



Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés

Tesis de Maestría elaborada por María Judith Rozo Cabra

y dirigida por Fernando González

Convenio

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Universidad Tecnológica de Bolívar

Maestría en Gestión de la Innovación

Bogotá, D.C., 2016

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

BOGOTÁ, D.C., 2016

Agradecimientos

A la Gobernación de Cundinamarca por otorgarme la beca para cursar la Maestría en Gestión de la Innovación; a las Universidades UNIMINUTO, Universidad Tecnológica de Bolívar y a todos los docentes de la maestría por sus aportes y apoyo, en especial al director de la maestría Doctor Roberto Ríos. A mi director de proyecto, el Doctor Fernando González porque con su experiencia y motivación enriqueció la investigación y amplió el horizonte de la misma. A la Institución Educativa Departamental Carlos Abondano González de la cual hago parte y en especial al grupo de estudiantes que conforman el equipo de investigación Mentality To English del grado 1002; a los docentes de la asignatura de inglés en las instituciones educativas públicas y privadas de Sesquilé, quienes respondieron las entrevistas con la mejor disposición y sinceridad.

A la Universidad Pedagógica Nacional por sus aportes al equipo de investigación Mentality To English a través de la profesional Nathaly Jaramillo.

Ante todo quiero agradecer a Dios y mis seres queridos porque están presentes en cada paso y cada pequeño milagro diario ayudándome a lograr todas las metas que me he propuesto.

Tabla de contenido

1. Introducción	10
2. Planteamiento del Problema.....	14
2.1. Pregunta de Investigación	23
3. Objetivos	23
3.1. Objetivo General.....	23
3.1.1. Objetivos Específicos.....	23
4. Antecedentes	25
5. Marco Teórico.....	30
5.1. Juego como Mediador de Aprendizajes	31
5.2. Gamificación:.....	35
5.3. Videojuegos	37
5.4. Innovación Educativa.....	41
5.5. Inglés como segunda lengua / English Second Language ESL	47
5.6. A Manera de Tejido Conceptual	53
6. Metodología	57
6.1. Investigación Acción Participación	57
6.1.1. Plan de Investigación – Acción-Participación.	61
7. Análisis del Plan de Investigación – Acción - Participación	70
7.1. Etapa Uno: Diagnóstico inicial	70
7.1.1. Análisis de Encuestas a integrantes de MTE.	70
7.1.1.1. Conclusiones.	75
7.1.2. Análisis de Entrevistas a Docentes.	76
7.2. Etapa Dos: Implementación de estrategias alternativas de aprendizaje del inglés.....	81
7.2.1. Uso de videos.	82
7.2.2. “Song Festival”.	83
7.2.3. Grupo en Facebook.	84
7.2.4. Literatura en inglés.....	84
7.2.5. Uso de juegos interactivos.	85
7.3. Etapa Tres: Exploración del videojuego como herramienta para el aprendizaje del inglés.....	87
7.3.1. Categorías de análisis.....	88
7.3.2. Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés.....	96

7.4. Avances del equipo MTE.....	99
8. Propuestas a Futuro.....	101
8.1. Primera propuesta: Gestionar la adquisición de videojuegos.....	101
8.2. Segunda Propuesta: Diseño y creación de videojuegos para aprender inglés.....	102
8.3. Tercera Propuesta: Gestionar apoyo de patrocinadores.....	104
9. Conclusiones.....	106
Referencia bibliográfica.....	110
Anexos en CD.....	115
Listado de imágenes, figuras y tablas.....	115
Imágenes.....	115
Figuras.....	116
Tablas.....	116
Anexo 1.....	117
Encuesta a grupo Mentality To English.....	117
Anexo 2.....	122
Entrevista Semiestructurada a docentes de Inglés.....	122
Anexo 3.....	123
Conversatorio “experiencias con los video juegos”.....	123
Anexo 4.....	125
Reconocimiento del desempeño de habilidades a través del video juego “The legend of Zelda:ocarina of Time”.....	125
Anexo 5.....	127
Propuestas colectivas para el diseño de video juegos para el aprendizaje del inglés.....	127
ANEXO 6.....	129
Transcripción Conversatorio.....	129
Anexo 7.....	141
Observaciones Generales Taller 1.....	141
Anexo 8.....	142
Observaciones Generales Clase Convencional de Inglés.....	142
Anexo 9.....	144
Consentimiento Informado.....	144

Resumen

La presente investigación constituye un proceso de innovación educativa, que se desarrolla en el Colegio Carlos Abondano González, del municipio de Sesquilé, con el fin de identificar las posibilidades que ofrecen los videojuegos para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes. Constituye un ejercicio de Investigación – Acción, al cual contribuyen activamente un grupo investigador de estudiantes de 10° grado, llamados “Mentality To English”. Es esta una investigación que busca en la implementación de videojuegos como alternativa innovadora de aprendizaje, promover el inglés como segunda lengua, en aras de mejores oportunidades de desarrollo de la comunidad educativa.

Palabras clave: juego como mediador de aprendizajes, videojuegos, innovación educativa, aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Abstract

This research is a process of educational innovation, developed in Abondano Carlos Gonzalez College, municipality of Sesquilé, in order to identify the potential of video games to enhance learning English in students. Research is an exercise - Action, which actively contribute to a research group of students from 10th grade, called "Mentality To English". This research is looking at implementing innovative alternative to video games as learning, promote English as a

second language, for the sake of better opportunities for development of the educational community.

Keywords: play as a mediator of learning, video games, educational innovation, learning English as a second language.

La escuela de hoy no del futuro, requiere perder el miedo a pensar diferente, debe ser el lugar donde se arriesgue a experimentar y aprender de los errores. Donde las necesidades de las y los estudiantes sean relevantes, donde el trabajo colaborativo y el aprender haciendo sean el lenguaje cotidiano. Donde los retos y desafíos sean enfrentados desde la creatividad, la investigación y la gestión de capacidades, liderazgo, autonomía y sueños colectivos.

Robert Roeser

1. Introducción

El presente trabajo titulado “*Videojuegos: una alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés*”, implica una propuesta de innovación educativa, que tiene como objetivo identificar las posibilidades que ofrecen los videojuegos como estrategia alternativa para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes. La ruta metodológica para llevarlo a cabo es la de *Investigación Acción*, que hace parte de la tradición cualitativa. Esta ruta resulta pertinente para integrar y poner en juego diferentes aspectos de este trabajo como *proceso*; por un lado, al tratarse de una investigación que reflexiona y propone acciones transformadoras a la práctica educativa, valida a los actores educativos (docentes y estudiantes en especial) y les hace partícipes del proceso con su experiencia, sus voces, iniciativas y capacidad de trabajo cooperativo; en este sentido la realidad es tan valiosa e importante como la teoría, en la construcción del conocimiento, que no es otra que la mejor comprensión del problema a estudiar.

Por otro lado, atiende a el imperativo de transformación social que se pretende promover desde esta iniciativa y además, tratándose de una problemática educativa compleja como es la necesidad de búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas, de modos distintos de entender u abordar el aprendizaje y sus actores, así como de dar salida, de algún modo a mejores expectativas de vida de las y los estudiantes, la metodología seleccionada si bien es rigurosa, es a su vez flexible, y permite una amplia mirada al fenómeno que se quiere comprender y al que se busca atender.

Abordar esta investigación ha sido posible a través de un proceso que parte de la experiencia de la docente investigadora y sus reflexiones sobre el ejercicio pedagógico, de los cuales surge la inquietud por transformar sus propias prácticas educativas, acercándose más a las niñas, niños y

jóvenes a quienes enseña inglés. En ese camino, y gracias a la posibilidad de retroalimentar sus reflexiones a partir del encuentro y apoyo de la Universidad Pedagógica Nacional - UPN, pudo iniciar junto con un grupo de jóvenes un equipo investigador llamado desde entonces *Mentality To English – MTE*, el cual en el 2014 se conformó por los estudiantes de grado 8°, para la reflexión, el diálogo y la acción en torno a mejorar las estrategias para el aprendizaje del inglés. Con este grupo la docente ha trabajado desde que se encontraban en grado 6°. Actualmente las y los jóvenes, están en 10° grado. Con la conformación del grupo, contó con el apoyo de la profesional de la UPN Nathaly Jaramillo, y se ha podido contar con presupuesto y recursos que el proyecto ha recibido. Motivados por este apoyo, el grupo emprende la investigación que se presenta a través de este documento.

La investigación se desarrolla en la Institución educativa departamental Carlos Abondano González, en el Municipio de Sesquilé (Cundinamarca), ubicado a 45 kilómetros al norte de la capital de la República de Colombia. El municipio está a 2595 msnm y actualmente está habitado por aproximadamente 14.000 personas. Su economía se basa principalmente en actividades agrícolas, artesanales y el turismo.

La institución educativa departamental Carlos Abondano González es una institución pública, ubicada en el perímetro urbano, con un promedio de 800 alumnos cuyo número varía durante el año porque algunas familias son flotantes y se desplazan por diferentes municipios en busca de trabajo. En un alto porcentaje los estudiantes provienen de estrato socioeconómico 2, cuyos padres tienen un nivel de escolaridad de básica primaria y en algunos pocos casos básica secundaria. Debido a los problemas socioeconómicos un gran número de estudiantes viven con

sus abuelos, tíos, hermanos mayores pues madres y padres deben desplazarse a buscar otras formas de trabajo y los dejan al cuidado de terceros.

Como parte del ejercicio de reflexión con el grupo MTE, se empieza a hablar en el grupo de la importancia de mejorar los niveles de inglés, como herramienta para acceder a más oportunidades para su proyecto de vida. Se realiza en un ejercicio inicial una búsqueda de opciones en las cuales manejar dicha lengua, les puede brindar mejores opciones para su calidad de vida. Es así como al interior del grupo se referencia el atractivo turístico de Sesquilé y la posibilidad de participar como promotores o guías turísticos del municipio, para lo cual, el conocimiento y manejo del inglés como segunda lengua es altamente significativo, ya que, como opción laboral, abre puertas a las y los jóvenes para escalar en mejores opciones de vida. Adicional a esto, genera un compromiso social y cultural con su territorio.

La idea de apropiarse del inglés como segunda lengua, empieza a abrir la visión a posibilidades de vida diferentes a las expectativas de los jóvenes del municipio, quienes generalmente, se muestran desesperanzados por la falta de oportunidades. Esta investigación moviliza nuevos horizontes para los jóvenes, inicialmente los del grupo *Mentality To English*. Habiendo mencionado aspectos claves del trabajo, así como su contexto, se describirá brevemente los capítulos a través de los cuales se documenta este trabajo de investigación. Un primer momento consiste en señalar el problema de investigación, cuyo centro tiene que ver con poner en marcha los videojuegos como estrategia alternativa para el aprendizaje del inglés, aun así, valga mencionarlo, el problema que aquí se plantea implica un fenómeno que obedece a aspectos pedagógicos, sociales y globales, como se verá más adelante.

Enseguida registramos los antecedentes académicos que muestran un camino ya avanzado sobre los videojuegos como estrategias de aprendizaje, principalmente desde la experiencia de autores españoles, que han sido pioneros en estos estudios. También allí se ubican algunas experiencias de plataformas de diseño de videojuegos para el campo educativo, lo que respalda de manera importante cualquier iniciativa de implementación de videojuegos para el aprendizaje.

Más adelante, se construye la trama que sirve de fundamento teórico y conceptual a esta investigación, con autores que desde su experiencia empiezan a modificar la teoría educativa y hacer aportes conceptuales y teóricos relevantes para este trabajo. Luego, se expone la metodología de Investigación –Acción, como la ruta, paso a paso y el uso de los instrumentos para avanzar en esta propuesta de innovación educativa. Hasta aquí, el trabajo ha construido las bases para poder enseguida presentar el análisis de los instrumentos de indagación aplicados, establecer una comprensión del problema estudiado y finalmente, proyectar en el siguiente capítulo las propuestas a futuro de esta investigación, que constituye un proceso. El trabajo concluye con aspectos claves que arroja la investigación, así como aprendizajes alcanzados en esta experiencia.

2. Planteamiento del Problema

Hoy el mundo marcha a una velocidad vertiginosa, que se expresa en los avances del conocimiento, la ciencia, la tecnología, así como en las comunicaciones, cuya dinámica exige de la sociedad articularse a sus redes que conectan los diferentes rincones del planeta. La interacción entre los seres humanos atraviesa así las fronteras físicas, para explorar la virtualidad que ofrecen las emergentes redes tecnológicas. La sociedad necesita prepararse para habitar nuevos escenarios y conectarse con ciudadanos en cualquier parte del planeta; así como acceder a información que circula desde cualquier parte del mundo, en diferentes idiomas. La posibilidad de prepararse a través de cursos y carreras virtuales, es un ejemplo de las oportunidades que las personas a través de las tecnologías del mundo global, pueden tener.

En el contexto anterior, es importante no ser ajeno a la dinámica global de la información y las tecnologías, si se entiende que éstos medios movilizan la sociedad planetaria. Hoy no basta con ser el ciudadano que se relaciona simplemente con lo local; de algún modo, hay una exigencia social, económica y cultural por ser parte de la sociedad global y por comprenderla. En ese sentido, el conocimiento y manejo de una segunda lengua es un vehículo que resulta casi indispensable, para integrarse a la dinámica de redes que implica habitar hoy el planeta y entrar en contacto con el abanico de opciones culturales, económicas y laborales que el mundo a través de estas redes pueda ofrecer.

En Colombia, como en la mayor parte de países latinoamericanos, el inglés es la lengua que la educación básica y media, establece dentro del currículo de la educación oficial, como opción de una lengua adicional a la materna; sin embargo, no existe una apropiación de este idioma

como segunda lengua. Esto requiere de mecanismos que garanticen una mejor apropiación del inglés de parte de los aprendices.

Es necesario, además, reconocer que el inglés es un pivote para la ciencia y la ingeniería a nivel nacional. Países con un mayor nivel de inglés tienen más investigadores y técnicos en Investigación y Desarrollo per cápita, así como mayor inversión en éstas áreas. La capacidad para aprender de las investigaciones de otros, participar en conferencias y publicaciones internacionales y colaborar en equipos de investigación multinacional depende, en todos los casos, de un inglés excelente. Así lo ha mostrado el índice del dominio de inglés ef (ef epi)¹ que cada año clasifica países por las habilidades de inglés y se ha convertido en el índice mundial de -facto para medir el nivel de inglés en diferentes países. La investigación del ef epi ha demostrado, además, que el alto dominio del inglés está correlacionado con mayores ingresos, mejor calidad de vida, mayor facilidad para hacer negocios y mayor innovación.

Los países con bajo nivel de inglés también demostraron tener niveles extremadamente bajos de colaboración internacional en investigación. En el 2011, solo el 15% de los documentos científicos publicados en China para citar un ejemplo, citaban un colaborador internacional, en comparación con más de la mitad en Bélgica, Dinamarca y Suecia. Esta falta de capacidad para tener acceso a las publicaciones de otros y para contribuir a la innovación internacional es un desafío considerable para los países que tienen deficiencias con el inglés, aun entre los profesionales altamente capacitados.

¹ El *ef english proficiency index*. (ef epi) es el ranking mundial más grande para medir el dominio del inglés.

Según el estudio hecho en el año 2.015 Colombia ocupa el puesto 57 dentro de 70 países después de Egipto e Irán con un puntaje de 46.54 es decir un nivel muy bajo según el criterio de medición establecido por el marco común europeo. Sin duda, el lugar que ocupa Colombia es preocupante, más aún cuando al mirar el índice del 2014, se evidencia un retroceso: Colombia ocupó el puesto 42 con un puntaje de 48,55. El país está por debajo del promedio y es el único que no muestra avances. La situación reta no sólo al gobierno sino a los docentes de inglés del país, para revisar sus procesos de enseñanza y buscar estrategias, que hagan frente a los bajos niveles de dominio del idioma a través de su labor pedagógica.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional MEN presentó los logros y las estrategias implementadas en los últimos años para mejorar el nivel de inglés en la población²:

- Según las Saber Pro 2014, el 11% de los estudiantes de educación superior alcanza un nivel intermedio, mientras que en 2010 esta cifra fue del 6%. Las últimas Pruebas Saber 11 mostraron que un 5% de los 544,908 estudiantes examinados se encuentran en un nivel intermedio (B2, según el marco común europeo), mientras que en 2014 esta cifra fue del 4%.
- Se ha desarrollado e implementado el programa Colombia Bilingüe, que para el año 2018 se propone “que el nivel de inglés de los estudiantes de grado 11, es decir 32.000 estudiantes, en nivel B1 pase del 2% al 8%”.
- Se desarrolló el Programa Formadores Nativos Extranjeros, a través del que 350 docentes extranjeros capacitaron y beneficiaron a 1.050 docentes de inglés y 98.000 estudiantes de grados 9, 10 y 11 de 34 ciudades.

² Las cifras y datos son citados del informe oficial Colombia Bilingüe 2014.

- Además, el Plan de Incentivos del programa Colombia Bilingüe ha incentivado que docentes de inglés colombianos viajen a Estados Unidos y a la India para formarse.
- Se distribuyeron 420.000 textos de inglés a estudiantes de grados 9, 10 y 11, en 55 entidades territoriales.
- Se entregaron 840 maletas "My ABC English kit", un material pedagógico para estudiantes de 4 y 5 de primaria, en 420 colegios.

Si bien la institución educativa Carlos Abondano – en donde se desarrolla esta propuesta investigativa - aún no ha sido focalizada con ninguno de los anteriores beneficios, los docentes de la institución han venido haciendo aportes y generando esfuerzos para mejorar los niveles de aprendizaje del inglés, y han mostrado avances significativos en los últimos años, aun cuando la institución está muy lejos de conseguir un buen nivel en sus pruebas nacionales. En el año 2008 se obtuvo un puntaje promedio de 35.58 con un porcentaje muy alto de estudiantes clasificados en el nivel A-. Nivel que no existe dentro de la clasificación internacional con la que se mide el nivel de manejo del idioma inglés de personas del mundo entero: Marco Común Europeo de referencia para las lenguas. En este existen las siguientes clasificaciones A1, A2, B1, B2, C1, C2.

Para un estudiante que culmina su bachillerato se requiere que tenga un puntaje por encima de 75.00 y que esté clasificado en nivel B1.con unas destrezas, competencias y habilidades específicos como la comprensión del idioma respecto a lectura de textos, escucha, escritura y conversación en situaciones de estudio, trabajo, ocio, viajes, y en general respecto a situaciones que le resultan familiares y/o de interés.

En el caso de la institución Carlos Abondano no se alcanza al nivel A1, cuyas habilidades, competencias y destrezas tienen que ver con aspectos como la comprensión y uso de expresiones cotidianas o la elaboración de frases sencillas sobre información básica personal o de su entorno.

En la I.E.D. Carlos Abondano González se ha venido trabajado con base en estos resultados, así, para el año 2014 se obtuvo un puntaje promedio de 49.95 y para el año 2015 se logró un puntaje de 51.38. son puntajes que no están lejos del promedio nacional, pero sí muy distantes del puntaje de las pruebas nacionales ICFES que están entre 75.00 y 100.00. Es importante anotar que un porcentaje mínimo de estudiantes muestra una clasificación de B1, pero algunos siguen con resultados inferiores a A1. De manera que los avances han sido a un ritmo lento, y se pretende con la implementación de esta propuesta ampliar la perspectiva de avances.

Si bien son importantes los esfuerzos que el Ministerio de Educación hace para fomentar el manejo del inglés en el país con programas como el traer docentes nativos para apoyar a algunas instituciones o beneficiar algunos docentes con capacitaciones o con estudios fuera del país, es necesario reconocer que esto no logra solucionar el problema de raíz. Es así que, como mediadores del conocimiento los docentes, son llamados a tomar conciencia del papel de motivadores y promotores de cambios desde el aula. Esto implica hablar de métodos. En el sistema escolar es permanente la búsqueda de métodos que hagan cada vez más efectivo el aprendizaje del inglés en las aulas porque los modelos de enseñanza del siglo XX, en los cuales el docente, el texto y la memorización eran los protagonistas, han llegado a un estado de crisis.

Al respecto, puede decirse que existen muchas formas de aprender una segunda lengua, se conocen métodos como la suggestopedia, grammar, total physical response, natural approach, silence way, audio lingual, community language learning, etc; tantos como idiomas en el mundo. Pero, cuando se trata de aprender uno de ellos, no basta con encontrar el método más eficaz, sino

de comprender que en el aprendizaje de cualquier idioma influyen muchos otros factores como la edad, los intereses, las necesidades, el entorno, las aptitudes, las actitudes y conocimientos previos del aprendiz, así como las circunstancias individuales y sociales de éste durante el proceso de aprendizaje.

Resulta entonces pretencioso, afirmar que existe *el método* capaz de enseñar una lengua. Velazco (2002) afirma: “El método de enseñanza se materializa en el aula, y se convierte en el mejor aliado del profesor si obedece a los intereses y necesidades de los alumnos y cumple con los objetivos que se pretenden lograr” (p. 2) En este sentido, podría resultar significativo para el aprendizaje de un idioma, emplear métodos capaces de hacer el mejor uso de las herramientas y estrategias a su alcance, incorporando elementos que logren captar los intereses de las y los aprendices y hacerlos partícipes de su formación en este campo. Es preciso entonces, que desde las escuelas del país se abran caminos para garantizar una educación basada en las capacidades, aspiraciones y talentos de cada estudiante, que les posibilite prepararse para los desafíos y retos actuales.

Se necesita, además, de escenarios cotidianos de investigación, emprendimiento, creatividad, innovación, liderazgo, así como de espacios para poner en práctica la ética y la capacidad crítica. Y por supuesto la posibilidad de apropiarse de una segunda lengua es hoy apremiante, para poder interactuar en el mundo globalizado. Un país que no educa frente a los grandes avances, permite ampliar la brecha entre los sujetos y su acceso a mejores oportunidades para la realización de proyectos de vida, esto trasciende al mercado laboral y a los ámbitos social y cultural.

Ahora bien, dar cara a la realidad global, esto es, conocer, comprender y entrar en su dinámica, requiere transformaciones en las dinámicas locales. Precisando, si de acceder a las

relaciones planetarias con el dominio del inglés como puente para hacerlo más efectivo se trata, es prioritario garantizar su aprendizaje y esto significa, intentar resolver varios aspectos. La percepción docente, así como los informes nacionales, dan cuenta de niveles muy bajos de inglés entre los estudiantes colombianos. Esto comprende factores asociados, por un lado, la falta de motivación, de interés, de empatía y liderazgo por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de esta lengua, por otro, la mayor parte de las estrategias pedagógicas que se emplean en el aula para el aprendizaje del inglés, resultan desactualizadas frente a las expectativas de los jóvenes y no se ajustan con los avances tecnológicos.

Un tercer factor tiene que ver con las expectativas y metas familiares respecto a la educación de los jóvenes, sobre lo que hay que decir, que, en la mayoría de municipios de Colombia, como es el caso de Sesquilé, hay una tendencia inercial a la supervivencia y no corresponde a la mayoría de familias aspirar a una educación que amplíe las posibilidades de vida de sus hijos, más allá de las que han sido posible para estas. Sumado a lo anterior, los gobernantes plantean lineamientos y metas educativas, que atienden de manera superficial, dado que las escuelas continúan percibiendo escasos recursos para cumplir dichas tareas.

Para centrar la anterior problemática en el presente trabajo, es necesario ahondar en la comunidad educativa del Colegio Carlos Abondano González del Municipio de Sesquilé, lugar donde se desarrolla la investigación. La institución educativa es de carácter público, está ubicada en el perímetro urbano, con un promedio de 800 alumnos cuyo número varía durante el año porque algunas familias son flotantes y se desplazan por diferentes municipios en busca de trabajo. En un alto porcentaje los estudiantes provienen del estrato socioeconómico 2, cuyos padres tienen un nivel de escolaridad de básica primaria y en algunos pocos casos alcanzan la básica secundaria.

Debido a los problemas socioeconómicos un gran número de estudiantes viven con sus abuelos, tíos o hermanos mayores, pues madres y padres deben desplazarse a buscar otras formas de trabajo y los dejan al cuidado de terceros. Los egresados de esta institución sólo en un 10% continúan educación superior formal. El 50% aproximadamente continúan sus estudios en institutos de educación informal (fines de semana) y combinan el trabajo con el estudio. Un 40% de los egresados debe salir a trabajar pues no cuentan con la posibilidad de continuar estudiando ya que deben apoyar económicamente a sus familias.

Para la mayoría de jóvenes del colegio Carlos Abondano González, su futuro no es muy esperanzador, respecto a las expectativas de vida; lo esperanzador está, sin embargo, en buscar alternativas, que hagan frente a dichas realidades. Si bien hay muchos escenarios desde los cuales tomar medidas, este trabajo intenta irrumpir la dinámica convencional en el aula, con una propuesta donde estudiantes y docente en un esfuerzo conjunto exploran herramientas alternativas para el aprendizaje del inglés, con el fin de buscar una mayor apropiación del idioma como puente para conectarse con el mundo.

