
Man as me

Al terminar este ejercicio se hacen las siguientes preguntas: (5 minutes)

- Did you like this song?
- What was your general feeling about the song?
- What is your favorite kind of music?
- What's the difference between jazz and the music you like?

Durante:

b. Se debe presentar el vocabulario que es indispensable para interactuar en el capítulo tres del videojuego; esto se hará por medio de una presentación de PowerPoint que contiene imágenes y las palabras puestas en contexto por medio de oraciones que facilitan la comprensión. (5 minutes)

Activity (60 minutes)

Unit #3 “music is my life”

A. These are extracts of some dialogues you will find in the third chapter of the videogame “Trace Effects”, organize them in order of appearance and write the name of the character who speaks.

	-That’s a good idea! And how do I know your band is any good? -Please come listen to Andre. He’s playing for the kids in the park.
	-I don’t know. I guess when my trombone broke; I lost the feel for it. -If I got your trombone fixed, would you play? -Maybe I would. I’d have to see how I’d feel.
A Trace- Andre	- Why is the music sad? - I’m sad. They’re going to stop teaching music in school.
	-Hello, Professor Peterson. We finished the concert. It was a big success!! -That’s great, Kit. Trace has succeeded! The time machine reports there is music taught In all the schools. Art is flourishing everywhere.
	-Yeah, I would, but I can’t. I have to work. -It’s to help the school. Let’s ask your boss. - It might work. Let’s give it a try.
	-Hi guys! You didn’t think you could do this without me!! -Wow! It’s great to see you, Jas!
	-Would you like to play in the band again? -Yeah, I would, but I can’t. I don’t have wheels. I had an accident. I couldn’t fix my bike, so I can’t get to practice.

B. Based on the third chapter of the videogame “Trace Effects” answer the following questions:

1.-What was the main objective of the chapter?

2. How does trace actions in the present influence the future?

Después:

Activity (30 minutes)**Make your own music**

Esta actividad consiste en crear la letra de una canción con el ritmo en la voz, para esto se presentaran tres diferentes pistas y los estudiantes escogerán una, posteriormente se le pedirá a los estudiantes que se dividan en tres grupos, los dos primeros grupos escribirán las dos primeras estrofas de la canción (en inglés) y el tercer grupo hará el coro.

5. Materiales

Para el desarrollo de la clase se utilizarán los siguientes materiales:

Computadores, Copias, marcadores, tablero, lapicero, video Beam, videos, bafles, imágenes.

Pistas: Hip hop

<https://www.youtube.com/watch?v=onsOD2JcdL0>

Rock

<https://www.youtube.com/watch?v=-4Ej1ZYdgmM>

Pop

<https://www.youtube.com/watch?v=S-Zs2PTubic>