La presente investigación aporta a la transformación de los paradigmas de aprendizaje en la escuela cuando pretende explorar el camino para la implementación de videojuegos como alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Si bien hoy en día existen estudios y autores que alertan sobre el abuso de estas tecnologías, introducir los videojuegos como herramientas de aprendizaje, puede ser innovador en tanto puede potenciarse un uso creativo, interactivo y cooperativo de éstas en función del aprendizaje. Así, la imagen y el juego – elementos presentes en los videojuegos, pueden favorecer el interés, la atención y la motivación necesaria para la apropiación del inglés como segunda lengua. Lo anterior, se traduce en una propuesta de *innovación educativa*, no sólo por la herramienta pedagógica que podrían

constituir los videojuegos, sino por la manera de introducirla en el medio escolar, en la medida en que desestabiliza el suelo de la cátedra tradicional para explorar otras maneras de aprender; así mismo, puede generar una nueva mirada de los roles y las relaciones entre los actores educativos.

Emprender esta apuesta investigativa es pertinente, más aun cuando trascendemos los muros del aula y las fronteras de la institución educativa, porque estimular el aprendizaje del inglés y generar mejores niveles de apropiación de dicha lengua, a partir de ésta propuesta de innovación educativa, puede mostrar horizontes a proyectos de vida más esperanzadores para las niñas, niños y jóvenes de Sesquilé, quienes al lograr mayor apropiación y sentido de su propio aprendizaje del inglés, podrían lograr más y mejores oportunidades de vida. Es allí donde toma fuerza el término “*Stakeholder*”³ cuando se espera, en el caso de este trabajo investigativo, que a partir de incidir con una propuesta de innovación educativa como la que ya se ha mencionado, varios sean los beneficiados. Un primer paso al respecto, se materializa en la participación activa del grupo de estudiantes del grupo 1002 en la investigación, quienes desde el año 2014 crearon el grupo *Mentality To English -MTE*, como una iniciativa para empezar a reflexionar sobre su desempeño en la clase de inglés y la preocupación por buscar estrategias para mejorar su nivel, es decir, empiezan a dar marcha a la gestión de su propio aprendizaje, lo cual se verá documentado en esta investigación.

Resumiendo, la iniciativa que emprende esta investigación es el enlace entre una necesidad, una posible respuesta y la perspectiva a futuro. Ubicándonos en el contexto local, regional e

³ Éste término inglés fue popularizado en el mundo empresarial por Edward Freeman para significar cómo dentro de una empresa todo un equipo se puede afectar por un individuo, propósito o suceso. Puede ampliarse al respecto en: La evolución del concepto stakeholders en los escritos de Ed Freeman http://www.iese.edu/es/files/freeman_tcm5-39688.pdf

internacional de cambios, hay un llamado para hacerse a las tecnologías, conocerlas, apropiárselas, adecuarlas y hacer uso de ellas en la resolución de problemas. Las formas tradicionales de aprendizaje del inglés no responden a las expectativas de los estudiantes, se requiere de alternativas innovadoras que motiven el aprendizaje y la gestión autónoma del conocimiento: los videojuegos ofrecen esa posibilidad. Apostar por acceder a los videojuegos como herramienta lúdica, con una fuerte capacidad de motivación y potenciadora de habilidades, comprende un reto y una posibilidad que vale la pena emprender. A partir de esto se plantea la pregunta de investigación:

2.1. Pregunta de Investigación

¿Cómo la implementación de videojuegos como alternativa innovadora podría mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes?

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Establecer las posibilidades de innovación educativa que ofrecen los videojuegos como estrategia alternativa para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

3.1.1. Objetivos Específicos.

1. Identificar las condiciones de acceso y uso de dispositivos tecnológicos como los juegos interactivos y videojuegos por parte del grupo Mentality To English

2. Registrar los métodos de enseñanza - aprendizaje y su efectividad en el aula utilizados por los docentes de inglés de la zona.
3. Justificar el uso de estrategias pedagógicas alternativas para el aprendizaje del inglés.
4. Estimar los factores pedagógicos que podrían ofrecer los videojuegos como alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés.

4. Antecedentes

Este trabajo, en tanto proceso que pretende abrir el camino para la implementación de los videojuegos como alternativa de innovación educativa para el aprendizaje del inglés, encuentra dos campos de documentación, que fundamentan los hallazgos realizados y nutren la apuesta investigativa, el primero, consiste en la producción académica que recientemente empieza a estudiar el potencial de los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Para el fin de este trabajo se hizo un recorrido bibliográfico, encontrando especialmente un desarrollo del tema en universidades españolas, con autores que han realizado una serie de investigaciones de tipo experimental en escuelas, a partir de la implementación de videojuegos para el desarrollo curricular de algunas asignaturas. Estos mismos investigadores, han aportado a la construcción de nuevas nociones relacionadas con el aprendizaje, la adquisición de habilidades y competencias, la motivación, entre otros conceptos, que suscitan la comprensión de una educación que rompe tradiciones y paradigmas educativos. A continuación, se menciona algunos de ellos y sus aportes.

La española Begoña Gros, lidera un grupo denominado F9, creado desde 1995 y conformado por docentes de primaria y secundaria, quienes son pioneros en la introducción de los videojuegos como medio para aprender desde la perspectiva no del juego en sí, sino del cómo se juega, explorando a través de sus diversos estudios el desarrollo de habilidades, competencias, e impactos de los videojuegos en las niñas, niños y jóvenes, pero, además, en los docentes y ambientes de aprendizaje. Algunos títulos que recogen su experiencia y teorías son *Videojuegos y aprendizaje* (2008), coordinado por Begoña Gros y “*Con el dedo en la pantalla*”: *El uso de un*

videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. (2008), estudio de Begoña Gros y José Miranda con la Universidad de Salamanca.

Otros estudios documentan las emociones como elementos que los videojuegos activan, aumentando la motivación en los jugadores; algunos autores de este enfoque son Carina González y Francisco Blanco con su documento titulado *Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje* (2008). En el campo de las habilidades puede referenciarse a autores como Begoña Alfageme y Pedro Sánchez (2002), quienes plantean cómo el videojuego no es un escenario simplemente motivacional, sino que permite aprender, a través del desarrollo de habilidades, estrategias y relaciones interpersonales. De ellos el título *Aprendiendo habilidades con videojuegos* (2002).

Es preciso mencionar también a James Paul Gee, un californiano quien ha estudiado desde la psicolingüística, la sociolingüística y otros campos del saber, el tema de los videojuegos en relación con el aprendizaje. Sus estudios aportan a una nueva comprensión del aprendizaje y del sujeto, a partir de indagar acerca de las identidades entre el sujeto en el mundo real y virtual. También plantea principios de aprendizaje que según sus estudios hacen parte de los videojuegos. El documento *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo* (2004), es quizá su principal título al respecto.

Relacionado con el aprendizaje del inglés propiamente dicho no se hallan estudios, sin embargo, los aportes de los autores antes mencionados, permiten comprender la relación entre cualquier disciplina del saber y los videojuegos, pues, estudian las habilidades, principios y competencias presentes en cualquier proceso de aprendizaje.

En Colombia, en instituciones de educación superior como la Universidad Javeriana, recientemente empezaron a incorporar cátedras a manera de diplomados, o cursos de educación continua, relacionados con los videojuegos y el aprendizaje, así como con el diseño y programación. Al propósito de esto último, se desarrolla el segundo campo de documentación, el cual tiene que ver con los videojuegos a partir de la programación, un escenario donde diferentes plataformas invierten esfuerzos para mejorar los diseños de videojuegos no exclusivamente como entretenimiento, sino como estrategias educativas.

En tal experiencia se destacan grupos universitarios como el *Grupo AVATAR*, conformado por estudiantes de la Universidad Católica del Perú, aficionados a los videojuegos, quienes se han dedicado a crear juegos y a difundirlos como herramienta para el aprendizaje de diferentes campos educativos. Han desarrollado videojuegos que permiten al usuario crear su propia escenografía y poner a volar la imaginación y la creatividad de las personas. También han diseñado juegos para aprender arqueología, ingeniería informática, diseño gráfico y psicología entre otras diferentes ramas de la educación universitaria.

En Chile existe un grupo similar denominado *KOKORI*, el cual se ha dedicado específicamente a desarrollar juegos para aprender Biología de una forma amena y divertida, este grupo ha buscado llegar a los niños y los adolescentes y tiene como uno de sus objetivos primordiales, crear conciencia sobre el cambio global. Esta investigación ya se ha aplicado en muchas instituciones de Chile y se está implementando en Argentina.

PEKE es otro proyecto que desarrolla video-juegos para la enseñanza-aprendizaje. Fue creada por Rafael Rodríguez y Ada Solís quienes al nacer su hijo decidieron crear videojuegos para su educación. Actualmente crean video-juegos para diferentes colegios y asignaturas

específicamente para niños entre los 4 a los 6 años con el lema “El mejor método para aprender es jugando”. Su trabajo está basado en investigaciones pedagógicas, asesorados por psicólogos y profesores. Adaptaron leyendas e historias populares en donde el niño es el protagonista mientras se divierte y aprende.

En Bogotá se encuentran dos empresas importantes que dentro de su portafolio de servicios muestran la creación de videojuegos como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dichas empresas son: *Vivelab Bogotá*⁴ y *ParqueSoft Colombia*. Vivelab Bogotá es un laboratorio de innovación que integra el esfuerzo del gobierno nacional y distrital, así como las empresas y ciudadanos, para la creación de proyectos de emprendimiento, desde principios de transparencia, participativos y colaborativos de innovación, a partir del conocimiento y manejo de las TIC. Esta plataforma fue la encargada de diseñar un videojuego para una comunidad indígena de Sesquilé, que tiene como objetivo conservar su cultura y rescatar su tradición oral. Es un Juego en dónde ellos avanzan por niveles, aprenden sus canciones haciendo karaoke, aprendiendo su lengua y rescatando su cultura.

Parquesoft Colombia es una iniciativa privada fundada por la Universidad Javeriana, Universidad Distrital, Universidad Nacional, zona franca de Bogotá, Foro de Presidentes, CAFAM, entre otros miembros promotores, fundadores y patrocinadores. Parquesoft Bogotá forma parte de una red de 14 parques - premiados a nivel mundial y modelo de exportación llevado a varios países- que apoyan la creación, integración y desarrollo de empresas en la industria de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) así como el comercio de

⁴ En 2013 fue puesto en funcionamiento el centro de emprendimiento TIC para la ciudad de Bogotá, como proyecto del Ministerio de Tecnologías de la información y las comunicaciones. Para ampliar esta información puede hacerlo en: <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-4566.html>

servicios y productos relacionados con las TICs para diferentes sectores económicos, privados y gubernamentales, que cuenta con más de 300 empresas en líneas de servicios, como; Software Factory, Media Factory, Game Factory, Apps, Servicios TIC, entre otros. Como se puede observar Parquesoft tiene el servicio de creación de juegos en 3D y muchos servicios para apoyar la educación pues ponen la tecnología como herramienta pedagógica. Desarrollan las propuestas que se les planteen con soluciones inteligentes e innovadoras.

Lo anterior, muestra un panorama esperanzador a la hora de pensar en los videojuegos como estrategia pedagógica, gracias a que los desarrollos académicos están tomando cada vez más impulso y atravesando fronteras con sus investigaciones. Sumado a esto, están desarrollándose las plataformas con capacidad de apoyo a iniciativas en diferentes áreas de emprendimiento, es decir, una propuesta de innovación educativa como la que se presenta en este documento, tiene los soportes necesarios para proyectarse y convertirse en una realidad.

5. Marco Teórico

El presente capítulo articula el planteamiento de autores que aportan a la construcción teórica y conceptual de esta investigación, que busca abrir el camino para implementar los videojuegos como herramienta innovadora en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Es precisamente, desde la mirada del impacto social de los videojuegos donde emergen preguntas respecto a las motivaciones de los jugadores, las habilidades adquiridas, el uso del tiempo libre, así como los aprendizajes que se dan a partir de la conexión de los sujetos con éstas herramientas virtuales. Preguntas a las cuales la educación no es ajena. Ciertamente, estas circunstancias llaman poderosamente la atención de muchas instituciones y docentes, quienes buscan incorporar en el aula nuevos medios que posibiliten y despierten mayor motivación en los procesos de aprendizaje de sus estudiantes.

Indagar en el panorama de los videojuegos y el impacto sobre niños, niñas y adolescentes, permite observar cómo en el campo del aprendizaje, la escuela y la pedagogía se acercan a las motivaciones e intereses de los estudiantes. Los videojuegos más allá de representar una forma lúdica de ocupar el tiempo, poco a poco se han introducido en un campo a investigar desde la mirada educativa, que en diversos estudios intenta posicionar como una herramienta para el aprendizaje, desde otra forma de concebir el conocimiento.

Es por lo anterior que, la presente investigación pretende acercarse al tema de los videojuegos, explorando su utilidad en el plano educativo y sus posibles ventajas en el fortalecimiento de habilidades para el aprendizaje del inglés como segunda lengua, que permitan dimensionar otros aprendizajes que trascienden el espacio de la escuela, es decir, ubicar la educación desde nuevos paradigmas donde se integre el que hacer de las personas y las

transformaciones informáticas y comunicacionales con los múltiples aprendizajes. De allí, que sea necesario aclarar los conceptos: juego como mediador de aprendizajes, videojuegos, innovación educativa, aprendizaje del inglés como segunda lengua, fundamentales para el análisis que se desarrolla a través de este documento.

5.1. Juego como Mediador de Aprendizajes

Se entiende el juego como una capacidad innata de los seres humanos, que ha sido objeto de estudio en diferentes culturas y grupos, intentando develar el desarrollo de pensamientos y actividades a lo largo de la historia. Es tal la importancia del juego en la humanidad, que se ha conservado generacionalmente; esto se expresa en diversas habilidades sociales, cognitivas, afectivas, creativas y comunicacionales, que se tejen a partir de la interacción entre grupos e individuos, así como entre individuos y objetos. En este sentido, el juego constituye un camino para el aprendizaje, en vista que tiene cierta capacidad de anclaje para incorporar nuevos saberes.

Desde el mundo de la naturaleza, los mamíferos utilizan el juego como la forma natural de aprendizaje, en la naturaleza no se dan estos procesos formales, pero las crías incorporan a partir del juego las habilidades para cazar, pelearse, marcar territorio; puesto que no nacen con todas sus habilidades desarrolladas. El juego emula el mundo real y sirve como un entrenamiento, una práctica para lo que en el futuro será un conjunto de habilidades físicas y sociales, desarrolladas en un entorno seguro y protegido bajo la supervisión del adulto. ¿Si el mecanismo del juego es una forma natural de aprender validado por la naturaleza se podría ver como una pérdida de tiempo o como una incitación a la dependencia? He aquí el primer paradigma a romper.

Educación y juego son dos conceptos que por tradición no van ligados, por lo menos cuando se ha superado la primera infancia, es más, se han visto como caminos opuestos y distantes, un aula

donde todos los chicos están inmersos y entretenidos en sus videojuegos - a propósito del tema de esta investigación- no está en la cabeza de muchos y menos en una educación que conserva un sesgo tan marcado en lo tradicional.

Merece la pena recordar que desde hace muchas décadas algunos de los teóricos ya aportan argumentos para entender el porqué de la importancia del juego para el aprendizaje. Dada esta investigación en innovación educativa, es importante hacer claridad en que la innovación no contempla lo nuevo por lo nuevo, la verdadera innovación es capaz de reconocer aquello que si bien, tiene un origen en el pasado, puede hacerse vigente y/o permanecer vigente; en ese sentido, hoy para este trabajo, resultan de suma importancia y vigencia Piaget y Vygotsky, importantes teóricos de la psicología y la pedagogía que trazan bases importantes para retomar el juego como elemento clave en la educación del siglo XXI. Ellos se centran en observar cómo se construye el conocimiento desde la interacción con el medio, Piaget aporta al constructivismo, la mirada del desarrollo, en donde el juego cumple un papel fundamental, relacionado con la maduración biológica y cognitiva que se da por medio de la consecución de etapas; y es a partir del juego donde se interioriza o complejiza el pensamiento y las acciones.

Piaget sostenía que el aprendizaje no es una transmisión y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo, que se construye constantemente, a través de la experiencia que la persona tiene con la información que recibe. Muchas veces la información que recibimos nos causa asombro, extrañeza, desconfianza, duda, todo esto es debido a que no casó con la estructura que teníamos, entonces hay un conflicto cognitivo. Nuestro cerebro no sabe dónde almacenar la nueva información. Entonces buscamos, explicaciones que logren conectar esta nueva información con la que ya teníamos almacenada en nuestro cerebro para que haya de nuevo equilibrio". (González, C. 2012, p. 12).

Así, el aprendizaje se convierte en una experiencia en la cual los niños y niñas aprenden conocimientos a partir de la interacción con otros, con los objetos, con circunstancias, para luego, transformar su manera de relacionarse con su mundo externo e interno.

Vygotsky es contemporáneo a Piaget y ambos coinciden en la forma de explicar la organización de pensamiento para la adquisición de nuevos aprendizajes, sin embargo, Vygotsky le agrega un elemento muy importante y es la necesidad de una mediación para que se logren modificar las estructuras mentales, así como la interacción social. En la teoría de Vygotsky la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a la persona las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que las niñas y niños desarrollen. Además, la cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones. Básicamente la diferencia entre la teoría de Piaget y Vygotsky es que el primero plantea que la persona adquiere información y aprende por sí mismo, mientras que Vygotsky propone que es necesaria una interrelación entre las personas y su ambiente para que se generen aprendizajes. En las interacciones se van ampliando las estructuras mentales, se reconstruyen conocimientos, valores, actitudes, habilidades. (González, C. 2012, p. 13).

De acuerdo con lo anterior, la adquisición de funciones de pensamiento y lenguaje estarían directamente mediadas por la apropiación de estímulos del medio que estarían en el campo de las relaciones sociales y la cultura. La perspectiva del constructivismo aporta en el proceso de la presente investigación una lectura acerca del aprendizaje como un proceso que lleva implícita la mediación y en donde el juego puede constituir ese elemento articulador de experiencias y saberes. Puede afirmarse que el juego es algo mágico. Quien juega necesita ponerse en una posición cómoda y sentir la libertad de dejar volar su imaginación. Los niños y niñas son como cohetes espaciales difíciles de controlar, pero tienen un retorno potencial enorme. Es por ello, que hoy en el siglo XXI, necesitan herramientas que les estimulen para aprender jugando. Basta recordar que son los llamados “nativos digitales”, para entender y potenciar en beneficio de los

saberes, las herramientas a las que ellos buscan aproximarse, como es el caso de los videojuegos. Es necesario permitir que puedan prepararse para lo desconocido, pues el mundo está en constante cambio y a través de diferentes recursos la educación puede transformar la estructura cerebral de los jóvenes, esto, en el sentido de potenciar sus habilidades y en el sentido de una nueva educación. Muchos adolescentes aseguran que cuando entran a la escuela tienen que desacelerar y no se refieren a los aparatos que llevan consigo sino a su cerebro. Quieren decir, que pueden hacer cosas más poderosas fuera del colegio que dentro. Dentro del colegio enfrentan un reto muy diferente frente al docente “interésame o irritame” y en la mayoría de los casos sucede lo segundo. La mejor forma de interesarlos es con aquello que los apasiona.

Y sabemos cuándo se abre la ventana crítica, como dice Ken Robinson (2013, p. 1) “La educación está reprimiendo los talentos y habilidades de muchos estudiantes y está matando la motivación para aprender”. O, como lo menciona Miguel de Zubiría (2009, p.1) “Si la respuesta educativa actual fuese adecuada y pertinente, nuestros jóvenes serían entusiastas, comprometidos y optimistas; en lugar de apáticos, anodinos, pesimistas, como me temo hoy ocurre a gran escala”.

Desafortunadamente debe reconocerse que la educación actual es una educación anacrónica y descontextualizada y podría suponerse que uno de los objetivos primordiales de esta estaría en ayudar a convertir a los jóvenes en la mejor versión de lo humano, descubriendo los talentos y habilidades, pero, la educación ha fracasado estrepitosamente en este sentido. Rescatar el juego desde diferentes recursos en la educación puede ser un modo de enfrentar esta realidad.

Ahora bien, al explorar en esta investigación los videojuegos como herramienta para el aprendizaje del inglés, es preciso abordar su definición, así como las habilidades que como juego posibilita en quienes interactúan con esta herramienta tecnológica.

5.2. Gamificación:

Según dos autores Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) quienes definen el concepto de gamificación en su obra *Gamification by Design*. como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). y otro autor quien trata el tema es Karl. M. Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9). Los anteriores autores muestran que la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos. La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento.

Para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en ella.

1. La base del juego: donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir y la existencia de un reto que motive al juego

2. Mecánica: La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.

3. Estética: El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

4. El objetivo que pretendemos conseguir. A través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente. Con esto logramos que simule ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

5. Conexión juego-jugador: Se busca por tanto un compromiso entre el jugador y el juego.

6. Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, por ejemplo, los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego, y las que no.

7. Motivación: La predisposición psicológica de la persona a participar en él, suficientes desafíos que no generen en el jugador ansiedad, aburrimiento o frustración.

8. Promover el aprendizaje: la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo.

9. Resolución de problemas: o el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc.

5.3. Videojuegos

En la actualidad los videojuegos⁵ han tomado fuerza y han incursionado en las diferentes tecnologías que usan en su cotidianidad, en especial niños, niñas y jóvenes. Ante este panorama, aparecen investigaciones que se centran en observar las nuevas habilidades que podrían promoverse a partir de su uso en la educación.

Para Etxeberría los videojuegos son un medio de aprendizaje atractivo y efectivo porque: permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espacio – temporales; facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio; favorecen la repetición instantánea; permiten el dominio de habilidades; facilitan la interacción con otros sujetos de una manera no jerárquica; hay una claridad de objetivos, una tarea clara y concreta; favorecen un aumento de la atención y del autocontrol. (p. 118). El acceso de un número mayor de personas a los videojuegos, va de la mano con nuevas formas de existir como sujetos, donde lo tecnológico, las comunicaciones, lo virtual, son parte importante del mundo global que envuelve inevitablemente cada aspecto de la vida. Así, pensar en el atractivo y la dinámica de los videojuegos como una herramienta para el aprendizaje es casi un imperativo. (2000, citado en Alfageme y Sánchez (2002).

Se plantea la asimilación de nuevas formas de utilizar habilidades de pensamiento, atención, concentración, resolución de problemas. Por otro, hay referencias frente a los videojuegos como dispositivos que pueden causar adicción y que son practicados por niñas, niños jóvenes que tienden a ser solitarios; sin embargo, respecto a esto último Etxeberría comenta:

Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración, espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. por lo que se

⁵ Junto al desarrollo de la tecnología informática se produjo un éxito casi inmediato de los videojuegos, sobre todo a partir de la década de los ochenta del s. XX. Los videojuegos en poco tiempo empezaron a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado.

concluye que, en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual (Mandinacht, 1987; White, 1984; Okagaki y Frensch, 1994). Se sugiere que quienes juegan a los videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas; se benefician en sus habilidades espaciales y aumentan su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios. (2010 p. 171)

Se están gestando en diferentes países y desde diferentes organizaciones, estudios y experiencias para sondear la relación de los videojuegos con la educación. Castells (2006, p. 139) argumenta que hay tres líneas que soportan el análisis de relación entre la enseñanza-aprendizaje y los videojuegos. Primero, ayudan a conformar nodos y redes mejor estructuradas que conllevan a mejorar las prácticas comunicativas y el intercambio de información. Segundo, el perfil del nuevo estudiante como efecto de su interacción con los medios digitales y virtuales. Tercero, las tecnologías digitales, juegan un papel básico en el cambio cultural pues influyen, la forma de pensar y actuar de los sujetos. Gee (2003) por su parte, propone la existencia de 36 principios que conforman el potencial de los videojuegos para el desarrollo de aprendizajes, entre ellos: reto y adaptación, inmersión, autenticidad, interacción con reglas alternativas y consecuencias, retroalimentación y evaluación, socialización y colaboración, aprendizaje mutuo, identidad, alfabetizaciones y reflexión práctica.

Sin duda, el potencial que encierran los videojuegos despierta la motivación de los jugadores, debido a que les reta a interactuar en este proceso, desarrollando habilidades y conocimientos. Sobre los videojuegos Sánchez (2008) comenta:

Los videojuegos acumulan las tradiciones estéticas y narrativas de las disciplinas que les han precedido: del cine su dinamismo, de la televisión su accesibilidad, del cómic su fuerza, la imaginación de la literatura y el teatro. Todo ello alimentado por el poder envolvente de la imaginación del jugador. (p. 4)

De modo que, la imaginación, la fantasía y la emoción, hacen de los videojuegos, herramientas que las personas validan por lo que son capaces de despertar en ellas y ellos acciones que les estimulan, lo que permite que se involucren y se reten. Esto quizá, hace que haya una continuidad en el juego y no un agotamiento, como a veces ocurre en la educación con técnicas de aprendizaje tradicionales. González y Blanco (2008) apuntan:

En el campo de los videojuegos en particular, varios autores han analizado cómo los videojuegos se presentan como elementos que favorecen la motivación por ser intrínsecamente satisfactorios (Ryan, 2006). Esta satisfacción provendría esencialmente del caudal de emociones generado al obtener logros, al disfrutar de libertad de acción y al interactuar con otros jugadores. (p.78)

Por supuesto, incorporar videojuegos como herramienta de aprendizaje del inglés o de cualquier disciplina en la escuela, trae consigo varios desafíos, uno de ellos es la transformación de los procesos educativos y de la escuela misma. Romper paradigmas educativos, como puede ser, irrumpir la rigidez de los tiempos y espacios escolares y transformar las formas de aprendizaje de los estudiantes, su interacción con el medio escolar y con los conocimientos. Quien accede a los videojuegos es protagonista de la acción, como señalan Gros y Garrido (2008):

Por el contrario, los videojuegos ponen el énfasis en la acción y en la Interactividad. El jugador no es pasivo, sino que se convierte en el protagonista de la historia y debe actuar constantemente. Las formas de interacción son diversas en función de los juegos. Desde una interacción muy básica fundamentada en respuestas rápidas por parte del jugador (viso, motrices) a respuestas basadas en el desarrollo de una actividad estratégica y táctica (juegos de aventura) o fundamentada en actividades reales (simuladores). En el ordenador conectado a la red, la actividad se convierte también en actuación participativa, colectiva e interactiva. (p. 112)

Gros (1998) citada en Alfageme y Sánchez, enumera a partir de sus investigaciones una serie de habilidades que pueden desarrollarse a partir del uso de videojuegos en la educación:

- Potencian la adquisición de habilidades psicomotrices, puesto que al utilizar videojuegos se entrenan sobre todo habilidades como la coordinación viso – manual, la organización del espacio y la lateralidad.
 - Mejoran y educan la atención. La pantalla del ordenador hace que los niños mantengan la atención durante largos períodos de tiempo.
 - Ayudan a adquirir las habilidades de asimilación y retención de la información. Los videojuegos utilizan mucho la capacidad de comprender y recordar conceptos y hechos, en ellos aparecen datos, nombres, procesos que son captados e incorporados muy rápidamente por los sujetos en sus esquemas conceptuales, de modo que aprenden y perfeccionan la habilidad de aprender y desarrollar la memoria.
 - Se pueden adquirir habilidades para la búsqueda de información, bien potenciando que el individuo encuentre información en el manual o en otros medios, o bien aprendiendo nuevos conceptos cuando la información se presenta en otra lengua.
 - Mejoran las habilidades organizativas, ya que muchos videojuegos nos presentan multitud de tareas, las cuales hay que ser capaz de organizar.
 - Se pueden adquirir unas habilidades creativas, ya que podemos encontrar multitud de juegos que se caracterizan por exigir al usuario soluciones originales a los retos que se le van presentando. Pero además puede generarse otra habilidad creativa como la que hace referencia a la creación de ideas, hipótesis y predicciones, razonamiento inductivo que nos permitiría llegar al establecimiento de una ley general partiendo de casos concretos.
 - También se pueden interiorizar unas habilidades analíticas. Los videojuegos presentan unas situaciones que hay que analizar exhaustivamente para continuar en el juego, permitiendo que los jugadores aprendan a ponderar sus ideas e hipótesis a partir del análisis de la información que van recopilando con la práctica del juego.
 - Ayuda a adquirir la habilidad de tomar decisiones. Nos enseña con situaciones parecidas a las de la vida real a tomar decisiones sin las presiones, responsabilidades y consecuencias que podían acarrear en aquella.
 - Las habilidades para la resolución de problemas. Los videojuegos hacen que nos planteemos la situación, que elaboremos nuestras hipótesis, que lleguemos a una experimentación y comprobación de la validez de las mismas, llegando a aprender el proceso necesario para resolver aquellos problemas que nos acontezcan.

- Se pueden adquirir habilidades meta cognitivas, en cuanto que el sujeto tenga conciencia del método que se está utilizando para que adquiera conocimientos.
- Esta habilidad requiere un mayor tiempo de adquisición al ser más compleja por lo que la podríamos encontrar en aquellos usuarios más avanzados. (p. 116)

Si del aprendizaje del inglés a través del uso de videojuegos como herramienta de innovación educativa se trata, entonces, podemos hallar en el listado anterior, una proyección positiva, dado que coincide con habilidades necesarias para una mejor comprensión y apropiación de una lengua. Ahora bien, la posibilidad de implementar los video juegos como herramienta para el aprendizaje del inglés constituye un ejercicio de innovación educativa en parte gracias a que, si existe una crisis en los métodos educativos tradicionales, por el ritmo en que la vida y la sociedad se transforman, los videojuegos se ajustan a la dinámica del mundo actual y rescatan un componente valioso de todo proceso de aprendizaje: la motivación. A continuación, se avanza en el concepto de innovación educativa.

5.4. Innovación Educativa

Comenzar por definir el termino innovación, es reconocer que se asocia con una suma de valores intangibles difíciles de analizar, codificar o sistematizar. Valores como: espíritu imaginativo, actitud creativa, renovación constante e inquietud por el cambio y visión futurista. Así, un innovador es un *visionario*, como dice Franc Ponti (2009, p. 25) “para innovar debe creerse que las cosas pueden ser posibles, aunque no sea fácil lograrlo”. La innovación es “principalmente adelantarse al futuro” es atreverse, es mirar el horizonte con nuevos ojos. Paola Amar (2014, p.p.), por otro lado, considera que la innovación combina dos conceptos: “visión + acción es una fuerza capaz de cambiar el presente y forjar el futuro.”

Según Zaltman y otros (1973, p. 82), la innovación “hace referencia a tres usos relacionados entre sí. Innovación en relación a “una invención”, es decir, al proceso creativo por el cual dos o más conceptos existentes o entidades son combinados en una forma novedosa, para producir una configuración desconocida previamente. En segundo lugar, la innovación es descrita como el proceso por el cual una innovación existente llega a ser parte del estado cognitivo de un usuario y de su repertorio conductual. Y, por último, una innovación es una idea, una práctica o un artefacto material que ha sido inventado o que es contemplado como novedad, independientemente de su adopción o no adopción.”.

Siguiendo a los anteriores autores, puede entenderse que la innovación implica un proceso de transformación con miras a mejorar el estado de algo, un artefacto, alguna circunstancia. Además de esto, la innovación puede significar importantes cambios culturales en la manera de realizar algo o de concebirlo. De manera que, frente a la problemática planteada en este trabajo, pensar en innovación desde la perspectiva anterior, abre puertas a cambiar aspectos educativos respecto a la enseñanza del inglés como posibilidad para mejorar y afianzar el aprendizaje del idioma.

Teniendo en cuenta lo anterior, resulta importante rescatar el concepto de *innovación incremental*, que se refiere a los pequeños cambios de los procesos y productos dirigidos a provocar mejores resultados y continuos progresos de una organización. Esto es importante en la búsqueda de cambios y mejoras paulatinos en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en un grupo de estudiantes de la Institución Carlos Abondano González, con el fin de trascender tanto en el entorno cercano como en la sociedad del municipio de Sesquilé. Es decir, se espera que las pequeñas transformaciones que se han venido introduciendo, así como aquellas que se proyectan, movilicen efectos más allá del grupo MTE, hacia otros grupos al interior del colegio y fuera de este.

También es relevante para la investigación la *innovación disruptiva*, este término de origen inglés ha sostenido vigencia por varios años, y actualmente toma mucho más sentido. Según el Diccionario de la Real Academia Española, el término disruptivo significa “ruptura brusca”, es decir, algo que genera un cambio muy importante o determinante. Unir el término disruptiva a la innovación conlleva un salto cualitativo. A fines del siglo pasado Clayton Christensen, un profesor de la Universidad de Harvard, acuñó el concepto innovación disruptiva en su libro “The Innovator’s dilemma”, popularizada medio siglo antes por el economista austriaco Josep Schumpeter, este lo definió como “el hecho esencial del capitalismo”, avanzando a golpe de innovación y de emprendimiento. Si bien es un concepto procedente de la teoría económica, no es descabellada la idea de irrumpir ciertos procesos, para lograr importantes transformaciones.

Una innovación puede calificarse como disruptiva cuando a partir de ella se hacen grandes cambios, grandes mejoras. Realizar experimentos controlados, utilizar información cuantitativa y cualitativa. Observar la realidad de forma empírica, como un investigador cuando intenta validar una teoría científica, hace parte de este tipo de innovación, que resulta pertinente para esta investigación, en tanto el propósito de incorporar los videojuegos como herramientas para la enseñanza aprendizaje del inglés, es una tarea que trae consigo rupturas en los métodos, así como en los roles y relaciones de quienes son partícipes de ellos.

Ahora bien, ubicar cualquier iniciativa educativa en la actualidad obliga a sus actores a reconocer la compleja realidad de la era de la globalización, es por eso que Hargreaves, Earl y otros (2001, p. 43), agregan una perspectiva postmoderna al término innovación. Donde se reconoce que el mundo es “incierto, complejo y diverso” y por ende es imposible conocer por completo a los seres humanos que se encuentran implicados en una dinámica de cambio

constante. Por ello, es importante indagar sobre los riesgos y las oportunidades que cada cambio o innovación conlleva.

La sociedad postmoderna de constantes y vertiginosos cambios, hace que la educación viva también estos procesos al mismo ritmo e incluso que tenga que anticiparse y preparar o inspirar a la sociedad para las transformaciones culturales que se avecinan. Aunque se ha dado a las instituciones educativas una relativa autonomía para establecer procesos educativos, la resistencia al cambio es fuerte y llena de temores. Pero, el éxito de una innovación pasa por la participación real y el compromiso de quienes la llevan a cabo, como mencionaba Bruner (1997, p.102) de la participación de los propios agentes de cambio que son los profesores y con el alumno como centro de la acción.

En torno a la innovación pedagógica, en los últimos tiempos se han venido implementado una infinidad de innovaciones relacionadas y que aparecen bajo distintas denominaciones: educación para la paz, educación bilingüe, educación multicultural, educación ciudadana, educación ambiental, educación basada en competencias, escuelas abiertas, escuelas efectivas y educación profesional, muchas de ellas asumidas por imposición más que por convicción.

La innovación educativa requiere en cambio, unas acciones y reflexiones más profundas, ya que se hace necesario "reinventar la escuela" no solo en lo administrativo, organizativo o normativo sino en las actitudes y las prácticas habituales de los profesores, con su disposición intelectual comprometida con las exigencias que se derivan del mismo cambio. La escuela entonces, como escenario de indagación, de investigación, abierta a su entorno desde la "necesidad y el deseo" de repensar sus funciones y de reinventar sus prácticas.

Como indica Perrenoud (2004, p.227) "...a pesar de las nuevas tecnologías, de la modernización de los currículos y de la renovación de las ideas pedagógicas, el trabajo de los

enseñantes evoluciona lentamente, porque depende en menor medida del progreso técnico, porque la relación educativa obedece a una trama bastante estable y la cultura profesional acomoda a los enseñantes en sus rutinas.” (p. 184). Esto es justamente lo que pretende desacomodarse con esta iniciativa de investigación.

Los anteriores aportes, consisten en elementos de la innovación a ser tenidos en cuenta en este trabajo, como ya se mencionó. No obstante, por tratarse este trabajo de una *innovación educativa* propiamente dicha, algunos autores la definen en forma específica. Uno de ellos es Jaime Carbonell, quien la entiende como:

(Un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría práctica inherentes al acto educativo. (Citado en Cañal de león, 2002. p. 12)

De acuerdo con la definición de Carbonell, es importante recuperar el término *proceso* para el objetivo de este trabajo investigativo. Al proponer el aprendizaje del inglés a partir de una posible implementación de videojuegos como herramienta, no se trata de impactar a corto plazo con estos dispositivos como si se tratara de una moda, sino, por el contrario, lo que se quiere es empezar a introducirlos de tal modo que puedan ir modificando la cultura educativa, esto requiere combinar lo tradicional con lo novedoso, requiere además, el acercamiento de los actores de la escuela a la nueva herramienta, en especial, los docentes, deben prepararse para asimilar como parte de sus herramientas los videojuegos, en vista que son dispositivos que no

son contemporáneos con ellos, sino con las recientes generaciones, quienes están más familiarizadas con éstos. Francisco Imbernón (1996) resalta acerca de la Innovación educativa lo siguiente:

la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación. (p.64)

Según Imbernón, la innovación educativa implica la búsqueda de alternativas para la solución de problemas en la práctica. Esto incluye, la retroalimentación de procesos. Innovar puede decirse, es un camino que se nutre con nuevas preguntas, propuestas, soluciones. En este sentido, la investigación que se propone, quiere aportar para abrir el camino de un aprendizaje más efectivo del inglés desde la experiencia de posibilitar la implementación de videojuegos. Camino que implica riesgos que es necesario asumir para dar apertura a los cambios que la escuela requiere en la actualidad. Juan Escudero, por su parte, expresa que:

“Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la innovación educativa, instrumento de desarrollo transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. (...) innovación equivale a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la administración a los profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar... cambiar.”
(Citado en Pascual, R., 1998, p. 86)

Siguiendo a Escudero, podría decirse que el potencial creativo y el deseo colectivo, son en cierto modo, fundamentales para innovar. La experiencia que aquí se propone, contiene justamente, estos dos componentes. Pensar los videojuegos como estrategia de innovación para el aprendizaje del inglés, incluye como protagonistas a los aprendices, les permite una posición

activa en su propio aprendizaje, por lo tanto, un rol dinámico, que posibilita la aprehensión de habilidades y capacidades, así como la interacción con otros y con el medio.

Según los diferentes aportes respecto al concepto de innovación educativa puede decirse, que la innovación en la educación hace referencia a la intencionalidad de acciones con miras a desarrollar y poner a circular nuevas ideas y prácticas en los escenarios educativos, buscando renovar y transformar según los contextos otras formas de acercarse al aprendizaje. Y a diferencia de los conceptos iniciales, cuando se trata de innovación educativa hay que rescatar elementos muy poderosos por tratarse de un acontecimiento en comunidad; la trama de la innovación involucra afectos y relaciones humanas de quienes participan del proceso educativo.

5.5. Inglés como segunda lengua / English Second Language ESL

Para poder abordar el aprendizaje del inglés, es importante establecer la diferencia entre aprender inglés como lengua extranjera y aprenderlo como segunda lengua. Existen diferencias marcadas en el nivel de competencia lingüística y comunicativa e investigaciones que soportan la superioridad de los bilingües sobre los monolingües en cuanto a destrezas en el manejo del idioma. Lin, A. (2008) al respecto anota:

El aprendizaje de una lengua extranjera es considerado como el conocimiento de una lengua diferente a la lengua materna de un estudiante (L1), y ella generalmente no es usada en la vida diaria del aprendiz. Así, los contextos de aprendizaje de lenguas extranjeras son muy diferentes a los de una segunda lengua, porque en estos últimos la lengua que se está aprendiendo es usada a menudo por el estudiante en su contexto social más amplio (aunque no sea siempre empleada en el hogar o la comunidad del estudiante). Esta distinción no debe considerarse categórica, ya que algunos contextos están en medio de aquellos que son prototípicos del aprendizaje de una lengua extranjera y los de una segunda lengua. Sin embargo, como se discute en

este artículo, sólo hasta hace poco se ha empezado a abordar, en la literatura, la importancia de entender la situación sociocultural, sociopolítica y socioeconómica del aprendizaje de una segunda lengua y de una lengua extranjera en diversos contextos del mundo. (Lin, A. 2008, p. 12)

Para Madrid (2012) “En el mundo plurilingüe de hoy en día el aprendizaje de segundas lenguas ya no es un lujo sino un requisito para la comprensión entre las gentes de otros países, la cooperación entre las naciones y el ejercicio de la ciudadanía internacional responsable”.

(Pagina) El autor señala que los estudiantes que tienen el inglés como lengua extranjera tienen niveles poco deseables frente a los niveles más satisfactorios de los estudiantes que han recibido una educación bilingüe. La gran diferencia entre unos y otros, se refleja en el nivel de producción oral, escrito, comprensión lectora y escritura, los cuáles son resaltados en las conclusiones de su investigación. Esta diferencia la adjudica en parte a la intensidad horaria que se dedica para el aprendizaje del inglés.

En la actualidad Colombia cuenta con el proyecto “Colombia bilingüe”⁶ pensado para el año 2018. Algunas de las metas propuestas allí son:

- 100% de los docentes de inglés del país diagnostiquen su nivel de lengua.
- 100% de los docentes de inglés en nivel A1 (básico) y A2 (pre - intermedio básico) en Entidades Territoriales Certificadas (ETC) e Instituciones Educativas (IE) focalizadas, mejoren 1 o 2 niveles de inglés dentro de los niveles del Marco Común Europeo de Referencia.

⁶ Mayor información acerca de este proyecto puede encontrarla en <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-article-315515.html>

- 1.400 docentes de inglés con nivel B2 ingresen al sistema en planta temporal de tres años.
- 1.400 extranjeros nativos enseñen inglés en 9°, 10° y 11° en las instituciones educativas focalizadas.
- Se entregue al país un currículo nacional de inglés, orientaciones para el diseño de los planes de estudio y el desarrollo y publicación de los materiales para el aprendizaje del inglés en los grados 6° a 11 grado. (Ministerio de Educación Nacional- MEN,)

Al buscar como un objetivo primordial el bilingüismo en Colombia se pretende que el idioma inglés no sea una lengua extranjera como la define Stern (1983) “aquella que no se usa como medio de comunicación regular y frecuente dentro de un país” sino por el contrario que se llegue a la meta de formar a todos los estudiantes con la posibilidad de comunicarse con dos o más lenguas en su vida diaria”. Como se argumenta en el documento del MEN (2006 p 8),

“Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes”.

Es el momento de buscar las estrategias innovadoras que sean necesarias para conducir a los adolescentes de nuestro país a lograr las metas propuestas por el Ministerio de Educación de Colombia, con estos proyectos se entra en consonancia con los ODS de la AGENDA POST 2015⁷ “una oportunidad para cambiar el rumbo.” Se entra en consonancia no solo en el objetivo

⁷ En la agenda post 2015, se pretende principalmente no dejar a nadie atrás; se pusieron cita más de 150 líderes mundiales para buscar en alianza un camino hacia la dignidad, prosperidad, justicia y paz de las personas en un planeta más sostenible. Son 17 los objetivos para cumplirse en 15 años con temas muy diversos e integrados en cuatro aspectos **sociales** (pobreza, hambre, salud, educación, género y agua), **económicos** (energía, crecimiento, infraestructuras, desigualdad), **ambientales** (ciudades, consumo, cambio climático, océanos, medio ambiente) o **políticos** (paz y justicia y alianzas).

número 4. Educación de calidad. “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. Pues al trabajar para lograr este objetivo se conduce de manera directa al logro de los demás, como reducción de la pobreza, el hambre, las desigualdades, mejores oportunidades laborales y salariales

De acuerdo con Mariño & Godoy (2009) es necesario buscar alternativas motivadoras de aprendizajes significativos y apropiaciones de conocimientos. La introducción de herramientas de software en los procesos de enseñanza – aprendizaje en la Educación Superior podría corresponderse con la denominada “escuela nueva”. Esta afirmación se basa en los siguientes principios pedagógicos Bautista (2008), que se encuentran presentes en estos medios de transmisión de información y los cuales pueden ser pensados también para la educación básica y media.

Individualización: se trata de una educación que toma en cuenta las peculiaridades individuales sin negar la socialización. Es decir, el alumno accede al conocimiento sin restricciones espacio – temporales, avanzando a su propio ritmo.

Socialización: pretende educar al individuo para la sociedad y surge de la radical necesidad de asociarse para vivir, desarrollarse y perfeccionarse. La educación desarrolla en el alumno hábitos positivos de convivencia y cooperación social que lo preparan para la vida misma. De este modo, los entornos educativos proporcionan de manera mediada una serie de actividades de sociabilización, entre estos, puede mencionarse el correo electrónico, los foros, los blogs, los espacios virtuales de interacción, etc.

Globalización de la enseñanza: comienza a surgir la enseñanza por el todo, organizada con un criterio unitario y totalizador. Como los sujetos perciben las cosas en su totalidad los contenidos de la enseñanza se deben organizar en unidades globales o centros de interés para el alumno, estos centros de interés se ajustan a los contenidos aprobados en los currículos.

Autoeducación: considera al niño el centro de toda la actividad escolar y la causa principal de su saber. Es decir, un conocimiento que busca el aprendizaje activo y adecuado a la situación de la persona. (Bautista, 2008)

Aun cuando éstas características están pensadas para aprendizaje del inglés en un nivel superior, resultan pertinentes también para ser incorporadas o tenidas en cuenta en la educación básica y media. En este momento de escolaridad, es necesario empezar a implementar estrategias pedagógicas que transformen los roles de estudiantes y docentes en el aprendizaje; donde las niñas, niños y jóvenes se sientan motivados a gestar su propio aprendizaje y hacerlo más significativo. En el caso del inglés, el mundo demanda del conocimiento y manejo de una segunda lengua y del mismo modo, ofrece mayores oportunidades de vida, para quienes dominan más allá de su lengua nativa o materna. Respecto al rol de las y los maestros, es preciso dinamizar sus prácticas, buscando la manera de promover elementos innovadores en sus ambientes de aprendizaje, que hagan más efectivo el aprendizaje. Al respecto Lin (2008) comenta:

Por consiguiente, los cambios de paradigma en el conocimiento de estas disciplinas también llevan a cambios en el conocimiento y las perspectivas sobre pedagogía y currículos de segunda lengua y lengua extranjera. En el diseño de cualquier plan de estudios de lenguas (o plan de estudios en general), surgen naturalmente dos preguntas centrales: ¿qué debería ser incluido en el plan de estudios y cómo debería ser enseñado este contenido (por ejemplo, en qué secuencia y con qué métodos de enseñanza)? (Lin, 2008, p. 12)

Siguiendo lo anterior, es preciso buscar herramientas para responder al cómo generar el aprendizaje del inglés como segunda lengua. Franklin y Kinnell (en Nieto, 1990) están convencidos que el software de hipermedia e hipertexto son herramientas capaces de generar nuevos y más profundos conocimientos, ellas han agilizado la capacidad investigadora de los jóvenes y hay que aprovechar la facilidad de contar con estos medios de que hoy se dispone.

Ahora bien, desde esta investigación se propone abrir el camino para introducir los videojuegos como la herramienta innovadora para el aprendizaje del inglés, ya que muchos estudios muestran cómo el jugador se involucra activamente en el juego, se motiva y logra gestionar conocimientos y aprendizajes. Como ejemplos de esto, pueden mencionarse los programas Scratch⁸ y Second life⁹, los cuales son forma de enseñar lenguajes de programación de la universidad adaptados para niños. Son lenguajes que no solamente permiten desarrollar juegos y hacer programas sino también permiten la manifestación de pensamientos y sentimientos de una forma interactiva y creativa. Con scratch y second life no sólo se trabajan aspectos tan importantes como el pensamiento computacional sino también la responsabilidad social y el pensamiento crítico y creativo al crear un nuevo proyecto. Y representan otra forma de enseñar o de involucrar más al estudiante en la construcción del conocimiento además de aprender a programar. En definitiva, por qué no explorar y experimentar herramientas como éstas en la educación hoy, cuando circulan las tecnologías de la información, es justo encontrar la manera de conocerlas, apropiárselas y adecuarlas a los entornos y contextos, buscando su

⁸ Sobre Scratch consultar su página web: <https://scratch.mit.edu/>

⁹ Para conocer más sobre Second life ingresar al sitio web www.secondlife.com

aplicación en estrategias de aprendizaje que afectarán positivamente la vida de niñas, niños y jóvenes. Para finalizar este apartado, vale la pena tener presente las palabras de Lin (2008):

La investigación también necesita concentrarse en cómo los currículos de lenguas extranjeras pueden recurrir a los nuevos medios digitales, a las literacidades juveniles informales, la cultura popular juvenil y las prácticas de internet (Gee, 2003), todas estas áreas enriquecidas con los intensos deseos y fantasías de los jóvenes, los cuales podrían, quizá, estar esperando un proceso de re-organización no coercitivo. (p. 22)

Y es esta justamente, la apuesta de este trabajo, una propuesta que como ya se ha mencionado, busca movilizar recursos para la transformación del aprendizaje del inglés, desde los actores, los modos de aprender, las relaciones humanas y por supuesto, desde los sueños, capaces de proyectarse en acciones para, como lo sugiere Lin, reorganizar desde lo creativo y no desde lo coercitivo, procesos pedagógicos.

5.6.A Manera de Tejido Conceptual

En el anterior recorrido se han abordado los aportes teóricos que dan fundamento a la propuesta investigativa presente en este documento, hallando importantes perspectivas de trabajo en cuanto abrir el camino para la implementación de videojuegos como estrategia alternativa para el aprendizaje del inglés. Esto, gracias a que se integra elementos dinamizadores del proceso de aprendizaje, que pueden transformar las oportunidades para aprender inglés con mayor significado y sentido para los aprendices. Establecer la trama conceptual propuesta, traza un

camino donde se rescata el juego en la escuela como elemento mediador que permite el aprendizaje a partir de la interacción de los aprendices, para su socialización, para el desarrollo de la comunicación y el lenguaje, para explorar, aunque de manera inconsciente el interior del sujeto que juega, sus deseos, sus habilidades, sus miedos, en una forma de manifestarse espontáneamente del sujeto. El juego además es clave en el aprendizaje por la tremenda posibilidad de crear afectos en las personas que participan de él, así como de generar acuerdos y formas de organizarse del grupo.

Ahora bien, si el elemento central del juego han de ser los videojuegos, éstos pueden constituir la herramienta con la cual las y los jóvenes interactúen y socialicen, a través de la serie de elementos que los componen: personajes, escenarios, historias, retos, datos. De acuerdo con los estudios, la interacción lúdica se ejerce en su mayor parte entre el jugador consigo mismo, como lo muestra en particular Gee (2004). El videojuego como herramienta con la que se juega, crea un contexto entre el jugador y el mundo virtual, que le impulsa espontáneamente al poner de manifiesto rasgos particulares que el juego le ha estimulado y que quizá en otros contextos no salen a flor de piel del mismo modo, el jugador despliega sus posibilidades, habilidades, capacidades y asume riesgos. En el escenario educativo, la herramienta de los videojuegos podría transformar actitudes y hacer conciencia en el jugador de su capacidad de aprendizaje, de su habilidad para la resolución de problemas y su pensamiento creativo, lo que convencionalmente no ocurre de manera espontánea a través de la pedagogía tradicional. No obstante, lo anterior, Si bien los videojuegos retan al jugador la mayoría de veces en forma individual, otras veces lo hace en parejas; aun así, en el propósito del presente trabajo, los videojuegos pueden ser generadores de diálogo, de lazos comunicativos y creativos entre los estudiantes.

El rescate del juego, su protagonismo a través de la adopción de juegos de video para el aprendizaje del inglés resulta, como se ha dicho ya, una alternativa innovadora para la educación, partiendo que aquí se combina algo que no es nuevo necesariamente, sino que hace parte de la misma naturaleza humana, el juego, con elementos tecnológicos como son los videojuegos, que cada vez se masifican y ocupan el cotidiano de los habitantes del planeta del siglo XXI. Aquí se entiende entonces la innovación no como algo que busca de la nada lo nuevo, sino que tejer aquello que aun hoy cobra vigencia y puede aportar a las transformaciones, con lo más reciente, para poner en marcha transformaciones. Además, se asume y se combinan la innovación incremental, es decir aquella que en forma progresiva va generando cambios con la innovación disruptiva, es decir, al introducir los videojuegos en la pedagogía para enseñar y aprender inglés, podría esperarse cambios que impacten en forma importante la escuela y sus actores.

Así juego, videojuegos e innovación educativa se conforman en una trama del proceso pedagógico que pretende trazarse para hacer del aprendizaje del inglés, un proceso efectivo, que atrape la atención de las y los jóvenes, que logre despertar el sentido de la importancia que esta o cualquier otra lengua merece hoy en día. En últimas no por el hecho de poseer el conocimiento en sí, sino de abrirse puertas al mundo, de ampliar las redes que habita cada persona, a las posibilidades que estas puertas puedan tener, al abanico de opciones que merece tener cada joven para hacer su vida, en términos de oportunidades y de dignidad humana.

Debe reconocerse que la educación tradicional venida de siglos atrás, con su organización en áreas disciplinares respondió a los anhelos de los siglos XIX y XX, pero no es pertinente para los niños actuales, inmersos en las redes comunicacionales del mundo. Se necesita una escuela que mediante el aprendizaje social y emocional fomente la educación personalizada. El caso ideal sería cuando el ritmo se coloca justo en el punto de equilibrio ideal, y entonces la atención

y la motivación son tan perfectas que el alumno se involucra completamente en el proceso. Ciertos estados de atención aumentada fueron estudiados por Csíkszentmihályi en 1975 y los denominó flujo (en la literatura en inglés: *flow*) como metáfora de verse movido por una corriente. Son estados de inmersión y motivación absoluta, identificados desde el campo de la psicología como el estado idóneo para múltiples actividades, sobre todo el aprendizaje. Pero la enseñanza formal basada en aprender conceptos aislados está cada vez más desconectada de estos principios. Cuanto más abstracto y discreto es un concepto, más difícil resulta conectarlo con nuestras experiencias previas, lo cual hace que los nuevos conceptos no entren dentro de nuestra *Zona de Desarrollo Próximo*. Y mucho más difícil será por tanto alcanzar estos estados de flujo. Aun así, debido al potencial de estos estados, educadores y diseñadores de contenido de todo el mundo llevan décadas intentando incrementar la motivación de sus alumnos, intentando captar y sostener su atención en un mundo donde la atención es cada vez más escasa. El presente trabajo, desde un abanico de experiencias y saberes, fundamentados teóricamente, apuesta por incidir con su propuesta en la transformación de la enseñanza aprendizaje del inglés, irrumpiendo con la exploración de los videojuegos para canalizar y desarrollar habilidades en los estudiantes.

6. Metodología

6.1. Investigación Acción Participación

Al tratarse de una investigación que busca generar innovación educativa, se decidió por una metodología que correspondiera con este reto; capaz de abrir el horizonte a transformaciones de procesos pedagógicos en el Colegio Carlos Abondano González. En este sentido, se eligió la *Investigación Acción Participación – IAP*, por ofrecer una dinámica coherente con los planteamientos de la investigación, cuya intención es la de explorar cómo la implementación de videojuegos favorecería el aprendizaje del inglés como segunda lengua. El término “investigación – acción” fue usado por Kurt Lewin (1947) para referirse a una investigación que reunía los siguientes aspectos:

1. Realización a partir de grupos o colectivos en la búsqueda de circunstancias favorables al bien común.
2. Reflexión acerca de prácticas sociales constituidos a su vez en “actos de investigación”, de la cual podrían derivarse transformaciones a la realidad. (Citado en Elliott, 2000)

Puede decirse con Elliott (1987, citado por Cifuentes 2011)

la investigación – acción es una forma innovadora de desarrollo curricular: permite discernir, desentrañar y organizar lógicas implícitas al avanzar en unificar procesos institucionales; es un medio de apoyo al aprendizaje docente; permite describir formas de pensamiento práctico que subyacen a las reformas del currículo, para mejorar la práctica, implantar valores coherentes en la institución; incide en el desarrollo profesional y en el cambio educativo como “innovación cultural”. (p. 61)

Es decir, con la IAP hay se logra un proceso activo que partir de la indagación, genera a su vez cambios paulatinos o graduales sobre la realidad, siendo de este modo un camino significativo para la innovación educativa. Más aun, resulta así cuando implica un ejercicio de trabajo cooperativo, tal como ocurre con esta propuesta investigativa.

Este trabajo tiene lugar en el Colegio Carlos Abondano González y tiene como centro el trabajo realizado en la clase de inglés de la docente investigadora, junto con un equipo de trabajo conformado por las y los estudiantes del curso 1002, con quienes se inició un proceso de reflexión acción desde el año 2014, cuando cursaban grado 8°, y gracias al apoyo de la Universidad Pedagógica Nacional. Desde entonces, el grupo se autodenominó *Mentality To English- MTE*.¹⁰ Es al interior de este grupo investigador en donde surge la propuesta de innovación educativa para explorar la implementación de videojuegos como herramientas innovadoras para el aprendizaje del inglés.

La estrategia de iniciar este grupo, responde a la dinámica de colectividad que propone la Investigación Acción- IA, cuya metodología está orientada hacia el cambio en procesos educativos. Sobre lo que Kemmis y Mac Tagart describen:

(i) Se construye desde y para la práctica, (ii) pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, (iii) demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, (iv) exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, (v) implica la realización de análisis crítico de las situaciones y (vi) se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. (Citado en Bausela, 2004, p. 2)

¹⁰ Debido a la dinámica escolar, de deserción escolar, reinicio de grado o cambio de curso, del grupo original conformado por 30 estudiantes, se conserva un 60% aproximadamente, y han ido integrándose otras y otros estudiantes al proyecto.

Estos aspectos constituyeron una potente base para la puesta en marcha de ésta investigación, en la medida en que generó un alto para revisar con el equipo MTE, la importancia del inglés como segunda lengua para fortalecer su proyecto de vida, las estrategias pedagógicas para aprenderlo tradicionalmente, el rol llevado a cabo por ellos mismos en dicho proceso y especialmente, abrió caminos para explorar una posible estrategia de aprendizaje, basada en los videojuegos como herramientas innovadoras para el aprendizaje del inglés con un rol activo de parte de los aprendices.

Respecto al rol de la docente investigadora vale la pena resaltar a Elliott (2000), uno de los principales pensadores de la IAP desde los años 60's, quién afirma que el papel del profesional (investigador): “puede ser analizada en dos componentes. El primero supone el compromiso con los valores éticos; de ahí el término profesión. El segundo exige poseer los conocimientos necesarios en grado elevado” De acuerdo con esto, puede afirmarse, por un lado, en una innovación educativa se requiere un trabajo arduo y el papel del docente investigador es de total relevancia, el docente no puede ser tan sólo un observador se requiere de su constante participación activa y reflexiva en el proceso IAP. Por otro, el docente investigador, está en capacidad de valorar en tanto equipo investigador a cada una y cada uno de sus miembros, así como sus aportes a la investigación. Esto requiere, establecer relaciones horizontales capaces de retroalimentarse y enriquecerse. A partir de esto, es posible para el colectivo que participa en la investigación, generar “saberes prácticos” con los cuales comprender los fenómenos estudiados, construir teorías, ejercer el pensamiento crítico y retroalimentar el proceso de la IAP.

Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación que nos ocupa, exigió irrumpir la clase de inglés con dinámicas que enfrentaban los paradigmas del currículo formal, de tiempo y espacio, con el ánimo de poner en marcha el ciclo de la IA. Además, es necesario declarar que se trató de una investigación compleja, que por un lado no podía desconocer, experiencias previas respecto a las inquietudes que el equipo MTE ya venía planteando en la clase de inglés, y que justamente dieron la pauta principal a esta investigación. Es por esto que la IA es pertinente a esta investigación, pues como afirma Cifuentes (2011): “La investigación – acción se centra en los procesos más que en los productos...el análisis de los problemas desde diferentes puntos de vista (triangulación), el estudio de los efectos de las estrategias de acción en la experiencia de las y los estudiantes, el debate sobre los problemas y consecuencias” (p. 62).

El presente trabajo articula, por un lado, perspectivas de estudiantes y docentes respecto al aprendizaje del inglés y la contemplación de los videojuegos como estrategias innovadoras, así como la combinación de diferentes técnicas de indagación y análisis como entrevistas semiestructuradas, encuestas, talleres y conversatorios, dando a través de éstas cuenta del proceso IA llevado a cabo. Es importante aclarar que instrumentos como la encuesta, son instrumentos para la recolección de información, que si bien, son concebidas dentro de la investigación cuantitativa; son puestas en práctica en esta investigación a expensas de la investigación de tipo cualitativa. A continuación, se presenta el esquema que dio ruta a esta investigación, que constituye a través de cada una de sus etapas un ciclo de planificación,

acción, observación y reflexión.

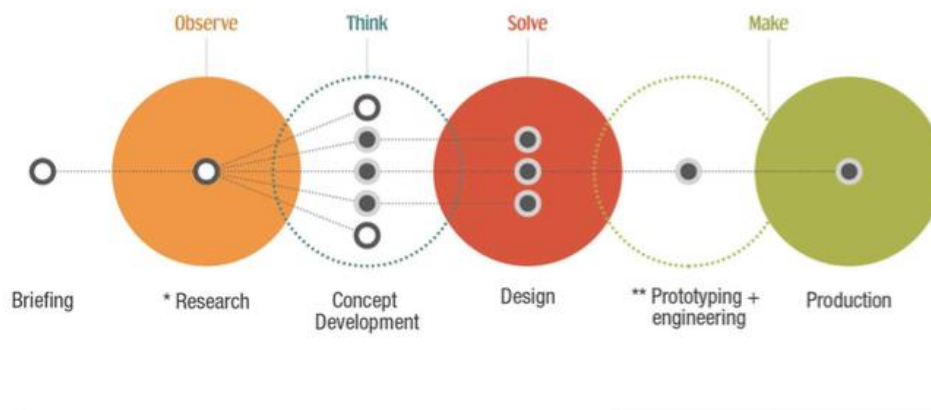


Figura 1. Modelo de innovación

Creación. Raúl Sánchez (solutions group)

6.1.1. Plan de Investigación – Acción-Participación.

El Plan de Investigación Acción Participación, se desarrolló en tres etapas, que no van una detrás de la otra necesariamente, son etapas que en la espiral de la IAP se cruzan y complementan. La primera etapa es la de Diagnóstico Inicial, allí se recogieron las primeras propuestas de investigación acción, que son el diseño y aplicación de encuestas a los integrantes de MTE y entrevistas a docentes de inglés, para caracterizar las condiciones de acceso y uso de tecnologías por parte de estudiantes y docentes, así como diagnosticar el escenario para la posible implementación de videojuegos como alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés. Además, se elaboró una línea de tiempo proyectiva con la propuesta de innovación educativa. La segunda etapa, tiene un desarrollo paralelo a la primera etapa y consiste en la implementación de estrategias alternativas para el aprendizaje del inglés y se llevó a cabo a

partir de la línea de tiempo. La tercera etapa, consiste en la aplicación de instrumentos como conversatorios, talleres, reflexión y observación, explorando la posibilidad de implementar videojuegos como estrategia innovadora para el aprendizaje del inglés, hallando su relación con el aprendizaje. A continuación, se explica cada etapa.

6.1.1.1. Etapa uno: Diagnóstico inicial. El equipo MTE establece una autoevaluación de su desempeño en la clase de inglés a través de una matriz DOFA. A partir de una charla informal en clase se socializan los resultados de la evaluación y se generan las primeras ideas que harán parte de la propuesta de investigación. Es así como el grupo MTE establece una línea de tiempo que recoge las estrategias pedagógicas vigentes en el momento de elaborarla (2014) y aquellas que pone en perspectiva de implementación, en donde el papel del equipo desde sus propuestas comienza a evidenciar su interés por ser gestores de su propio aprendizaje, pues a la hora de proponer las estrategias no lo hacen desde la espera de cambios exclusivos en la docente, sino que empiezan a posicionarse con sus propias iniciativas, como se verá en el desarrollo de la investigación. Paralelamente, se crean instrumentos de indagación como la encuesta y la entrevista, con el fin de conocer, por un lado, las condiciones del grupo MTE frente al acceso y uso de dispositivos tecnológicos, por otro,

identificar métodos de enseñanza - aprendizaje de docentes de inglés a partir de su experiencia pedagógica.

El etnógrafo o investigador entra a campo con una mente abierta pero nunca con la cabeza vacía como lo hace ver Bella Martin (2012). Antes de hacerse la primera pregunta el etnógrafo comienza con un problema una teoría o un modelo. Un diseño de investigación requiere un conjunto de técnicas, herramientas de análisis y un estilo específico de escritura.

Los métodos de diseño etnográfico son básicamente cualitativos, aunque el investigador puede tomar prestado herramientas rigurosas de la investigación cuantitativa como un enfoque para la comprensión y el entendimiento del grupo, sus vidas, su lenguaje, sus artefactos y sus comportamientos.

Por esta razón en este proyecto se utiliza como punto de partida la entrevista contextualizada con el objetivo descrito anteriormente. Para dar enfoque y comprensión acerca del grupo con el que se va a trabajar. Es importante tomarse el tiempo para entender a los usuarios antes de delinear y dar un rumbo al trabajo. Hay cuatro principios que definen el método de la entrevista contextualizada:

1. Contexto. Es necesario tomarse su tiempo para entender y conocer bien tanto el lugar como los usuarios tras una experiencia continua, no solo como una suma de experiencias.

Se debe observar el día a día y observar cada detalle de las actividades del grupo. El grupo comenzó su trabajo con el investigador desde el grado sexto, pero solo se da comienzo a la investigación cuando los estudiantes están en grado octavo.

2. Relación. Una de las características más poderosas de la entrevista contextualizada es el modelo de relación existente entre el maestro y el aprendiz puesto que su maestro es su modelo y ellos copian de ese modelo.
3. Interpretación. Lo que un investigador escucha y ve es solamente un punto de partida puesto que todos los datos deben ser interpretados desde el conocimiento previo para poder lanzar una hipótesis.
4. Foco. Para la entrevista contextual el investigador debe aprender a ampliar los límites de su enfoque personal y ver más allá del mundo de los participantes

Es por ello que se utiliza la entrevista contextualizada para entender los flujos de comunicación, las secuencias del trabajo, las herramientas, más el impacto y la influencia en la cultura del grupo.

6.1.1.1.1. *Diseño y aplicación de Encuestas.* El grupo MTE diseñó y aplicó encuestas aplicadas al mismo grupo en su totalidad, como un modo de caracterización del mismo, con énfasis en identificar las condiciones de acceso y uso de dispositivos tecnológicos y herramientas como los juegos interactivos y videojuegos. La encuesta se subió al muro del grupo MTE en Facebook para su aplicación por parte de cada uno de los miembros. Se eligió hacerlo de este modo, dado el ejercicio de exploración de herramientas tecnológicas que ya se convertía en una apuesta

importante del grupo, así como la capacidad participativa que empezaba a darse en el grupo. A través de este medio se hicieron también constantes observaciones. (ANEXO 1)

6.1.1.1.2. *Entrevista semiestructurada.* Para el fin último de este trabajo resultaba necesario, conocer acerca de la experiencia pedagógica de docentes de inglés en el municipio de Sesquilé, de manera que el grupo MTE planteó y realizó entrevistas semiestructuradas a 4 docentes indagando sobre sus métodos para el aprendizaje de la lengua, su propio análisis acerca de la efectividad de dichos métodos, así como explorar el posible uso de dispositivos tecnológicos como los juegos interactivos y videojuegos en el aula (ANEXO 2). De acuerdo con Cifuentes (2011) “Las entrevistas se desarrollan a partir de un diálogo, una conversación intencionada, orientada a objetivos precisos. Pueden cumplir diferentes funciones: orientadora, diagnóstica e investigativa” (p. 85) Y en el caso de la presente investigación podría afirmarse que sirvieron de insumo para las tres funciones, gracias a la contratación de experiencias en el aula, que impulsaron la puesta en

marcha de la apuesta investigativa. Es importante entender que:

Las entrevistas semiestructuradas parten de un guion de temas a tratar, como carta de navegación que permite abordar puntos esenciales relativos al tema central de investigación y las abiertas, que no tienen un guion, se van organizando en la medida del conocimiento progresivo de la temática con las personas entrevistadas (Cifuentes, 2011, p. 85)

Así las cosas, la entrevista semiestructurada orientó el diálogo hacia aspectos sensibles de la investigación como se anotó en el comienzo del apartado.

6.1.1.2. *Etapa Dos: Implementación de estrategias alternativas para el*

aprendizaje del inglés. Las propuestas de estrategias pedagógicas alternativas hechas por el equipo MTE y establecidas en la línea de tiempo, empiezan a ser parte de la solución al problema de investigación planteado, así como la reformulación y/o adaptación de las diferentes actividades realizadas ordinariamente en la clase de inglés. Esto implica el uso de herramientas interactivas, con base en la experiencia personal, cooperación, orientación y retroalimentación, principios que dan sentido a la investigación acción. Las principales estrategias puestas en marcha desde el inicio del proceso investigador y del grupo MTE han sido:

1. Videos
2. “Song Festival”
3. Grupo en Facebook

4. Literatura en inglés

5. Uso de juegos interactivos

6.1.1.3. *Etapa Tres. Exploración del videojuego como herramienta para*

el aprendizaje del inglés. Hasta aquí, la IA puso en marcha por un lado una prospectiva desde el grupo MTE para la implementación paulatina de nuevas estrategias de aprendizaje del inglés en el aula, movilizandando su iniciativa y creatividad en el uso frecuente y significativo de herramientas interactivas. (Línea de Tiempo), acudió a encuestas dentro del mismo grupo para medir condiciones y perspectivas en función de la posible implementación de video juegos en el aula. Entrevistó docentes para conocer sus análisis respecto a condiciones metodológicas actuales de sus respectivas clases de inglés y que evaluaran el posible uso de videojuegos como herramientas de aprendizaje. Ahora bien, este recorrido sirvió de base para avanzar en la propuesta de contemplar los videojuegos como herramientas para el aprendizaje del inglés como segunda lengua, para lo cual se aplicaron dentro del mismo grupo MTE las siguientes técnicas:

6.1.1.3.1. *Conversatorio.* Se estableció entre 9 estudiantes del grupo MTE (ANEXO 3) quienes asumieron tener amplia experiencia en los videojuegos, abrieron un diálogo junto con la docente investigadora, el cual partió de la imaginación, para luego intercambiar ideas

entorno a elementos simbólicos y subjetivos presentes a la hora de interactuar con los videojuegos.

Este ejercicio se realizó a manera de retroalimentación, ubicando el tema central que convocó el grupo MTE y a partir de saberes previos empezar a viabilizar la propuesta de implementación de videojuegos en el aula. En ese sentido Cifuentes (2011) afirma:

La conversación es una mediación fundamental en la investigación cualitativa. A través de ella se puede definir el espacio de interacciones (quienes son las y los actores que participan, los escenarios en que se mueven; la temática en torno a la que se va a reflexionar y profundizar). Son necesarios puntos de vista de diferentes actores y sus ópticas para establecer relaciones causales – circulares entre las y los actores, fenómenos y procesos. (p. 81)

6.1.1.3.2. *Talleres.* La IA constituye un camino donde la interacción es constante, donde quienes participan de ella, en este caso el grupo MTE al explorar la posible implementación de videojuegos asume vivenciar de algún modo tal experiencia. Es por ello que dentro del grupo se aplican dos talleres, el primero de ellos, a través del videojuego “The legend of Zelda: ocarina of time”¹¹, todo el equipo tuvo simultáneamente la experiencia de jugarlo por un lapso de 30 minutos, para luego de manera individual registrar apuntes de su experiencia basados en una guía reflexiva, cuyo

¹¹ «*La Leyenda de Zelda: Ocarina del Tiempo*») es un videojuego de acción-aventura de 1998 desarrollado por la filial Nintendo EAD y publicado por Nintendo para la consola Nintendo 64. Tomado de: https://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

objetivo es hacer conciencia de habilidades que se evidencian con el juego, del cual luego se realiza el análisis. (ANEXO 4)

Un segundo taller, consiste en estimular la iniciativa del grupo MTE en un trabajo cooperativo, para el posible diseño de video juegos (ANEXO 5). Para esto, se abre el ejercicio con una narrativa, a partir de la cual los estudiantes buscan la solución a un problema de comunicación donde el personaje central de la historia llamado Aris¹², debe aprender la lengua de una civilización a la cual ha llegado. Lo anterior, es pertinente con lo que Cifuentes (2011) expone:

En talleres investigativos es importante tener en cuenta los regímenes, normas, indicaciones y procedimientos que facilitan recoger y analizar información, teniendo en cuenta que el trabajo con los sujetos requiere creatividad. Por medio de talleres las personas encuentran estímulos que les permiten realizar su aporte personal, crítico y creativo, a partir de su realidad y sus experiencias (p. 88)

Los talleres traen la posibilidad de poner en práctica la motivación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

¹² Esta historia es de autoría propia y fue construida en forma breve para a partir de su ficción, incentivar a las y los estudiantes para aportar ideas en la creación de videojuegos.

7. Análisis del Plan de Investigación – Acción - Participación

7.1.Etapa Uno: Diagnóstico inicial

Se ha dicho ya cómo varias inquietudes dieron curso al proceso investigativo, cómo dio paso también a varias acciones. En este apartado, se recogen los resultados de la aplicación de instrumentos de indagación como la encuesta diseñada por MTE y aplicada al mismo grupo. Enseguida, se analizan las entrevistas realizadas a 4 docentes de inglés en el municipio de Sesquilé.

7.1.1. Análisis de Encuestas a integrantes de MTE.

Las encuestas fueron subidas al muro del grupo en Facebook, para ser resueltas por cada uno de sus integrantes. A través de este medio se hicieron también observaciones, que sirvieron como parte del análisis que se presenta a continuación.

Participación por Género. En total 27 estudiantes contestaron la encuesta, en mayor cantidad mujeres, 15; frente a 12 hombres, en los rangos de edad de 14 a 17 años, la tabla 1 muestra en mayor detalle la participación por edades.

Tabla 1. Número de mujeres y hombres de acuerdo a la edad.

EDAD	#	#
	MUJERES	HOMBRES
14	3	2
15	6	6
16	4	3
17	2	1
TOTAL	15	12

Estrato Socioeconómico. La mayoría de estudiantes (19) pertenecen al estrato socioeconómico 2, seguidos de (4) en el estrato 3 y (2) en el 1. Dos de los estudiantes no saben o no responden.

Tabla 2. Número de estudiantes de acuerdo al estrato socioeconómico

Estrato socio-económico	Número de estudiantes
1	2
2	19
3	4
NS/NR	2

Luego de la caracterización inicial del grupo, a continuación, se aborda el análisis de cada una de las preguntas de la encuesta, que están organizadas a partir del numeral 4, por lo que se enumerarán para su análisis del mismo modo.

4. En la encuesta se indagó sobre cuatro dispositivos que se podrían utilizar en casa o en la institución para descargar los videojuegos. Se preguntó si poseían Smart phone, computador portátil, Tablet y/o computador de escritorio. Los resultados son los siguientes:

Estudiantes que poseen los cuatro dispositivos:	1
Estudiantes que poseen tres dispositivos:	1
Estudiantes que poseen dos de los dispositivos:	9
Estudiantes con un solo dispositivo:	14
Estudiantes que no poseen ningún dispositivo:	2

Se observa que 25 de los 27 encuestados tiene acceso al menos a 1 dispositivo tecnológico, apto para instalar allí videojuegos.

5. Se pregunta si tiene instalado en sus dispositivos video juegos (al menos en 1)

Los 25 estudiantes con medios tecnológicos ya tienen videojuegos instalados en por lo menos uno de ellos.

6. Sobre si tienen internet en sus casas, de los 27 estudiantes que respondieron la encuesta, tan sólo dos tienen internet en casa. Los demás cuando necesitan comunicarse con alguien o desean jugar, se conectan a través del wi fi de la institución educativa o de la alcaldía municipal, pues no pagan datos, ni en sus casas tienen acceso a internet.

7. En la pregunta del tiempo dedicado semanalmente a los videojuegos se puede ver que de las 15 niñas del grupo 9 de ellas, es decir el 60% no dedica tiempo a los videojuegos en la semana, aunque les gusta jugarlos cuando se les presenta la oportunidad. Mientras que tan sólo 3 de los niños (25 %) no juegan semanalmente. El resto de los estudiantes muestra unos promedios muy variados ya que van desde media hora hasta 48 horas semanales utilizados en los videojuegos

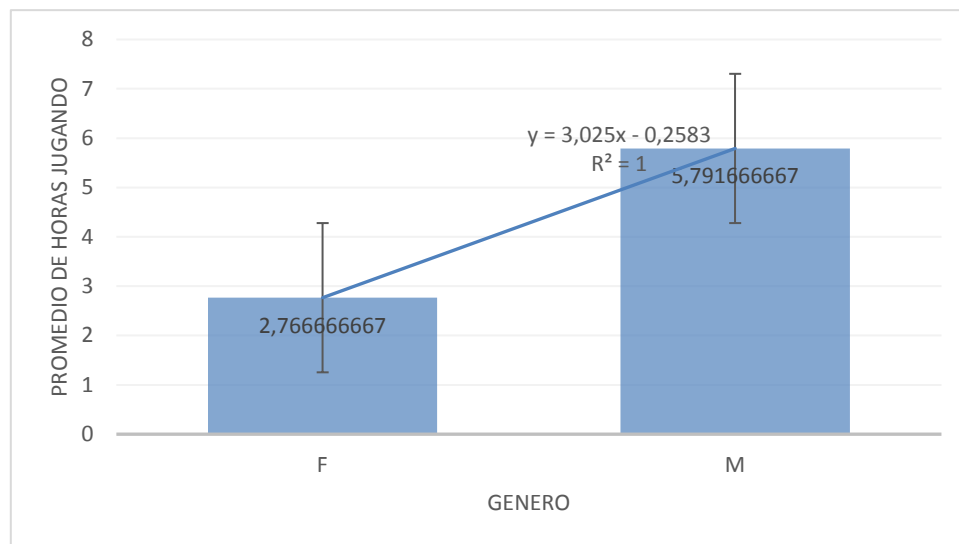


Figura 2. Promedio de horas jugando de acuerdo al género

8. Sobre la pregunta acerca de si había asignaturas en las cuáles trabajaban con juegos virtuales, algunos de ellos mencionaron algunas herramientas afines, como el uso de videos en lenguaje, la conformación de un grupo de WhatsApp en Sociales y en Biología las consultas en internet. Para el 51% de los estudiantes del grupo las herramientas TIC no son utilizadas en el colegio en ninguna asignatura.

9. Cuando se indaga por los videojuegos preferidos por los estudiantes a partir de la lista de los diez más famosos y de mayores ventas, los intereses se inclinan como lo muestra la figura 1, por Mario en cualquiera de sus versiones lo prefieren 16 estudiantes, Fifa 9 estudiantes, Race 6, Guerra 6, cualquier juego de estrategia 3, cualquier juego de deporte 1.



Figura 3. Preferencias de videojuegos

10. En la pregunta que tiene relación con el concepto personal si los videojuegos podrían ser utilizados en el colegio para el aprendizaje de alguna asignatura, la opinión está dividida pues para el 51% de los estudiantes, sí podrían usarlos en diferentes asignaturas mientras que para el 49% no le encuentran utilidad alguna en el colegio.

7.1.1.1.**Conclusiones.** A partir de las encuestas en las cuales participaron 27 estudiantes de MTE, y cuyo propósito era identificar las condiciones de acceso y uso de dispositivos tecnológicos por parte de los estudiantes, puede concluirse:

1) Aunque existe en casa de la gran mayoría de encuestados, un acceso básico a algún dispositivo tecnológico. El uso que pueden hacer de estos es limitado, pues hoy en día se maneja la información y la comunicación en red, pero las y los jóvenes, no cuentan con conexión a internet.

2) A pesar de lo anterior, cuando de videojuegos se trata, los jóvenes, en especial los hombres buscan la manera de conectarse en algún lugar con acceso a internet, en promedio ellos juegan casi unas 6 horas semanales, mientras que ellas, cerca de 3. Según comentarios en el muro de Facebook a la hora de responder la encuesta, algunos pagan horas de internet en sitios de redes públicas o acceden al Wifi del municipio o la institución educativa. Es decir, hay un interés que moviliza la búsqueda para acceder a los videojuegos.

3) En un alto porcentaje son los hombres los más interesados en los videojuegos, no alcanzan el mismo interés las mujeres, y dedican en promedio la mitad de tiempo que ellos en jugarlos. Esto muestra una realidad diferenciada por géneros respecto al tema de videojuegos, que resulta importante abordar en otras investigaciones.

4) Es evidente en la encuesta que hay jóvenes que, a pesar de no contar con internet, dedican buenas horas semanales a interactuar con videojuegos, esto implica la posibilidad que haya entre ellos jóvenes con niveles de conocimiento muy avanzado sobre ésta tecnología, existen seguramente diferentes niveles de conocimiento al respecto.

5) No puede perderse de vista aquellos estudiantes que no cuentan con ningún dispositivo tecnológico, quienes de algún modo pueden verse excluidos de actividades que requieren de estos dispositivos a la hora de implementar actividades o proyectos cuyo medio de comunicación es en red, a través de éstos.

6) Es prioritario en el Municipio de Sesquilé, ampliar la posibilidad de acceso de los jóvenes a herramientas virtuales y mejorar las redes de comunicación, ya que, de alguna manera, de no resolverse esta necesidad, se convierte en limitante para el desarrollo de procesos innovadores que requieren de estas tecnologías.

7.1.2. Análisis de Entrevistas a Docentes.

En la sección anterior pudo evidenciarse las condiciones de acceso de los estudiantes del grupo MTE a medios tecnológicos y el uso que hacen de ellos. Ahora, se presenta el resultado de las entrevistas a cuatro docentes de diferentes colegios del municipio de Sesquilé, a quienes se indagó acerca de su experiencia pedagógica en relación con los métodos empleados para el aprendizaje del inglés y su efectividad. A continuación, se caracterizan los docentes:

I. Yolanda Cuscagüa. Licenciada en Idiomas docente de la I.E.D. rural El Dorado, sede La playa. Orienta inglés en los grados 6° a 11° es una profesora con una experiencia de más de 10 años.

II. Rodrigo Chávez. Docente de inglés en el Colegio Cooperativo de Sesquilé (colegio privado). Orienta inglés desde pre-escolar a grado 11°. Es licenciado en idiomas y politólogo internacional. Alterna las dos carreras. La experiencia como docente es inferior a los 10 años.

III. Jimena Gómez Ballén docente de la I.E.D. rural el Dorado sede Nescuatá.

Licenciada en idiomas, orienta inglés en los grados 6° a 11° con una experiencia menor a 10 años.

IV. También se entrevistó a una docente de inglés de otro municipio que tiene una experiencia de más de 15 años pero que en la actualidad se desempeña como coordinadora de una institución Educativa departamental que está conformada por varias sedes tanto rurales como urbanas y permanece en contacto con todos los docentes.

Enseguida de cada pregunta se realizará una síntesis de las respuestas, para un posterior análisis.

1. ¿Tiene dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés? Si la respuesta es sí, ¿cuáles son esas dificultades?

Las respuestas de los docentes y la coordinadora son muy similares. La desmotivación y mentalidad de un porcentaje alto de los padres de familia, las directivas y los estudiantes, primero porque no tienen un proyecto de vida y si hay un proyecto de vida no es muy superior ni a las fronteras del municipio y los empleos que allí se ofrecen, ni es superior a los logros de sus padres. No le encuentran sentido aprender ni este idioma ni la gran mayoría de las asignaturas pues no lo encuentran necesario ni relevante para su futuro.

Otro de los inconvenientes que es común es la exigencia por parte de las directivas y del Ministerio de Educación de subir el nivel en los resultados de las pruebas SABER que en ninguna de las instituciones se ha subido del promedio nacional. Además de esto, se aconseja el uso de diferentes dispositivos, pero no se tiene acceso a ellos. En las diferentes instituciones los trámites y condiciones de uso son tan complejas que hacen que se desista de su uso. Yolanda en

algunos años tuvo a su cargo orientar también la asignatura de informática conjuntamente con la de inglés y comenta que fue una experiencia muy positiva pues las complementó y al trabajarlas así le dieron mejores resultados, pues hacían evaluaciones online y otras actividades que motivaban a los chicos. Existe, además, la falta de apoyo por parte de los padres de familia pues dicen no permitir que los chicos tengan acceso a internet ni apoyan en tareas que en la casa tengan que hacer uso de herramientas diferentes a su cuaderno.

2. ¿Cuáles estrategias para el aprendizaje del inglés utiliza en la actualidad con los estudiantes de bachillerato?

Los docentes de inglés en su totalidad se enfocan en las lecturas, talleres impresos y/o fotocopiados ya que existe restricción en los colegios oficiales para pedir a cada estudiante su propio libro. Se usa la dinámica grupal para realizar traducciones, que, aunque no les agradan mucho, “es la estrategia que más les ayuda a adquirir nuevo vocabulario” algo muy similar ocurre en el I.E.D. Carlos Abondano González con las otras dos docentes de inglés.

3. ¿Cuáles estrategias para el aprendizaje del inglés ha utilizado o utiliza y recomienda usar gracias a que ha obtenido buenos resultados?

En cuanto al uso de alguna estrategia que aconseja utilizar las respuestas no son muy concretas pues solo aconsejan las lecturas y fotocopias a pesar de los resultados obtenidos y poco provechosos.

4. ¿Utiliza Smartphone, Tablet, laptops en sus clases de inglés?

En general el uso se restringe con algunas excepciones. Yolanda y Jimena afirman que se les permite buscar el significado de nuevo vocabulario en sus móviles. En la actualidad Yolanda está planeando utilizar los diálogos con las Tablet para que ellos practiquen, filmen un video y lo

presenten como resultado final del trabajo en equipo para ser evaluado por los compañeros y la profesora. Igualmente se utiliza una vez al año, una canción, buscada en YouTube.

5. ¿Ha utilizado o utiliza el Facebook, YouTube, blogs, twitter?

Cuando se pregunta acerca del uso de las redes sociales como Facebook, twitter etc. concuerdan en responder enérgicamente que no y no tienen planes de usarlas bajo ninguna circunstancia, pues los problemas que han generado dentro de las instituciones con el matoneo, amenazas y por ello les da mucho temor verse involucrados en asuntos legales.

6. ¿Considera que los videojuegos que comúnmente juegan los chicos son útiles en la educación?

Primero que todo hay confusión entre videojuegos y juegos interactivos. Los juegos interactivos solo el profesor Rodrigo los utiliza únicamente en básica primaria, en bachillerato no, y en cuanto a los videojuegos que ellos ven tanto a los hijos como a la gran mayoría de los adolescentes jugando no creen que les puedan ayudar pues según dicen para eso no necesitan del idioma inglés pues estas generaciones vienen con una huella digital que los lleva a jugar, acceder a cualquier red, utilizar cualquier dispositivo sin necesidad de que se les enseñe o lean las instrucciones de uso. Y por último cuando se les comenta de la posibilidad de tener un videojuego que sirva para que los chicos aprendan inglés y que se pueda usar en sus clases les llama la atención, pero no ven ese proyecto de fácil acceso o de pronto desarrollo. Lo ven como un sueño difícil de alcanzar.

7.1.2.1.**Conclusiones.** La entrevista a cuatro docentes de inglés de diferentes colegios de Sesquilé, podría mostrar en parte la mirada de muchos docentes del municipio o inclusive de otros territorios.

Enseguida se enumeran las principales conclusiones del análisis realizado:

1. Al parecer la desmotivación es una de las mayores dificultades en la clase de inglés, pero, el problema se agudiza cuando afecta a la comunidad educativa en general, a los estudiantes porque no ven en el inglés posibilidades para su proyecto de vida, como no lo encuentran en otras asignaturas. A los padres de familia, cuya mentalidad se expresa en la apatía y el conformismo, al no participar de los procesos educativos de sus hijos en forma activa. Y en los docentes, cuando se han agotado, en intentos solitarios de despertar el interés de los estudiantes por sus clases, sin obtener resultados alentadores, volviéndose monótonos y repetitivos en sus dinámicas pedagógicas. Educar en tales condiciones se torna en un círculo vicioso de apatía y descontento.

2. Hay una evidente resistencia de las y los docentes frente a usar los dispositivos tecnológicos en el aula, los cuales sin duda atrapan la atención de los estudiantes, convirtiéndose esto en un problema convivencial en el aula. Parte de esa resistencia es el temor a un inadecuado uso de parte de los jóvenes, debido a los nuevos conflictos y delitos que emergen a partir de la masificación de éstas tecnologías, como son los casos del matoneo o cyberbullyng.

3. Sólo algunos docentes empiezan a arriesgarse a usar dispositivos como las tablets para grabaciones o búsqueda de vocabulario. No obstante, hay un proceso de transición y asimilación de todas las tecnologías emergentes y es habitual que haya tantas prevenciones. Aun así, algunos docentes deciden por arriesgarse, experimentar, explorar

y hacer de las tecnologías sus aliadas para conocer nuevos horizontes como lo es el de la innovación educativa.

7.2.Etapa Dos: Implementación de estrategias alternativas de aprendizaje del inglés

La propuesta investigativa inicia con una serie de iniciativas pedagógicas producto de la reflexión alrededor de la matriz DOFA, mencionada anteriormente. Esto empieza a desarrollarse paralelamente con las acciones de indagación propuestas en la etapa del diagnóstico inicial. Las estrategias alternativas de aprendizaje del inglés, se ubican en una línea de



Imagen No 1
Taller Manejo de Vocabulario
Grupo MTE
Autoría propia

tiempo que recoge algunas prácticas tradicionales, y se proyecta, rompiendo paradigmas a partir de los aportes y aprendizajes del grupo; produciéndose así también un “*insight*”, una reflexión sobre el saber pedagógico y la necesidad apremiante de cambios en este sentido. Es relevante anotar que, al incorporar el uso de las TIC, no se trata del uso de estrategias *e-learning*, exclusivamente; sino de un enfoque *blended-learning*, que consiste en reconocer elementos valiosos de las estrategias tradicionales de aprendizaje y articularlas a las nuevas estrategias. En la siguiente gráfica puede observarse lo enunciado hasta aquí.



Figura 4. Línea del tiempo de la innovación educativa

(Creación propia)

A continuación, se presentan algunas de estas estrategias.

7.2.1. Uso de videos.

Como herramienta para el aprendizaje los videos despiertan el interés de los estudiantes, captan su atención y aguzan sus sentidos, así que se han constituido en una alternativa cotidiana dentro de las clases de inglés. El primer uso de videos, consistió en la búsqueda de canciones subtuladas en inglés para hacer karaoke, a través del portal de



Imagen No. 2
Grupo MTE
Clase de inglés en el aula de informática
Autoría propia

internet YouTube. El segundo uso que se da a los videos, con excelentes resultados ha sido la auto-grabación por parte de los jóvenes, quienes realizan presentaciones de lecturas, descripciones, preparación de comidas, diálogos a través de este medio. El tercer uso de los videos se da como complemento y retroalimentación a las temáticas realizadas en las clases y consiste en observar y escuchar clases de inglés subidas a YouTube, de este modo, aprenden a partir de integrar, asociar, resolver dudas, a partir de explicaciones de una persona diferente a la profesora que ven a diario.

7.2.2. “Song Festival”.



Imagen No. 3
“Song Festival”
Cierre con la presentación del Grupo MTE,
vistiendo las camisetas que diseñaron como
distintivo. (Autoría propia)

A partir del ejercicio de karaoke, surgió en el 2015 la idea de organizar un evento institucional que permitiera afectar ya no sólo al grupo MTE, sino a los demás estudiantes de la institución, en un acto lúdico que los integrara alrededor de los talentos y sirviera para ejercitar la escucha, la

pronunciación la expresión corporal, a través de interpretar canciones en inglés. El evento se denominó “Song Festival”. Dicha actividad fue evaluada por docentes y estudiantes como muy exitosa, por su organización, creatividad, además del liderazgo y despliegue de talentos de los estudiantes.

7.2.3. Grupo en Facebook.



Imagen No. 4
Grupo MTE en Facebook
Autoría propia

El grupo investigador creó una página en la red social Facebook, con el fin de intercambiar comunicación pertinente al grupo con mensajes y narraciones en inglés, ejercicio que ha generado trabajo en equipo, interés por mejorar la escritura y mejorar su nivel de diálogo e interacción haciendo uso del

inglés; para ello acuden a las consultas antes de publicar y han podido ampliar el manejo del vocabulario.

7.2.4. Literatura en inglés.

Se han introducido cuentos ilustrados y con audio en inglés nivel básico y medio, como “The wizard of Oz”, para mejorar la fluidez en el habla, la escucha, el vocabulario y otras habilidades. El ejercicio consiste en escuchar y seguir la lectura del cuento, buscar las palabras desconocidas, aprender pronunciación y leerlo en voz alta para evaluarlo. Esto les ha ayudado a mejorar la pronunciación, la entonación y ha enriquecido su vocabulario. Algunos estudiantes propusieron el libro “Cats in the dark” para su trabajo de clase para el desarrollo de los ejercicios.

7.2.5. Uso de juegos interactivos.

En el proceso de implementación de estrategias alternativas, se da un mayor acercamiento al juego, a través de la interacción entre las y los estudiantes y el dispositivo tecnológico, bien fuera el ordenador o las tablets, a través de indagar por juegos

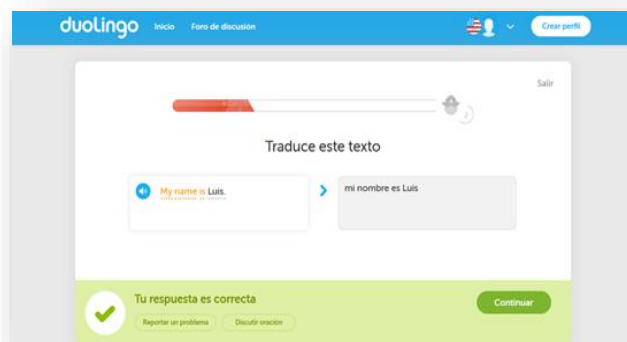


Imagen 5
Ejemplo de juego interactivo. Libre de costo y fácil manejo.
Tomado de: <https://www.duolingo.com/>

interactivos para el aprendizaje del inglés, así como su experimentación en clase. Ejemplo de éstos juegos tenemos Duolingo, Babbel y Games to learn English.

7.2.5.1. **Duolingo.** Es una plataforma online de acceso gratuito para aprender idiomas. Consiste en realizar actividades como pronunciar, completar o responder preguntas y obtener puntos, para ir avanzando de nivel. Es una herramienta interesante y práctica para aprender idiomas, sin embargo, presenta un inconveniente, debe estar conectado a internet para poder jugar.

7.2.5.2. **Babbel.** Es un sistema alemán para el aprendizaje de idiomas en línea. El programa es de descarga gratuita y no requiere conexión a internet para su acceso, excepto cuando se ha alcanzado el nivel básico, se requiere crear un perfil y seguir jugando.

7.2.5.3. *“Games To Learn English”*. es un programa con diversos tipos de juegos conocidos como concéntrese, manos rápidas, deletreo y comparativos. Tiene 26 temas diferentes, pero se maneja específicamente vocabulario; por ejemplo: animales, deportes, partes del cuerpo, lugares. Que en el caso de MTE, han sido usados como apoyo a los temas vistos en las clases. Utilizar estos juegos interactivos es uno de los pasos previos para preparar a los estudiantes para el uso de los videojuegos.

El uso de los anteriores juegos interactivos ha sido pensado desde el grupo MTE como una forma de romper paradigmas, de cambiar la forma tradicional de enseñar y aprender inglés. La implementación de estas estrategias, ha sido significativa, ya que el uso de imágenes, sonido, y tecnologías, forman parte de un modelo comunicativo multidireccional abierto y libre en el cual todos los integrantes actúan tanto de transmisores como de receptores. La fuerza de las imágenes y el sonido construyen en el alumno una realidad personal, convirtiéndola, rápidamente en un aprendizaje significativo. Cada una de las estrategias como los videos, los audios, los juegos, se apoya entre sí y desarrollan la inteligencia de cada estudiante dependiendo de sus capacidades y gustos, además, con un plus que aumenta la motivación de todos. Son herramientas de libre acceso que contribuyen a nuevas prácticas educativas en consonancia con el momento actual y con las propuestas del Ministerio de Educación: ser recursivo, creativo, autónomo e innovador en las estrategias y creación de proyectos. Es decir, un mundo digital al servicio de la educación.

Podríamos decir también, que en esta etapa del proyecto hay cambios importantes en el ambiente de la clase, con estudiantes más entusiastas, más participativos y propositivos, lo que se

evidencia con iniciativas como el “Song Festival” y la página del grupo en Facebook., que han logrado mantenerse durante dos y tres años respectivamente.

7.3. Etapa Tres: Exploración del videojuego como herramienta para el aprendizaje del inglés

Anteriormente se planteó en la etapa uno un diagnóstico necesario para saber qué acceso y condiciones propias del grupo MTE a la tecnología, podrían hacer viable la propuesta de implementación de videojuegos como herramienta alternativa para el aprendizaje del inglés, así como pudo establecerse las necesidades apremiantes en este sentido. Del mismo modo, las entrevistas a maestras, permitió hacer un balance de la percepción que tienen actualmente sobre la enseñanza del inglés, desde sus respectivas experiencias, en cuanto a logros y métodos, mostrando un panorama poco esperanzador desde las prácticas tradicionales.

La etapa dos, evidenció cómo frente al diagnóstico presentado, el grupo MTE toma las riendas y en el ejercicio de la IA, inicia una serie de prácticas para el aprendizaje del inglés, en donde la innovación educativa empieza a afianzarse, desde el momento en que los jóvenes reconocen su poder de gestión de su propio aprendizaje, desde la capacidad que aflora de hacer un trabajo colaborativo, y desde empezar a enfrentarse con sus propios miedos y reconocer habilidades en ellas y ellos mismos. Esta segunda etapa, sin lugar a dudas empieza a abrir de manera importante el camino para explorar la posibilidad de aprender inglés a partir de los videojuegos.

La etapa tres, entonces se realizó a partir de instrumentos de investigación, que como se referencian en la metodología, consistieron en un Conversatorio, Talleres y Observación. La aplicación de estos instrumentos se orienta a partir de la base teórica establecida, desde tres aspectos especiales o categorías: identidad, habilidades y motivación, elementos básicos para trazar la ruta de análisis para estudiar la implementación de videojuegos en el aprendizaje del inglés como segunda lengua. La evidencia de los instrumentos fue organizada en los ANEXOS 3 a 8.

7.3.1. Categorías de análisis.

A continuación, se avanza en el análisis de los instrumentos de investigación, a través de las categorías mencionadas.

7.3.1.1. Identidad. En el conversatorio, los estudiantes hablan con entusiasmo acerca de adecuar los nombres que el jugador seleccione para los personajes principales del videojuego, así como las características que se elijan por parte del jugador para iniciar el juego. Los roles que los estudiantes mencionan de los personajes son: guerreros, soldado, sargentos, líderes y personajes que representan poder. Hay una identidad de los estudiantes con el rol protagónico y con situaciones de un poder que de algún modo apropian durante el desarrollo del juego. En palabras de los jóvenes:

-“ Me imagine un juego de plataformas, donde por ejemplo no se maneja a través de teclas sino a través de uno mismo.

-“Yo también uno de un jugador de fútbol que sea...por ejemplo yo.

-“A mí me gusta porque a veces uno quisiera estar en esos equipos de futbol y hacer eso que hace el muñequito, digamos se sueña estando ya allá...haciendo eso”.

De acuerdo con Gee (2004) existen unos principios de aprendizaje¹³ en los videojuegos, uno de ellos es el principio de identidad:

El aprendizaje implica asumir y jugar con identidades de tal modo que la persona que aprende disponga de verdaderas alternativas (en el desarrollo de la identidad virtual) y una amplia oportunidad para mediar en la relación entre las nuevas y las viejas identidades. Hay un juego tripartito de identidades a medida que los alumnos se relacionan y reflexionan sobre sus identidades múltiples en el mundo real, una identidad virtual y una identidad proyectiva. (p. 83)

Es llamativo observar la apropiación de los jugadores en el desempeño del juego, como asumiendo misiones, que los movilizan hasta llevarlas a cabo, es quizá allí cuando asumen cierta identidad a través del rol protagónico, que se despliega en un conjunto de habilidades, que en aquel mundo virtual desarrollan a la perfección, proyectando un “ideal” en el personaje puesto en escena a través de la pantalla del ordenador. Sin embargo, los estudiantes parecen tener clara la diferencia entre su mundo real, y el virtual que existe en los videojuegos, cuando expresan cómo conciben los videojuegos:

-“es como una vida, porque ahí uno como que se trasporta”

¹³ Se pueden consultar en Gee J. (2004) Aprendizaje e Identidad. En: Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. (p.p. 63 – 88) España: Ediciones Algibe.

-“Videojuego para mí un mundo como dijo mi compañera. Un mundo donde uno puede hacer cosas que en la vida real no puede hacer...”

- “Bueno pues videojuego para mi es algo así como que nos trasporta a distintos mundos, algo que nos saca de la realidad en la que estamos viviendo”

-“Para mí el video juego es salirnos de la vida cotidiana a una vida digamos de más logros pues que nos hace mejorar individualmente”

-“Video juego es para mí es decir vivir como dentro del mismo juego, sentirlo es como dentro del mismo juego”

-“Para mí el video juego es divertirme es como sentir la realidad del juego, desahogarse”

-“Como si uno está triste y se pone a jugar para cambiar el estado de ánimo”

En efecto hay en la concepción del jugador una diferencia entre el mundo virtual que implica el videojuego y el mundo real del jugador. Sin embargo, valdría la pena explorar si las identidades virtual y real pudieran encontrarse. Esto, en función de potenciar en el sujeto habilidades como ocurre cuando interactúa con el mundo virtual, pero se le dificultan en el real. Por supuesto, al pensar la posibilidad de aprender inglés a través de videojuegos, se esperaría que los estudiantes dotaran sus personajes de ficción, de poderes para aprender el idioma, pero el trasfondo de ésta inquietud, sería lograr despertar en ellos el riesgo de asumirme diferentes. Si bien, en la realidad, el aprendizaje del inglés puede tornarse difícil o complejo a partir de la clase convencional, el videojuego, implicaría una herramienta para unir el puente entre dicha realidad y la que brinda el mundo virtual, la de sentir el poder de la capacidad, de aventurarse a conocer. Gee (2004) se refiere a una “identidad proyectiva”:

que significa proyectar los propios valores y deseos en el personaje virtual (Bead Bead en este caso) y considerar al personaje virtual como un proyecto propio en evolución, como una criatura a la que imbuyo de una cierta trayectoria a través del tiempo, definida por mis aspiraciones acerca de lo que deseo que sea y se convierta el personaje (dentro de las limitaciones de sus propias capacidades, claro está) (p. 68)

Y a la inversa podría funcionar. El ejercicio de aprendizaje a través de videojuegos, es en realidad en doble vía, interactuando no con otro personaje, sino con sus propios valores, habilidades y emociones.

7.3.1.2. Habilidades. En cuanto, a las habilidades que se fortalecen según lo expresado por los y las estudiantes a través de los instrumentos de investigación, se hallaron el deseo de ganar, la capacidad para concentrarse y estar atento a los diferentes estímulos, procesos de memoria, razonamiento, comprensión (de idiomas para comprender el juego y las instrucciones), agilidad mental, coordinación motora; habilidades que son percibidas como necesarias para alcanzar los objetivos del juego.

“los juegos nos apartan de la realidad que nosotros vivimos y eso es lo bueno de ellos. Podemos aprender de ellos, podemos inculcar otras cosas en nuestro proceso, también podemos aprender”

Respecto a uno de los talleres, cuando los estudiantes interactuaron con el juego Zelda, se observa en la simulación de los personajes virtuales la posibilidad de fantasear y probar otras habilidades necesarias para el aprendizaje como: lectura, procesos de pensamiento, lógica, capacidad de atención y concentración, interés y motivación a partir de juego. Contrario a esto, en el siguiente taller para evaluar el desempeño de habilidades en una clase convencional de inglés, la respuesta de los estudiantes a través de sus propias reflexiones evidenció que con éste método de aprendizaje había dificultades en el desempeño de la memoria y la concentración, en

la mayoría de casos. Esto plantea la inquietud acerca de cómo los videojuegos potencian habilidades a las que las formas de aprendizaje convencional, hoy no responden del mismo modo. González y Blanco (2008) recogen la experiencia de autores españoles sobre el tema quienes mencionan habilidades y capacidades de aprendizaje, que pueden adquirirse con diferentes tipos de videojuegos:

La percepción de la potencialidad educativa de los videojuegos proviene de la idea de asociar determinados tipos de videojuegos con el fomento de algunas capacidades. Podemos citar a Estallo (1994, 1995), Calvo (2000), Gros (1997, 2000), Etxebarria (1998) y Marqués (2000), como algunos de los investigadores españoles que promueven esta idea. Según Estallo (1994,1995), los videojuegos pueden contribuir al desarrollo tanto emocional como intelectual de los adolescentes. Por otra parte, Marqués (2000) asocia cada tipo de juego con una serie de habilidades y capacidades de desarrollo de interés para el aprendizaje. Por ejemplo, los juegos de arcade (plataformas, luchas...) pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial; los deportivos, a la coordinación psicomotora; aventura, estrategia y rol, a la motivación para temas del currículum y a la reflexión sobre sus valores; los simuladores, al funcionamiento de máquinas; y los puzzles y de preguntas, al razonamiento y a la lógica. Entre los aspectos positivos de aprendizaje Marques (2000) señala: la motivación, el aprendizaje de contenidos y tareas, los procedimientos y destrezas manuales/organizativas, y las actitudes como la toma de decisiones y la cooperación. (p. 75)

Esta investigación también revisó las preferencias de las y los estudiantes respecto a jugar en forma individual o en grupo con videojuegos. La mayoría de experiencias de los jóvenes del grupo MTE, apuntó a querer jugar sólo, sin embargo, otros argumentaban los beneficios hallados al jugar en compañía de alguien. Algunas voces que expresan lo enunciado:

- “Individual, porque uno se va superando cada vez más y uno siente que no va igual que uno, sino que dentro del juego”.
- “Pues a mí me gusta de los dos, un poco más individual. Porque ahí voy aprendo estrategias para en el momento que vaya a jugar en grupo, desarrolle eso”.
- “Yo también prefiero jugar individual, por que digamos uno ya sabe los trucos de ese juego y por eso digamos, en el momento que se vaya a jugar con los demás entonces uno ya sabe los trucos y a los otros uno les gana en eso”.
- “Porque uno tiene con quien compartir y aprende de los demás y mejora la convivencia y el grupo o sea trabajo en equipo”.
- “No sé a mí me gusta como sea, si hay con alguien pues juego grupal y sino solo”.
- “Por equipo porque cada compañero aprende una cosa distinta, aparte que uno sabe, pero los otros, los demás le pueden enseñar más cosas”.

Podría decirse que aquellos jugadores que prefieren un juego individual, quizá lo hacen en función de no ver interrumpidas ciertas estrategias o un cierto ritmo dentro del juego. Quienes prefieren jugar en grupo admiten de algún modo, que hay maneras de compartir lo que cada uno sabe y por ende, enriquecer el juego. Teniendo esto en cuenta, para el proceso de aprendizaje del inglés, así como de cualquier disciplina, tanto la exigencia de esfuerzo personal, individual si se quiere, como la interacción con otros es importante para aprender. De modo, que la interacción que pueda darse entre los estudiantes para aprender una lengua, podría estimular la consecución de dichos aprendizajes, bien sea a través de otro jugador virtual o de un compañero del mundo real. En las ideas que los estudiantes aportaron para el diseño de videojuegos que posibilitaran el aprendizaje del inglés, fue una constante que establecieran personajes que ayudaban al personaje central a aprender una lengua para el cumplimiento de su misión.

Aparecen así personajes como amigos, un profesor humano, gigantes, quienes conocen la lengua y a través de diferentes estrategias ayudarían en el alcance del objetivo.

Lo anterior, es básico para señalar que además de las habilidades físicas, cognitivas, también hay habilidades sociales que los jugadores desempeñan. Alfageme y Sánchez (2002) lo argumentan así:

Asimismo, consideramos que son importantes las habilidades cooperativas, ya que no debemos olvidar que la cooperación, es la forma más importante y básica de interacción humana. Una persona debe ser responsable de su propio comportamiento, pero también, debe saber trabajar con los demás y para ello necesita autorregularse en su metodología de trabajo y establecer procedimientos para la consecución de los objetivos y la realización de la tarea. (p. 117)

Hasta aquí, se han tratado dos categorías importantes para el aprendizaje del inglés a partir de videojuegos como son la identidad y las habilidades. Una tercera categoría está articulada con las dos anteriores y podría constituir el principal elemento que aporte al camino para aprender inglés de un modo más significativo y enriquecedor. Se trata de la motivación, elemento que será analizado a continuación.

7.3.1.3. Motivación. Durante la aplicación de los instrumentos, en especial el momento en que juegan Zelda, el ambiente de la clase es de entusiasmo generalizado. Jugaron todos muy concentrados, activos, atentos y mostrando mucha emoción. Algunos gritaban y mostraban en voz alta sus sentimientos, comentaban cuantas gemas habían obtenido, entre otras emociones. Permanecen concentrados, muestran habilidades psicológicas como la confianza, la autonomía y la autoestima. Sin duda, hay motivación en el ambiente y es que los videojuegos, cobran una

dinámica que conecta de este modo a los jugadores. Al respecto González y Blanco (2008) lo explican así:

La razón por la cual los videojuegos nos atraen tanto está en que poseen lo que en psicología se denomina “factores dinamizadores de nuestra conducta”. En otras palabras, los videojuegos poseen el suficiente atractivo o despiertan la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna. Esta dinámica incluye un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, kinestésica, visual, etc., y la incorporación de niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. Algunos factores dinamizadores de la conducta son: las situaciones que supongan retos continuos y que precisen de una constante superación personal; las situaciones de competitividad (generadas no sólo por el propio desarrollo del juego, sino también por la situación de enfrentamiento con otros compañeros); y la existencia de incentivos, que hace que el papel de la autoestima se acreciente a medida que los objetivos propuestos se obtienen. (p. 72)

De manera que, podría decirse que las habilidades en un videojuego están directamente relacionadas con emociones que motivan a los jugadores como: sensación de ganar o alcanzar objetivos, alegría, adrenalina, emoción, tranquilidad, felicidad, tal como lo expresan los estudiantes al preguntarles por lo que sienten al jugar, en frases como:

“Yo siento como mucha emoción... si emoción por que uno siente como si uno fuera ese muñequito que pasa...”

“si pero cuando lo matan es decepcionante”

“Es muy emocionante porque cuando tu llegas a un nivel... no has podido pasar a ese nivel de un momento a otro lo puedes pasar, uno se emociona mucho, entonces uno se altera”

El elemento lúdico genera una dinámica que consiste en poner en acción las emociones del jugador, a través de los retos a los cuales, al parecer no renuncia, ya que por el contrario lo

estimula a seguir, a lograr metas. La motivación está en el mismo hecho de desplegar habilidades para lograr ganar, cumplir los objetivos y la exigencia del reto. Esto tiene que ver de nuevo con la identidad, en el sentido que, hay un deseo de potenciar a través del personaje, los mejores esfuerzos para culminar satisfactoriamente el juego. Aun cuando haya que empezarlo una y otra vez.

7.3.2. Videjuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés.

En el recorrido de este trabajo de investigación, a través de las tres etapas de la Investigación Acción, se pueden establecer aspectos importantes que apuntan a asumir el reto de implementar los videojuegos como alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés. En primera instancia, porque la iniciativa nace de charlas informales con un grupo de jóvenes, que se inquietan por mejorar su escenario y dinámica de aprendizaje, adicional a esto porque estos jóvenes y su docente, echan mano de los más próximos elementos tecnológicos y de los medios informáticos para empezar a gestionar desde su creatividad prácticas pedagógicas que rescatan el juego, el movimiento, el trabajo cooperativo; se hacen partícipes y responsables de su propia formación. Y, en suma, porque en un acercamiento a los videojuegos, se logra hallar entre la teoría y la realidad un puente que señala dicha herramienta tecnológica como un elemento capaz de hacer del aprendizaje del inglés un escenario de innovación educativa.

En primer lugar, los videojuegos, ponen en juego las identidades del sujeto, que como lo señala Gee (2004) implican una identidad real, una virtual y una proyectiva). Hoy pensar el sujeto, es reconocer que no goza de una única identidad, de acuerdo con sus etapas y las circunstancias de la vida se despliegan cambios en su identidad, ella es algo que se va

moldeando, que puede ser flexible. Los videojuegos tienen la dinámica capaz de poner en juego varias identidades del jugador, este es retado y frente al reto, asume riesgos, se aventura y se permite salir de su formalidad para apostar a ganar, a superar obstáculos. Es así como despliega una identidad virtual trazada con actitudes y habilidades, que no son necesariamente parte de su cotidianidad. Entendiendo esto, los videojuegos pueden constituirse en un vehículo para que un estudiante explore, despliegue y apropie nuevas habilidades, que antes no reconocía en sí mismo. Como se precisó antes, si bien, los jóvenes consideran muchas veces sentir grandes dificultades para aprender inglés, por las muchas palabras que deben aprender, por “lo confusa” de la gramática, entre otros aspectos, los videojuegos pueden ofrecer la capacidad de estimular en los estudiantes, a través del juego de identidades, miradas diferentes, percepciones de ellas y ellos mismos como sujetos capaces, hábiles y con oportunidad de logros.

Esto lleva consigo un proceso de aprendizaje autónomo, es decir, hay una gestión que inicia el mismo jugador, lo importante es poder hacer conciencia de ello y afianzarlo. Cabe recordar, el estudiante se enfrenta a través del ordenador no con un personaje ajeno, sino con sus propios valores, emociones y habilidades.

Así, dentro de los estudios se ha mostrado como son varias las habilidades que requiere el aprendizaje del inglés y que son afianzadas por los videojuegos, como son: la memoria, la capacidad para concentrarse, la capacidad de interpretar el lenguaje de videojuegos, generalmente con instrucciones en inglés, la agilidad mental, la coordinación motora. El desarrollo de éstas y otras habilidades en los estudiantes, así como su práctica es algo que los videojuegos pueden lograr de modo efectivo gracias a su componente lúdico y de interacción

permanente con mundos virtuales que estimulan el cerebro de los jugadores, y de su interacción consigo mismo a la hora de jugar.

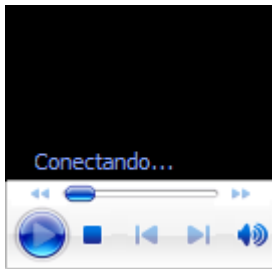
Por otro lado, al establecer los videojuegos como herramienta para el aprendizaje pueden implicar un acontecimiento pedagógico, que abra además la posibilidad de diálogo y reflexión entre el grupo de estudiantes, comunicación que inclusive puede generar diálogos en inglés y generar aportes desde uno y otro de los participantes, acerca de lo aprendido, de las estrategias, de los personajes y otros aspectos relacionados con los videojuegos y el aprendizaje del inglés. Lo anterior, rescatando la comunicación y la cooperación como las formas más importante y básica de interacción humana.

González y Blanco (2008) señalan que los videojuegos contienen los elementos necesarios para la motivación de los jugadores, con su propia dinámica interna, en la interacción con el mundo virtual que les presenta el juego. Esto, complementario a lo que se ha dicho antes, implica una alternativa para movilizar la propia dinámica del estudiante, permitirle reconocer su propio ritmo, esto conectado con la exploración de sus habilidades como se ha dicho. En tanto los videojuegos funcionan con niveles que se van escalando en forma gradual, resulta sumamente provechoso para el aprendizaje del inglés, que un grupo de estudiantes tenga la posibilidad de enfrentarse a su propia dinámica, establecer sus propias metas de aprendizaje, apuntar al logro y avanzar. Esto genera posibilidades de aprendizaje autónomo y con mayor sentido y significado para los aprendices.

En suma con los videojuegos, es posible modificar conductas y actitudes, estimular lazos fuertes entre el quehacer estudiantil y su autoconcepto, los videojuegos logran sacar del interior del estudiante capacidades a través de su relación con aquello que no consideran real, es decir lo

virtual. Además, frente a la crisis que se evidencia respecto a los bajos niveles del inglés, lo cual hace parte de un problema educativo generalizado, es necesario acudir a medidas que en tiempos coyunturales y de globalización, de crisis de modelos, de crisis sociales irresueltas y casi inerciales, es necesario buscar soluciones complejas para panoramas complejos. Los videojuegos pueden resultar ser ese medio para desde lo tecnológico, movilizar otras estrategias de aprendizaje y asumir la posibilidad esperanzadora para niñas, niños y jóvenes, de crecer con el derecho a soñar y crecer con mejores oportunidades.

7.4. Avances del equipo MTE



Video 1. testimonios de los integrantes del equipo

Partiendo de los testimonios dados por los estudiantes del grupo MTE en auto-grabaciones se pueden evidenciar los avances que ha tenido el equipo en muchos aspectos. Primero que todo en cuanto a las competencias básicas que se tienen que tener en cuenta para desarrollar en un estudiante cuando está aprendiendo una segunda lengua. Cabe resaltar que el equipo comenzó con un nivel mínimo de aprendizaje.

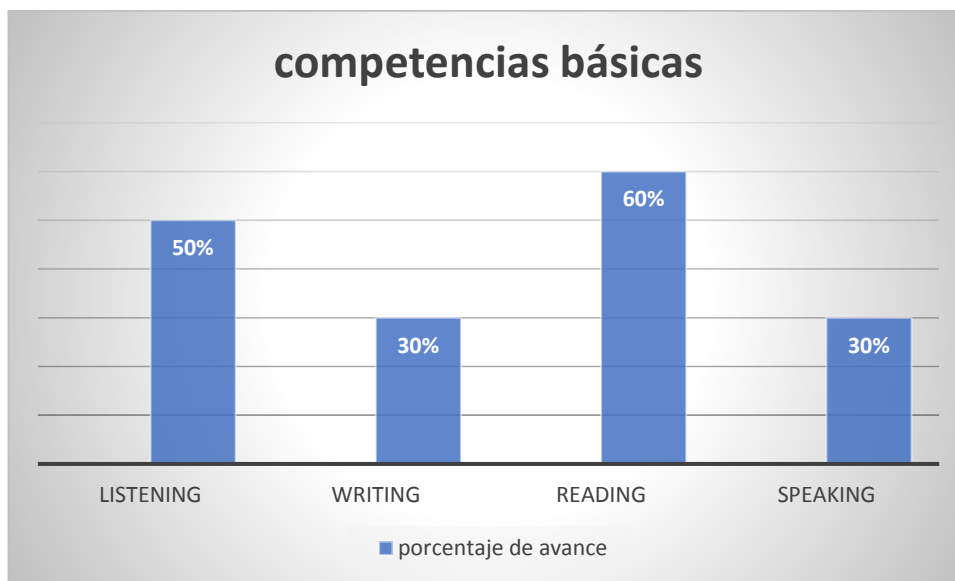


Figura 5. Porcentaje de avances del grupo en competencias básicas. Creación propia

Ahora con respecto al manejo de los videojuegos y las otras estrategias utilizadas para el aprendizaje del idioma inglés ellos hacen ver durante el conversatorio, que han desarrollado habilidades físicas, cognitivas, y también sociales.

De igual forma, se hallaron el deseo de ganar, la capacidad para concentrarse y estar atento a los diferentes estímulos, procesos de memoria, razonamiento, comprensión del idioma para comprender el juego y las instrucciones, agilidad mental, coordinación motora; habilidades que son percibidas como necesarias para alcanzar los objetivos del juego y como un plus se divierten mientras aprenden.

Dentro de los testimonios se pueden resaltar algunas opiniones importantes que muestran avances del equipo y que les han ayudado no solo en su asignatura de inglés sino en las otras asignaturas además los integrantes del equipo MTE son reconocidos dentro de la institución como un equipo líder y creador de eventos de muy buena calidad.

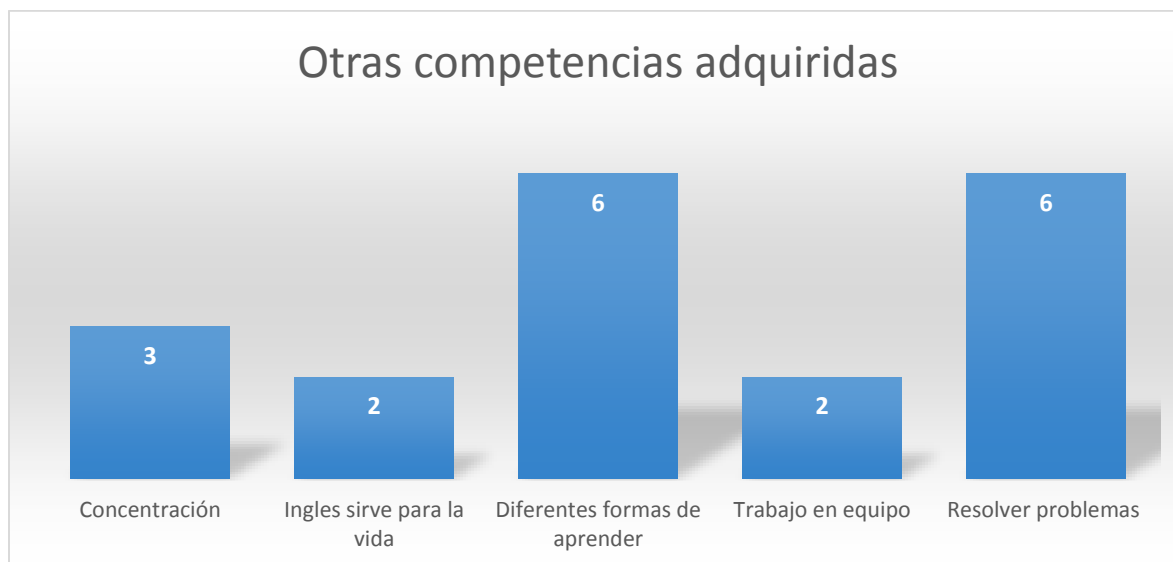


Figura 6. Otras competencias que el proyecto ha desarrollado en los integrantes del equipo MTE. Creación propia

8. Propuestas a Futuro

A lo largo del trabajo investigativo, se planteó el comienzo de un reto más grande, el trabajo más intenso se debe dar a partir de ahora, con el fin de hacer realidad la implementación de videojuegos como alternativa innovadora para el aprendizaje del inglés, es necesario continuar trabajando, por lo cual se exponen a continuación:

8.1. Primera propuesta: Gestionar la adquisición de videojuegos



La primera propuesta es gestionar la adquisición de videojuegos que ya han sido creados para aprender inglés. El primero que se sugiere es el juego denominado "The evil wizard" creado por el grupo

AVATAR, conformado por 60 personas, entre estudiantes, profesores, egresados y administrativos de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), el objetivo primordial del grupo es la creación de videojuegos para ser usados en la educación, crean, desarrollan y usan en sus clases. Es un grupo eminentemente innovador en la educación y Carlos Fosca, uno de los fundadores del grupo avatar comenta “nos queda mucho por investigar, por avanzar, por entender a las nuevas generaciones. Necesitamos entender cómo debemos hacer para aprovechar sus potencialidades”

El videojuego “The Evil Wizard” permite a los estudiantes practicar el idioma inglés sin parecer que fue creado con un fin educativo. Los retos y juegos presentados son como cualquier otro videojuego de aventura; sin embargo, el uso del inglés está dado en todos los niveles del videojuego, especialmente en la interacción y comprensión de las conversaciones con los personajes y en las distintas fases de la historia que son necesarias para culminar satisfactoriamente el juego. Para el desarrollo del videojuego se tomó en cuenta las preferencias de los alumnos que se obtuvo de la encuesta tomada. Por ello, cada Mini juego está basado en los clásicos géneros de videojuegos que están y estuvieron de moda. La historia del videojuego comienza en un salón de clases de idiomas en el cual un grupo de siete estudiantes rompen una urna sagrada en la cual estaba escondido “The Evil Wizard”. Son llevados a un mundo mágico en el cual se habla sólo inglés. Los amigos del personaje principal han sido transformados por el brujo maligno, por lo cual el personaje principal tiene la misión de salvarlos y volverlos a la normalidad.

8.2.Segunda Propuesta: Diseño y creación de videojuegos para aprender inglés

Esta propuesta consiste en que los estudiantes creen sus propios videojuegos para aprender inglés, para ello se piensa en generar una alianza con el área de tecnología, a fin de explorar las posibilidades del internet, en donde existen múltiples ideas para programar, de fácil manejo incluso para niños inclusive, así como tutoriales en YouTube con el paso a paso, que va desde descargar los programas adecuados hasta hacer que el avatar se vista camine, corra, hable, es decir, con todos los elementos que un muchacho encuentra en los más interesantes y divertidos videojuegos que practican a diario.

Para la propuesta podemos nombrar dos programadores de juegos “Second Life” y Scratch (scrash) son dos muy diferentes, pero igual de llamativos para el grupo de adolescentes. En Second Life, igualmente creado por el equipo AVATAR, los usuarios no encuentran límites en cuanto a la creación e imaginación pueden crear objetos de tamaños muy diversos, reales o irreales, lógicos o ilógicos, crean su propio avatar un ser humano común y corriente, un ser mitológico, fantástico, dulce y tierno o descomunal y



Imagen 7 “Second life” programador de videojuegos. (Tomado de: <https://join.secondlife.com/>)



peligroso dentro de los escenarios que están en las mentes de nuestros estudiantes soñadores y fantasiosos. Con los accesorios y ropa que les plazca, pueden correr, caminar, nadar y muchas más cosas que en la vida real no

hacen por miedo a la burla y al fracaso. En Second life pueden pasarse por alto leyes de la naturaleza como la gravedad y encontrar objetos increíblemente pesados volando.

Scratch otra forma innovadora para ser programadores de sus propios juegos, tiene un tipo de juego similar a Mario Bross, que es el juego que los estudiantes más conocen y es el favorito de la mayoría, incluso pueden usar su imagen para programar el juego.

Imagen No 8 “Scratch” para programar videojuegos
(Tomado de: <https://scratch.mit.edu/>)

Scratch tiene tutoriales con el paso a paso para crear sus propios videojuegos y lo ideal es que desde una alianza con los docentes de tecnología para que entre las dos áreas se haga un trabajo más completo y más rápido pues se dedicarían más horas y los conocimientos de las dos asignaturas. Otra de las grandes ventajas que se encuentra es que los dos juegos son abiertos y de libre acceso. Igual no limita su creatividad ni su imaginación y se convierten en creadores y programadores, algo que también llama la atención no solo a los adolescentes sino a cualquier ser humano. Sentirse orgulloso de sus creaciones.

8.3.Tercera Propuesta: Gestionar apoyo de patrocinadores

Buscar apoyo de las empresas: ParqueSoft Colombia y ViveLab Bogotá que dentro de su portafolio de productos y servicios encontramos la consolidación de proyectos educativos pues tienen personal cualificado y altamente preparado para la creación de videojuegos educativos. Las dos entidades realizan convocatorias para que los investigadores presenten sus proyectos, muestren sus propuestas educativas, ellos realizan un proceso de selección y las mejores, las

propuestas ganadoras las desarrollan de acuerdo a lo que se les solicita. La iniciativa consiste en presentar esta propuesta en espera de apoyo por parte de las entidades mencionadas. Por su parte Parquesoft¹⁴, cuenta con TN3 Studio, para el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas, para la educación y el entretenimiento. Por otro lado, Vivelab Bogotá, plantea como misión un laboratorio de innovación participativo, colaborativo, con presencia de la ciudadanía, por lo cual, es quizá la plataforma más indicada para prestar apoyo a esta propuesta investigativa. Vivelab Bogotá es un equipo de profesionales que trabajan específicamente para el Ministerio de las TIC. Se presentó la oportunidad de dialogar sobre el proyecto con Mateo Rojas, uno de sus asesores, quien conoció el proyecto dijo que cumplía con todas las condiciones para proponerlo para la siguiente convocatoria, pues ellos reciben las propuestas, las estudian miran su viabilidad y seleccionan las mejores para desarrollarlas con el equipo de expertos. De modo, que es preciso tocar esta puerta, en aras de forjar una propuesta innovadora para el colegio Carlos Abondano González y con el tiempo para el municipio de Sesquilé.

Cada una de las propuestas también forma parte de la línea del tiempo que se planteó en el capítulo de implementación y van en orden cronológico pues todas las podemos utilizar pero dependiendo del proceso, del trabajo y preparación se proponen la primera para un plazo aproximado de un año pues requiere contactar y gestionar primero con el grupo Avatar para conocer costos, requerimientos técnicos y conocer en sí el juego para mostrarlo a los posibles padrinos del proyecto (el alcalde y los concejales, la empresa privada) para que apoyen y aporten al proyecto.

¹⁴ <http://www.parquesoft.com/>.

La segunda propuesta requiere un poco más de un año pues requiere del trabajo dentro de la institución socializar el proyecto primero con el rector y luego con otros docentes para hacer alianzas con otros docentes principalmente con los del área de humanidades y también con los docentes de informática y tecnología; primero para que conozcan las posibilidades al trabajar con los programadores propuestos y se preparen para trabajarlo en sus clases con los mismos grupos con los que se va a desarrollar el proyecto. Esto requiere de más tiempo puesto que requiere cambiar el plan de área de informática y dedicar tiempo de trabajo en equipo para plantear los requerimientos y temática que se va a trabajar. Es un trabajo que requiere de mucha dedicación y de cambio de paradigmas respecto a la organización escolar. Y para la tercera propuesta se requiere de más tiempo puesto que se necesita plantear el trabajo con todos los requerimientos de las dos empresas, conocer las fechas para postularlos y encontrar el apoyo de los inversionistas de Sesquilé.

9. Conclusiones

El ejercicio investigativo que se registra en este documento, se constituye en un proceso de innovación educativa, gracias a diferentes factores que fueron articulados para llevar a cabo esta

tarea. El primero de ellos, la iniciativa del grupo de investigación *Mentality To English*, quienes en compañía de la docente investigadora se apropiaron de su capacidad creativa y desde el trabajo cooperativo, transformaron su rol estudiantil, pasando de ser agentes receptores a ser gestores de su proceso de aprendizaje del inglés. Las estrategias de aprendizaje alternativo sugeridas desde el grupo han sido muchas veces lideradas por ellas y ellos mismos. El segundo factor, la investigación –acción constituyó una importante metodología, que coherente con el planteamiento de la investigación, permitió ir en un paso a paso explorando el escenario para la implementación de videojuegos, recorrido en el cual los principios de trabajo colaborativo, de relaciones horizontales y de transformación de la realidad, alimentaron el proceso permanentemente.

Es así que el suelo de la pedagogía tradicional se vio sacudido por roles de estudiantes y maestra trastocados gracias a una apuesta por darle sentido y proyección al aprendizaje del inglés como herramienta cognitiva y cultural necesaria para ampliar las oportunidades a las niñas, niños y jóvenes del siglo XXI. El tercer factor, tiene que ver con el hecho de des estigmatizar los videojuegos, un medio virtual que si bien, ha distanciado generacionalmente a jóvenes y adultos, con este proceso logró integrarlos alrededor de la experiencia compartida, de las preguntas, de las inquietudes que surgieron, pero que además, impulsaron la investigación y la experimentación, renovando así las relaciones humanas y las prácticas pedagógicas. Hoy puede decirse que vale la pena adentrarse en la comprensión de los videojuegos como acontecimiento que irrumpe la desmotivación, la desidia, la apatía en las aulas, para despertar el interés de jóvenes y adultos por el conocimiento desde nuevos paradigmas del aprendizaje, del saber, de lo

humano. Vale la pena recordar algunas de las ventajas que los videojuegos traen para el aprendizaje del inglés:

-Mejoran a través del estímulo el desempeño de los estudiantes en términos de atención, memoria y concentración.

-Hace a los estudiantes partícipes de su proceso de reflexión educativa.

-Potencian mayor autonomía, motivación y desarrollo de habilidades.

Con los videojuegos el aprendizaje es significativo por la riqueza de imágenes y movimiento, se puede interactuar y permite la toma de decisiones. Ningún recurso didáctico de la actualidad ofrece tantas posibilidades. Es el momento de romper prejuicios y constatar el gran valor de los videojuegos para generar aprendizajes.

Ahora bien, es importante reconocer las dificultades halladas en el proceso investigativo. Una de ellas tiene que ver con el acceso a internet en el Municipio de Sesquilé, dado que la señal es bastante débil y esto de algún modo interrumpe el proceso. Esto requeriría del gobierno municipal, gestionar la adecuación de redes más óptimas. Por otro lado, la falta de recursos de las instituciones educativas, limita un poco la realización de los sueños pedagógicos, no obstante, es por eso necesario gestionar la financiación por parte de entidades como las plataformas de tecnología digital como se registró en las propuestas. Aplicando el principio de “stakeholders” o pensando en los posibles beneficiados del proceso de innovación, es necesario entrar en diálogo con el alcalde, concejales, rectores, docentes, empresarios, comerciantes, propietarios de restaurantes y hostales y hasta con los estudiantes para promover el proceso investigador, mostrar los resultados de los estudios y evidenciar cómo los videojuegos pueden ser una alternativa innovadora para aprender inglés y que existen las diferentes opciones para

conseguirlos. Además, el manejo del inglés dentro de los habitantes de Sesquilé es imprescindible y urgente si se quiere contribuir al desarrollo de Sesquilé, por ejemplo, fortaleciendo el turismo de la región, tan rica en naturaleza y cultura.

Finalmente, es indispensable dejar planteadas preguntas para futuras investigaciones, que bien podrían abordarse desde la investigación educativa o desde otros escenarios académicos. La primera de ellas: ¿Cómo articular los esfuerzos de las diferentes disciplinas del saber para implementar los videojuegos como alternativas de aprendizaje, haciendo de este medio tecnológico un instrumento integrador de saberes cognitivos, culturales, sociales y éticos? La segunda: ¿Por qué las niñas y mujeres jóvenes no interactúan con los videojuegos con el mismo interés que los muchachos? ¿A qué factores se debe esto?

El proceso investigativo llevado a cabo ha sido precisamente eso, un proceso, porque consiste en una trayectoria de transformación pedagógica y cultural a largo plazo, lo que aquí ha ocurrido ha sido un despegue, la fisura que empieza a romper paradigmas. Habrá que sumar esfuerzos para la puesta en marcha de las propuestas y así continuar transformando.

Referencia bibliográfica

Sacristán, J. G. (2008). *Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo?* Ediciones Morata. Cañal de

Leon, P. y otros (2002) *La innovación educativa*, Madrid. P.p. 11-12

Cifuentes, R. (2011) *Modalidades, Estrategias y Técnicas de Investigación Cualitativa*. En: *Diseño de proyectos de Investigación Cualitativa*. (p.p. 43 – 104) Buenos Aires: Editorial Noveduc.

De Europa, C. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas*. *Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes*.

Elliott, J. (2000) *La investigación – acción en educación*. Madrid: Ediciones Morata.

Etxeberria, X., (1998) *Videjuegos y educación*. *Comunicar*, núm. 10. Huelva, España: Grupo Comunicar.

First, E. (2014). *Índice del nivel de inglés EF EPI*. 2013.

Franklin, C., Kinnell, S. K., Bessmer, L. A., & Lasnik, V. E. (1990). *Hypertext-hypermedia in Schools: A Resource Book*. ABC-CLIO.

Freeman, R. (2010). *Strategic management: A stakeholder approach*. Cambridge University Press.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), p.p. 20-20.

Gee, J. P. (2003). *Good video-games. Good learnings*. EEUU: University of Wisconsin – Madison.

Gee J. (2004) *Aprendizaje e Identidad*. En: *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. (p.p. 63 – 88) España: Ediciones Algibe.

González, C. (2012) Teorías Constructivistas. Aplicación del Constructivismo Social. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI. Guatemala

González, J. (2008). Fundamentos de la investigación educativa. Investigar y Transformar. pp. 13-58. La Paz: GDM Impresores

Hanington, B., & Martin, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

Imbernón, F. (1996) “En busca del discurso perdido”, Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata,

Lin, A. (2008) Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. Traducido por: José Manuel Ocampo. En: Revista Educación y Pedagogía, vol. XX, núm. 51. Canadá: Universidad de Toronto.

Madrid D. (2012) Diferencias entre el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un mundo plurilingüe. Magisterio.58. Bogotá: editorial Magisterio.

Pascual, R. (1988). La gestión educativa ante la innovación y el cambio. Madrid: Narcea

Ponti, F. (2009). Los siete movimientos de la innovación. Grupo Editorial Norma

Velazco, C., & Herrera, J. (2002). Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia. Revista Humanidades Médicas, 2(1).

De Zubiría Samper, M. (1996). Teoría de las seis lecturas: mecanismos del aprendizaje semántico. Fundación Alberto Merani para el Desarrollo de la Inteligencia-FAMDI.

Sacristán, J. G. (2008). Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo? Ediciones Morata.

Sharma, A. (1999). Central dilemmas of managing innovation in large firms. *California Management Review*, 41(3), 146-164.

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar: invitación al viaje (Vol. 196). Graó.

Zaltman, G., Duncan, R., & Holbek, J. (1973). *Innovations and organizations*. John Wiley & Sons.

Cibergrafía

Alfageme, B. y Sánchez, P. (2002) Aprendiendo habilidades con videojuegos Comunicar, 19 Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478 p.p. 114 – 119. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/271793.pdf>

Bausela, E. (2004) La docencia a través de la Investigación–Acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, (p.p.1 -10) Recuperado en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/682Bausela.PDF>

Colombia Bilingüe. En: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/w3-article-315515.html>

González, C. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. En Sánchez i Peris, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” (p.p. 69 – 125) [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca Recuperado en: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gonzalez_blanco.pdf

Gros, B. y Garrido J. (2008). “Con el dedo en la pantalla”: El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. En Sánchez F. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca Recuperado en: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gros_garrido.pdf

Grupo AVATAR. La página web del grupo se encuentra como: <http://avatar.inf.pucp.edu.pe/videojuegos-educativos/>

La página web del grupo se encuentra como: <http://avatar.inf.pucp.edu.pe/videojuegos-educativos/>

KOKORI. La página en la cual se puede descargar el juego es: <http://www.kokori.cl/>

Grupo F9 en: ¹ Información en: <http://videosjuegosyeducacion.blogspot.com.co/2010/03/normal-0-21-false-false-false.html>

Mariño, S. I., & Godoy, M. V. (2009). Innovaciones en educación. Desarrollos web complementarios al proceso de enseñanza–aprendizaje. Anales del X Encuentro Internacional Virtual Educa, 9-13. Recuperado en: En: <http://www.virtualeduca.info/index.php>.

Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo. Agenda Post 2015. Es hora de la acción mundial por las personas y el planeta. Recuperado en: www.un.org/es/millenniumgoals/beyond2015-news.shtml

Sánchez, F. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “homo digitalis”. En Sánchez, F. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis”. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca. Recuperado en: http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_editorial.pdf

Scratch en <https://scratch.mit.edu/>

Entrevista de Eduard Punset a Ken Robinson <https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>

Anexos en CD

- Anexo 10 Evidencias Taller 1 Videojuego Zelda
- Anexo 11 Evidencias Taller 2 Propuestas colectivas para el diseño de videojuegos
- Anexo 12 Certificado de Rectoría
- Anexo 13 Resultados encuestas

Listado de imágenes, figuras y tablas

Imágenes

Imagen 1. Taller Manejo de Vocabulario	81
Imagen 2. Grupo MTE Clase de Inglés	82
Imagen 3. “Song Festival”	83
Imagen 4. Grupo MTE en Facebook	84
Imagen 5. Ejemplo de Juegos Interactivos	85
Imagen 6. Video Juego “The Evil Wizard”	101
Imagen 7. Second life “Programador de videojuegos”	103
Imagen 8. “Scratch” para programar videojuegos	103
Imagen 9. Wii Sports	119
Imagen 10. Súper Mario Bros	119
Imagen 11. Mario Kart	119
Imagen 12. Wii Sports Resort	119
Imagen 13. POKEMON Rojo, Verde y Amarillo	120
Imagen 14. Tetris	120
Imagen 15. New Súper Mario Bros	120
Imagen 17. Duck Hunt	120

Imagen 18. New Súper Mario Bross. Wii

Figuras

Figura 1. Modelo de innovación	61
Figura 2. Promedio de horas jugando de acuerdo al género	73
Figura 3. Preferencias de videojuegos	74
Figura 4. Línea del tiempo de la innovación educativa	82
Figura 5. Porcentaje de avances en competencias básicas	100
Figura 6. Otras competencias que el proyecto ha desarrollado	101

Tablas

Tabla 1. Número de mujeres y hombres de acuerdo a la edad.	65
Tabla 2. Número de estudiantes de acuerdo al estrato socioeconómico	65

Anexo 1

Encuesta a grupo Mentality To English

1. ¿Qué edad tienes?
 - a. 14
 - b. 15
 - c. 16
 - d. 17

2. ¿Género?
 - a) Femenino
 - b) Masculino

3. Estrato socio-económico
 - a) 1
 - b) 2
 - c) 3
 - d) 4

4. ¿cuáles de los siguientes dispositivos Posees?
 - a) Smartphone
 - b) Tablet
 - c) Portátil
 - d) Computador de escritorio
 - e) Ninguno de los anteriores

5. ¿Tienes instalados juegos en tu dispositivo?
 - a. Si

b. no

6. ¿tienes acceso a internet en casa?

a) Si

b) No

7. ¿Cuántas horas de tu tiempo libre dedicas a los videojuegos?

- 1 Hora diaria.
- Dos horas diarias.
- Más de dos horas diarias.
- Nunca juegas con ellos

8. En el colegio, ¿en algunas de las asignaturas se han utilizado juegos virtuales para el proceso enseñanza –aprendizaje?

A. Si



B.No

Si la respuesta es afirmativa, escribe en cual asignatura

9. Los siguientes videojuegos están clasificados como los diez más vendidos durante la historia de los videojuegos.

¿Conoces algunos? Señala cuáles de ellos conoces y has jugado.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

	
<p>Imagen 9 1. Wii Sports (Tomado de http://indichelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>	<p>Imagen 10 2. Súper Mario Bros (Tomado de: http://indichelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>
	
<p>Imagen 11 3. Mario Kart (Tomado de: http://indichelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>	<p>Imagen 12 4. Wii Sports Resort (Tomado de: http://indichelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>
	

<p>Imagen 13 5. POKEMON Rojo, Verde y Amarillo (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>	<p>Imagen 14 6. Tetris (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>
 <p>The image shows the cover art for the video game 'New Super Mario Bros.' for the Nintendo DS. It features Mario in his iconic red cap and blue overalls, running through a colorful, pixelated landscape. In the background, there are floating coins, a Piranha Plant, a Goomba, and a green pipe. The title 'New SUPER MARIO BROS.' is prominently displayed at the top.</p>	 <p>The image is a screenshot from the Tetris game. It shows a 3D perspective of a yellow path leading through a green field. Several cows are scattered along the path. In the top left corner, there is a score display 'P1 33' and a timer '45.89'. In the bottom right corner, there is a level indicator '1 1 P2'.</p>
<p>Imagen 15 7. New súper Mario Bros (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>	<p>Imagen 16 8. Wii play (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>
 <p>The image is a screenshot from the video game 'New Super Mario Bros.' It shows a 2D side-view scene with a green grassy field, a brown tree, and a Goomba enemy. A blue bird-like creature is flying in the sky. The background is a clear blue sky.</p>	 <p>The image is a screenshot from the video game 'Wii Play'. It shows a 3D scene with a white castle-like building, a red flag, and several colorful balloons. The sky is blue with some clouds. In the top left corner, there is a score display 'x06' and '00000000'. In the top right corner, there is a level indicator 'U47C'.</p>
<p>Imagen 17 9. Duck Hunt (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>	<p>Imagen 18 10. New Súper Mario Bross. Wii (Tomado de:http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/)</p>

10. ¿Consideras que algún tipo de videojuegos de los cuales tú conoces podrían servir para ser usados en la institución para el proceso de enseñanza aprendizaje de alguna asignatura?

a. Si _____. ¿Cuál? _____ ¿ Para enseñar qué crees que podría ser usado?

b. No

Anexo 2

Entrevista Semiestructurada a docentes de inglés

Nombre de docente entrevistado: _____

Colegio donde labora: _____

Oficial: _____ Privado: _____

Experiencia en años: _____

1. ¿Tiene dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés? Si la respuesta es sí, ¿cuáles son esas dificultades?
2. ¿Cuáles estrategias para el aprendizaje del inglés utiliza en la actualidad con los estudiantes de bachillerato?
3. ¿Cuáles estrategias para el aprendizaje del inglés ha utilizado o utiliza y recomienda usar gracias a que ha obtenido buenos resultados?
4. ¿Utiliza Smartphone, Tablet, laptops en sus clases de inglés?
5. ¿Ha utilizado o utiliza el Facebook, YouTube, blogs, twitter?
6. ¿Considera que los videojuegos que comúnmente juegan los chicos son útiles en la educación?

Anexo 3

Conversatorio “experiencias con los video juegos”

Establecer un subgrupo mixto de 10 personas del Grupo “Mentality To English”. El criterio para conformarlo es que los estudiantes sean activos en jugar video games. La idea es que este grupo participe, dialogue e intervenga con sus propios análisis en la aplicación de los tres instrumentos de la investigación sobre video juegos.

OBJETIVO:

Compartir experiencias relacionadas con los videojuegos a través de un diálogo dirigido entre pares.

DURACIÓN: 60 minutos

PAUTAS PARA EL CONVERSATORIO

1. Organización en círculo. De manera que puedan verse todos los estudiantes y maestra participante y entablar el diálogo.
2. Es necesario llevar un orden de la palabra, alzando la mano y también escuchando la intervención de los otros.
3. Si los estudiantes proponen preguntas a otr@s compañeros es interesante que las formulen. No obstante, sin perder de vista el tema y propósito de la conversación.

PREGUNTAS

Para iniciar la conversación voy a pedirles que recuerden e imaginen que ahora mismo están jugando un video juego. (Se da espacio de un minuto para que se ubiquen en esa situación.)

Ahora conversemos:

1. ¿Qué juego se imaginaron?
2. ¿Qué sienten? ¿Qué emociones experimentan cuando lo juegan?
3. ¿Por qué esas y no otras emociones?
4. ¿Quién es cada uno de ustedes cuando juega video games?
5. ¿Se aprende jugando video games? ¿Qué han aprendido?
6. ¿Prefieren los videojuegos individuales o aquellos donde pueden interactuar con alguien? ¿Por qué?
7. ¿Cómo podrían ustedes con sus propias palabras definir el término video juegos?

8. ¿Qué creen es lo que hay en los video juegos, que atrapa tanta atención de los jóvenes? *Reta a la persona, ensayo y error, hasta hacerlo más experimentado.*

9. ¿Creen que los video juegos podrían ser herramientas para aprender una segunda lengua? ¿Por qué?

10. ¿Hay algo importante sobre los video juegos que quieran agregar o compartir en esta conversación?

Anexo 4**Reconocimiento del desempeño de habilidades a través del video juego “The legend of Zelda: ocarina of Time”**

LUGAR: Aula de Informática

DURACIÓN: 60 minutos

1er. Momento. JUEGO LIBRE

Cada estudiante tendrá acceso libre al video juego Zenda durante 30 minutos.

2º. Momento. REFLEXIÓN

Una vez finalice el tiempo estimado cada estudiante intentará hacer conciencia de las habilidades que le exigió el videojuego. Esta exploración se hará con base en las siguientes pautas:

1. ¿Qué rol desempeñó en el juego? (Personaje) _____
2. ¿Qué rasgos físicos y psicológicos tiene el personaje? _____

3. ¿Qué habilidades caracterizan al personaje? _____

4. Tales habilidades ¿ya vienen incorporadas con el videojuego? _____
5. ¿Usted pudo otorgar o poner habilidades al personaje? _____ ¿Cuáles? _____

6. Respecto a usted como video jugador@ ¿Qué habilidades le exigió el juego?

7. ¿Pudo responder a esa exigencia? _____ ¿Qué habilidades pudo desempeñar con facilidad? _____

8. ¿Qué habilidades desempeñó con dificultad? _____

9. ¿El idioma ocupa algún lugar importante en el desarrollo del juego? _____
¿Por qué? _____

Listado de habilidades

Habilidades Sicológicas (Auto concepto, confianza, Autoestima, Autonomía,)

Habilidades Cognitivas (ubicación espacial y temporal, Interpretación de lenguaje simbólico, agilidad mental, Memoria, Atención)

Habilidades sociales (Cooperación, Relaciones interpersonales, Solución de problemas, habilidades organizativas, perseverancia, toma de decisiones)

Habilidades motrices (Velocidad, resistencia, fuerza...)

Anexo 5**Propuestas colectivas para el diseño de video juegos para el aprendizaje del inglés**

OBJETIVO: Aportar ideas al diseño de video juegos para el aprendizaje del inglés desde el trabajo colaborativo.

GRUPO No. _____

Duración: 2 horas

Monitor@s: _____

Misión No. 1

1. A continuación, leerán, escucharán e imaginarán la siguiente historia:

Aris habita un océano de múltiples colores y formas en un Planeta llamado Deva, allí convive con muchos seres diferentes entre sí, todos con la capacidad de comunicarse a través del lenguaje de su piel, que cambia de color de acuerdo con las emociones, sentimientos e ideas que quieren expresar. Su mundo parece mágico. Aun así, Aris como cualquier ser sensible del universo tiene un sueño, el suyo es conocer el Planeta Azul como llamaban los ancestros al mundo antiguo que existió antes de la civilización a la que ahora mismo pertenecía. Se empeñó tanto en su idea, que inventó una máquina que lo devolvió 1241 años atrás. Aris no podía creer lo que había logrado. Le deslumbró ese mundo exótico que se encontraba ante sí y frente al cual su cuerpo comenzaba a experimentar nuevas sensaciones, pequeñas vibraciones sacudían su piel. Eran sonidos, parte esencial del lenguaje con el que en el Planeta Azul se comunicaban. Lo recibieron con asombro por su extrañeza, todos se apartaban, evitándole, aunque también sentían curiosidad. Aris cambió mil veces de colores, pero su lenguaje no era igual al de aquellos habitantes. Sólo tenía una opción para interactuar con la gente del Planeta Azul: aprender a comunicarse en *inglés* su lengua, conocer y combinar sus palabras para contarles quién era y de dónde venía. Así Aris emprende un gran reto y es aprender el inglés para comunicarse con la civilización a la que llegó a través de su máquina del tiempo.

Misión No. 2

La misión del grupo consiste en ayudar a Aris a llevar a cabo su reto. Para ello diseñarán un video juego, teniendo en cuenta:

- Personajes y sus características
- Escenario
- Guion
- Música
- Gráficas
- Viñetas en inglés

El Grupo cuenta con un obsequio para empezar a diseñar su video juego:

1. La música de Six marimbas Steve Reich:

<https://www.youtube.com/watch?v=RaYvMwQd3cs>

Por otro lado, tengan en cuenta las siguientes preguntas para orientar su diseño:

- Encontrará Aris amigos en los habitantes del Planeta Azul para llevar a cabo su reto o será una tarea que haga solitariamente.
- ¿Qué herramientas encontrará Aris para facilitar su aprendizaje del inglés?
- ¿Cómo irá avanzando en este reto?
- ¿Hallará dificultades u obstáculos para lograrlo?
- ¿Tendrá la capacidad Aris para superar las más difíciles pruebas? ¿Cómo lo hará?
- Y otras preguntas que el mismo grupo se plantee.

¡INICIEMOS EL RETO!

ANEXO 6

Transcripción Conversatorio

MAESTRA: Bueno ahora si estamos con un grupo de los estudiantes de investigación de Mentaly To English del grado 1002 del Colegio Abondano Gonzalez estamos con: Arianis, Rafael, Fernando, Cristhian, Sebastian; Daniel, Jesus Yeison y Fabián.

Vamos a hacer un conversatorio sobre video juegos, lo primero que vamos a hacer es cerrar los ojos e imaginarnos un videojuego.Ok! (se da espacio para imaginar) Listo ahora cuéntenme que juego se imaginaron?

ESTUDIANTE: - -De un muñeco que juega futbol.

MAESTRA: ¿Qué tu juegas siempre ese juego?

-Si más o menos

-Yo me estaba imaginando un juego de soldados llamado Canthik

-Yo también uno de un jugador de futbol que sea... por ejemplo yo

- yo me estaba imaginado uno de policías contra terroristas

MAESTRA: Y tu Sebastián,

- yo estaba pensando en un juego llamado Arcanos

MAESTRA: Y tu Daniel,

Yo estaba pensando en un juego de guerra llamado Arstick

MAESTRA: Jesús, ¿qué juego te imaginaste?

-Yo uno de juegos del hambre, llamado class clan de aldea

MAESTRA: Y tú ¿qué juego te imaginaste?

-Uno así, por ejemplo, uno llega a una partecita donde uno tenga que armar por ejemplo un arbolito salen una cantidad de preguntas, y uno tiene que responderlas ahí mismo

MAESTRA: Ok, tú que juego te imaginaste

- Me imagina un juego de plataformas, donde por ejemplo no se maneja a través de teclas sino a través de uno mismo.

MAESTRA: O sea, tú te esta imaginado un juego que tú mismo crearías

- Pues yo creo

- (no es legible.... Varias voces a la vez)

MAESTRA: ¿Manejado por la mente? Y, ¿existe ese juego?

- Si (AHTC varias voces)

MAESTRA: Y, ¿quién lo ha jugado? han jugado ustedes? ¿Han visto que lo juegan?

- (NO ES LEGIBLE) toca mostrar el casco... así se llama

MAESTRA: Imagínense, ¿qué sentimientos se despiertan en ustedes cuando están jugando ese juego?

MAESTRA: ¿Qué es lo que sienten cuando están en ese juego?

- Alegría
- Adrenalina
- Emoción
- Tranquilidad
- Felicidad
- Yo siento como mucha emoción... si emoción por que uno siente como si uno fuera ese muñequito que pasa...

- sí, pero cuando lo matan es decepcionante
- (risas)
- Es muy emocionante porque cuando tu llegas a un nivel... no has podido pasar a a ese nivel de un momento a otro lo puedes pasar, uno se emocional mucho, entonces uno se latera
- eso depende,
- o cuando logra algo
- si, cuando logra un titulo

MAESTRA: ¿Qué emociones no les despierta un juego de esos?

-La tristeza

-La pereza

MAESTRA: ¿No les da pereza ni nada?

- Si da pereza levantarse

MAESTRA: Pararse y hacer otra cosa (mmmmm)

MAESTRA: Cuando ustedes están en ese juego. ¿qué rol asumen? ¿Quiénes son ustedes cuando están en ese juego?

-protagonistas

-un policía

- un soldado

- un futbolista

MAESTRA: Y esos futbolistas que ustedes escogen ahí. ¿tienen nombre y todo?

- El que vaya utilizar cada quien, le pone su nombre

MAESTRA: Y le pone uno, ¿el nombre de quién?

- Por ejemplo, a mi encanta jugar Mario y ahí uno le puede poner el nombre de uno o lo cambia

MAESTRA: Y tú lo haces, le cambias el nombre

MAESTRA: ¿Y tú qué rol asumes cuando haces eso que te gusta jugar?

- De capitán del equipo

MAESTRA: Ok, ¿y tú, que rol asumes?

- Soldado- sargento

MAESTRA: Ósea, el que tiene más poder

MAESTRA: Y, ¿Jesús?

- No, pues cualquiera depende de cualquier juego, el protagonista el que hace todo. Si porque prácticamente en todos los juegos lo hace todo, aunque hay varios que son juegos multijugador esos ya son en campaña es entre dos, eso ya es en compañía con otra persona.

MAESTRA: Pero ustedes asumen ese rol como ustedes mismos, no como si fuera otro personaje.

- Eso depende, porque si fuera HTC – Bay ... eso ya es meterse como al juego, eso que le tapan acá y eso meterse al juego; ya, por ejemplo, en consola ya uno sabe que es uno mismo, pero prácticamente uno piensa que uno es el muñeco

MAESTRA: Ustedes sienten que con esos juegos que practican; con esos juegos que han dicho hasta este momento, ¿han aprendido algo les ha aportado algo, les sirve para algo?

- Pues eso depende del juego porque hay juegos que por ejemplo llevan como idiomas diferentes donde dice cambie idioma

MAESTRA: Pero, ¿no aprenden matemáticas, español? Por ejemplo, a tener más atención a poderse concentrar más.

- Si, concentración

MAESTRA: Les ayudado en la concentración a que otras cosas

- A reforzar la mente, porque por ejemplo uno ya sabe que parte del juego, uno ya se sabe cómo todas las partes del juego.
- Hace como estrategias

MAESTRA: Se vuelven estrategias con esos juegos, les desarrolla esas habilidades, ¿en qué? cuéntanos de ese juego que es?

-bueno pues el jueguito trata de como casi siempre lo dejan a uno con una casa que aumente el índice de población que uno puede tener y lo dejan a uno con el del centro urbano y como dos o tres trabajadores. Entonces con esos trabajadores uno comienza a recoger madera, alimentos uno comienza a recoger todo eso y comienza a crear casas construye cuarteles, bibliotecas comienza a mejorar y comienza a andar por ahí por la edad media y hasta el siglo XXI así mejorando todo y cuando se está llegando como al límite o cuando se llega a lo máximo ya comienza a entender todo lo que tuvieron que hacer antiguamente, o sea, toda la evolución que tuvieron.

MAESTRA: ¡O sea, ahí estás aprendiendo Historia!!!

- Claro

MAESTRA: Y lo has jugado, súper interesante. Que prefieren los juegos individuales o los juegos que tienen que trabajar colaborativamente.

- Depende
- Grupales
- (No es legible varias voces)
- Depende

MAESTRA: ¿Si cuéntanos, de que depende?

- Porque bacano seria. yo sé un juego individual, yo lo juego a ver si un amigo lo juega o no o sea como rivalidad

MAESTRA: Competencia

- Si exactamente, entonces es mejor los juegos individuales yo creo

MAESTRA: ¿Para ti es mejor lo individual, y para ti?

- Individual, porque uno se va superando cada vez más y uno siente que no va igual que uno sino que dentro del juego.

MAESTRA: ¿Prefieres individual o por equipo?

- Por equipo porque cada compañero aprende una cosa distinta, aparte que uno sabe, pero los otros, los demás le pueden enseñar más cosas.

MAESTRA: ¿Y cuál juego es ese, como es ese juego? ¿Que tu practicas a si en equipo?

-Se llama Halo y eso es para celulares que se llama Pixel bowl y esta Catush Clan.

MAESTRA: Y el que más te gusta cuál es?

- Halo

MAESTRA: ¿Y en qué consiste?

-ya es como en un futuro y es como viajar en planetas y es de disparar es de matar

MAESTRA: ¿Y por qué prefieres así en equipo y no individual como tus compañeros?

- Porque uno tiene con quien compartir y aprende de los demás y mejora la convivencia y el grupo o sea trabajo en equipo.

MAESTRA: ¿y Rafael?

- Pues a mí me gusta de los dos, un poco más individual. Porque ahí voy aprendo estrategias para en el momento que vaya a jugar en grupo, desarrolle eso.

MAESTRA: Cristián cuéntanos

- Yo también prefiere jugar individual, por que digamos uno ya sabe los trucos de ese juego y por eso digamos, en el momento que se vaya a jugar con los demás entonces uno ya sabe los trucos y a los otros uno les gana en eso.

MAESTRA: ¡Y aprendes también los trucos de los otros!!! Sebastián cuéntanos.

- Yo prefiero jugar los juegos individuales

MAESTRA: ¿Por qué?

- Pues porque cada juego tiene en como modo de historia se vuelve como entretenido el juego y ya cuando pasa el modo de historia desbloquea y vas aprendiendo ahí sí.

MAESTRA: ¿Daniel cuéntanos?

- Individual, me siento cómodo, prefiero estar solo

MAESTRA: ¿Tu prefieres estar solo? ¿Y juegas en la casa?

-no, salgo solo y juego solo

MAESTRA: Y Jesús ya nos había dicho que dependía de que

- Del juego

MAESTRA: ¿Pero ¿cuál prefieres el individual?

- No sé a mí me gusta como sea, si hay con alguien pues juego grupal y sino solo.

MAESTRA: Con sus propias palabras por favor defínanme video juego

-es como una vida, porque ahí uno como que se trasporta

MAESTRA: Cuéntanos Fabián

- Videojuego para mí un mundo como dijo mi compañera. Un mundo donde uno puede hacer cosas que en la vida real no puede hacer como estilo matar gente, estilo san Andrés que uno puede robar. Todo eso algo que yo creo que uno no puede hacer en la vida real, entonces es un mundo de juegos, así como.

- Le ayudan en la vida a uno por que le hacen como el juego por que después no le trae consecuencias o algo así.

- Bueno pues videojuego para mi es algo así como que nos trasporta a distintos mundos, algo que nos saca de la realidad en la que estamos viviendo

- Para mí el video juego es salirnos de la vida cotidiana a una vida digamos de más logros pues que nos hace mejorar individualmente

- Video juego es para mí es decir vivir como dentro del mismo juego, sentirlo es como dentro del mismo juego

- Para mí el video juego es divertirme es como sentir la realidad del juego desahogarse

MAESTRA: ¿Qué?

-desahogarse

MAESTRA: Desahogarse, sacarse todos esos sentimientos que se tienen ahí guardados

- Prácticamente porque lo que dijo Fabián que uno se mete a otro mundo en lo que no puede hacer en la vida real y uno a me duda de los videojuegos, uno digamos ... si yo peleo con mi mama prácticamente me pongo a jugar para olvidarme de todo lo que paso con ella.

- ¡Exactamente!!!

- Como si uno esta triste y se pone a jugar para cambiar el estado de animo

MAESTRA: Ummm Jeison, ¿ ya lo dijiste?

-pues no, peor casi que es un poco de lo que todos han dicho además de lo que ha dicho Jesús, los juegos nos apartan de la realidad que nosotros vivimos y eso es lo bueno de ellos, Podemos aprender de ellos, podemos inculcar otras cosas en nuestro proceso, también podemos aprender.

MAESTRA: ¿Que creen ustedes hay ahí en los video juegos que les atrapa tanto la atención que les atrae tanto a ustedes?

- Usar las armas

MAESTRA: Te a atrapa eso la atención, Usar las armas como tener el poder

-si

-A mí me gusta porque a veces uno quisiera estar en esos equipos de futbol y hacer eso que hace el muñequito, digamos se sueña estando ya allá...haciendo eso

MAESTRA: Sueñan con eso

- Si
- Es que es una

MAESTRA: ¿Cuando ustedes duermen sueñan con eso?

- Uno suela a veces
- ese muñequito que está ahí

MAESTRA: ¡Son ustedes ese muñequito y hacen todo eso!!!

- Si, algo que uno no puede

MAESTRA: Y eso es lo que les atrapa la atención, el ser ese ser que tiene poderes

- Para mi seria como el diseño del juego... porque yo no he soñado con ningún juego ni que soy eso, pues he interactuado, pero siendo yo por ejemplo como el de (no es legible) ser un soldado, pero en la vida real. Por eso a veces me gusta mucho los de anime, porque prácticamente yo quiero ser de la fuerza aérea

- Uhm
- Entonces es más la interacción de uno. Si uno es violento le gusta juegos violentos
- A mí me gusta las estrategias, uno crea, piensa.
- Es bacano por decirlo así tratar de superar a la consola la dificultad que tenga e juego con la mente con el pensamiento.

MAESTRA: Bueno, conocen ustedes videojuegos que creen el profesor de determinada asignatura pues utilizarlo en su clase para aprender de determinada cosa; Así, como el que dijo

Jeison el de Historia que lo lleva a uno al trascurso de hace muchísimos años en el tiempo hasta el día de hoy. ¿Conocen juegos que puedan utilizarse para aprender alguna de las asignaturas del colegio?

MAESTRA: Ese, ¿cuál es?

-Max (no es legible)

MAESTRA: ¿Y en qué consiste?

- Un juego de matemáticas que ayuda a desarrollar nuestra mente, operaciones

MAESTRA: La lógica

-operaciones, más rápidas

MAESTRA: ¿Y lo han usado en la clase de matemáticas?

-sí y tiene varios grados de dificultad, es como armar un crucigrama con letras

-Le dan unos patrones, pero no todas las operaciones

MAESTRA: ¿Ah es completar todo eso, y que otro juego creen ustedes?

- De búsqueda

MAESTRA: De búsqueda. ¿Pero en qué clase que asignatura ustedes podrían usarla?

- Todas

-Todas por que más que todo es buscar objetos, estas cosas que son como para la escena de un crimen para resolverlos.

-----(arcanos)

MAESTRA: ¿Pero esos son juegos interactivos, que son distintos a los video juegos o es lo mismo para ustedes un videojuego y un juego interactivo?

-no pues

-FIFA para educación física

MAESTRA: ¿Y ese es de futbol? ¿Y en educación física como lo usarían?

- Aprende jugadas

- Si aprende jugadas digamos estrategias

MAESTRA: Estrategias y hay algún otro juego para otros deportes otras estrategias, para otras de básquet

-si, si!!!

-muchos

- voleiball

MAESTRA: ¿Ósea que se podrían usar en educación física?

- Juegos olímpicos, también ahí juegos.

MAESTRA: ¡Sí!

-De ciclismo, también ahí

-Juegos como Arcade, pro que ese juego es de tener una historia, es de ponernos a leer eso también nos ayudaría a entender el juego leyendo.

-Entendiendo más, leyendo pues entendiendo más fácil el juego y más fácil lo podría pasar

MAESTRA: Desarrolla habilidades lectoras

-si

MAESTRA: ¿Y en alguna asignatura han usado los video juegos? ¿En ninguna?

- No

- No. Normal pues no los usamos, pero jugamos

MAESTRA: Les permiten jugarlos y que juegos hay ahí

-Halo

-FIFA 14

-Crash bandy, crash car, Mario car, super Mario for ever

MAESTRA: Ósea que ahí

MAESTRA: varios aquí instalados

-pues es que uno lo trae en el celular instalados por que unos los instalan los computadores y otros que ya son fijos

- o reemplazan la manera en como el computador trabaja

- también esta Mario 64

MAESTRA: Los pone más lentos.

MAESTRA: Ahí juegos que pesan mucho... por ejemplo exige que el computador responda bien para que el juego funcione bien, no se trabe.

MAESTRA: Consideran que algún videojuego, así no se haya creado en este momento, que lo juegos les ayudarían a ustedes aprender ingles

-si

-si

-si por que uno se esforzaría por saber lo que están diciendo, que estrategia l están mostrando a uno para hacerla

- en Mario se ve mucho el Ingles porque hay partes donde hay un cuadrito que es una piña y aparece un reguero de letras que están en inglés, entonces ya como sabiendo más o menos inglés, ya sabe lo que dice ahí.

MAESTRA: Se defiende

-Se defiende con eso

- eso es como zenda que a uno le cuentan la historia, pero uno dice pero que dicen ahí si está hablando inglés o veces muestran abajo que ellos hablan en ingles muestran los subtítulos pero en ingles... a veces uno queda como perdido por que no se sabe, pero si uno lo traduce o trata de traducirlo y es diferente.

MAESTRA: ¿Y lo han intentado? Y entendían algo

-japonés

MAESTRA: japonés, ¡genial!!!

- Si
- Llegan a tal punto que si uno no entiende pues uno no sabe qué hacer
- Y queda ahí estancado
- No me cuando i fue el mes pasado, pero el menú me salió en japonés y después en otro idioma entonces me toco ahí mirar a ver cómo era y darle en español

MAESTRA: Ohm que chévere

- Como en ingles sabemos unas pocas cosas (eithing) que s configurar así podemos guiarnos cambiar de idioma o configurarlo.

MAESTRA: Aunque sea mínimo, pero han aprendido algo de inglés. Que juego de los que ustedes tienen podrían instalarse en los computadores o en las memorias y trabajarlo en una clase y mirara todas esas cosas de las que hemos estado hablando, cual sugieren ustedes.

-zenda

-súper Mario Bross

(risas)

MAESTRA: Se puede traer

- Lo bacano seria que fuera una historia que a medida que vaya pasando el juego aprenda de la historia.

- -como si vamos a trabajar eso en la clase seria bacano que todos llegaran a cierta parte del juego y vamos a hacer en la clase las preguntas de la historia en inglés y podríamos aprender esa es una idea.

MAESTRA: Y cual seria los juegos que están instalados ahí o los meten en la memoria o los comparten.

MAESTRA: Porque yo he visto los chicos ahí jugando algo que no es de inglés, bajan juegan. ¿Están ahí instalados o no?

- No

- unos pocos otros lo borran por los virus

- pues de pronto si digamos si uno puede traerlo en una memoria esa memoria puede tener virus y pasárselos al computador, pero, así como tal el juego no.

MAESTRA: El juego no es virus

- depende el juego

MAESTRA: el juego si

-de los datos

- de la computadora

MAESTRA: Bueno, sugieranme un juego que yo puedan traerme en una de las memorias y lo ponemos y que todo el mundo comparta y podamos hacer.

MAESTRA: Ese que dijiste tú de zenda

.Zenda

-san Andrés

MAESTRA: Quien lo tiene y lo podemos copiar

- ese esta en Ingles
- 26:07

MAESTRA: Así no sea que vayamos a trabajar en ingles un juego que a ustedes les llaman la atención y que todos lo conozcan

- Ese no lo conocen

MAESTRA: No te entiendo

-FIFA no es solo jugar, y hacer goles

MAESTRA: Cual Esnaiper... bueno el que sea

MAESTRA: Que lo podamos copiar en una sola memoria e instalarlo

MAESTRA: Que otras cosas podrían aportar a parte de los videos juegos, aportar más a eso

-seiling fing, trata de buscar asesinos

MAESTRA: Y tú lo tienes para instalarlo en los computadores y poder mirarlo ¿Si? ahorita te pasamos una memoria y nos haces el favor

MAESTRA: Algo más quieren aportar, ¿cómo?

Ahh pero todos tienen el celular ahora

-Por qué se pueden jugar ahí en el computador o en el celular, por que como hay juego para

-Y también ir a preguntarle a varias personas que han entendido de ese juego

Anexo 7

Observaciones Generales Taller 1

FECHA: agosto 25,

La actividad se desarrolló así: el videojuego Zenda “la ocarina del tiempo” fue previamente instalado en todos los computadores de la sala (41). Al ingresar los estudiantes deben tomar el computador que se les ha asignado desde el comienzo del año y llenar la ficha de control de uso. El estudiante Jesús Tache, quien copio y trajo el juego da las instrucciones para acceder al juego desde la pantalla grande que hay en el salón, solo en ese momento saben que van a jugar en la clase. La mayoría conocían el video-juego, pero otros no, le pedían continuamente explicaciones a Jesús para ir avanzando. Jugaron todos muy concentrados, activos, atentos y mostrando mucha emoción. Algunos gritaban y mostraban en voz alta sus sentimientos, comentaban cuantas gemas habían obtenido, etc.

Al pedirles a los nueve estudiantes que respondieran el test manifestaron inconformismo pues no querían abandonar el juego y prometieron traerla para el día siguiente respondida.

Durante el juego se ve en los estudiantes actitudes y emociones que no manifiestan nunca en clase. Permanecen concentrados, muestran habilidades psicológicas como la confianza, la autonomía y la autoestima. (principalmente en los estudiantes que habían participado en el conversatorio que comentaban con orgullo a los compañeros acerca de los videojuegos y como se había seleccionado el juego entre ellos).

Habilidades cognitivas como memoria, ubicación espacial y temporal, agilidad mental, memoria y atención. Habilidades sociales como la cooperación y el trabajo colaborativo. Habilidades motrices como la fuerza y la resistencia, la puntería, agilidad manual.

Tanto Jesús como otros estudiantes que conocen el juego manifiestan que el juego lo aprendieron a jugar solos, sin ayuda de nadie puesto que durante el aparecen las pistas para el avance en inglés y han aprendido a solucionarlo por la frecuencia que lo practican y buscando alternativas con el lenguaje que ya conocen en inglés puesto que buscar en el diccionario no es una actividad que les llame la atención.

Anexo 8

Observaciones Generales Clase Convencional de inglés

FECHA: agosto 26

Para el desarrollo de este ejercicio se les entrega a los estudiantes una fotocopia para cada uno de un taller cuyo tema central es la voz pasiva comparada con la voz activa. Que es el tema que se ha venido trabajando con ellos en clase. En la primera parte escuchan la lectura de un texto corto acerca de la preparación de unas brochetas especiales para un picnic.

Con base en este texto se responden dos preguntas sencillas y se completan espacios en blanco de unas frases tanto en voz pasiva como en voz activa en diferentes tiempos.

Al concluir dicho taller se pidió que los estudiantes que habían llevado el test para responderlo en casa lo sacaran para trabajarlo en equipo, pero lamentablemente tan solo seis lo habían traído.

Entonces se conformaron seis equipos en forma voluntaria lo básico era que en cada equipo debía estar al menos uno de los nueve del grupo base. Lo primero que debían hacer era socializar el test y adicionar aportes de los otros compañeros. Luego desarrollar en conjunto la guía del instrumento tres.

Durante la actividad los estudiantes mostraron una actitud pasiva y en muchos de solo escucha sin interés por pensar en cómo responder sino solo copiar las respuestas. Muestran apatía hacia el trabajo y en el trabajo en equipo prefieren hablar del videojuego y lo que había logrado en él.

Las habilidades que se pueden evidenciar en el grupo son cooperación. Memoria.

En realidad, se muestran como son durante la mayor parte del tiempo en todas las clases y con los comportamientos como pereza, desmotivación, desanimo, etc. Que son los motivos que me llevan a buscar nuevas estrategias para trabajar, pero sobre todo para enamorarlos del idioma inglés.

P.D. tan solo cuatro grupos entregaron las fotocopias los otros dos pidieron permiso para entregarlo más tarde pues no habían terminado, pero no lo hicieron argumentaron que no habían tenido tiempo en todo el resto de la jornada.

Anexo 9

Consentimiento Informado

YO _____ Identificado con la cédula de ciudadanía N° _____ Mayor de edad y como representante legal de _____ conozco el proyecto que desarrolla la docente de inglés María Judith Rozo C. con el grupo en el cual está mi hijo(a) y las actividades que dentro del equipo se realizan.

Por ello autorizo a mi hijo(a) para participar en el grupo de investigación Mentality To English y doy mi consentimiento para que se puedan utilizar su nombre, sus fotos, grabaciones, videos y testimonios que se tomen durante el desarrollo de los diferentes talleres y actividades, ya que tanto la I.E.D. Carlos Abondano G. como la docente M. Judith Rozo garantizan la protección de las imágenes de mi hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de investigación de la docente.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria firmo y doy mi consentimiento:

C.C.