



Videojuegos educativos: estrategia lúdica-virtual para desarrollar habilidades del Inglés en el grado séptimo

Educational video games: fun-virtual strategy to develop skills in English in seventh grade students

Jogos de vídeo educativo: estratégia de diversão virtual para desenvolver habilidades de inglês em estudantes sétima série

MARÍA LORENA SÁNCHEZ ARANGO

Resumen

El siguiente artículo presenta de manera sucinta el trabajo de investigación realizado para optar al título de Magíster en Tecnología Educativa, con el objetivo de analizar la incidencia o no de los videojuegos en el aprendizaje del Inglés como segunda lengua, mediados por la tecnología digital e identificar la manera en que se ven favorecidas las habilidades de comprensión (lectura) y de producción (escritura) en inglés, a través de la incorporación de los mismos como estrategia lúdica-virtual en el programa de inglés del grado séptimo de Básica Secundaria.

Palabras claves

Competencias, estrategias lúdicas virtuales, TIC, videojuegos, videojuegos educativos.



Abstract

This paper presents briefly the research work for the degree of Master of Educational Technology, with the aim of analyzing the impact of video games or learning English as a second language by mid digital technology and identify how are favored comprehension skills (reading) and production (writing) in English, by incorporating them as virtual fun-English program in the seventh grade junior high.

Key words

Skills, Virtual Ludic Strategies, TIC, Video games, educational games.

Resumo

Este artigo apresenta brevemente o trabalho de pesquisa para obtenção do grau de Mestre em Tecnologia Educacional, com o objetivo de analisar o impacto dos jogos de vídeo ou aprender Inglês como segunda língua por meio da tecnologia digital e identificar como são favorecidos habilidades de compreensão (leitura) e de produção (escrita) em Inglês, incorporando-os como programa virtual de diversão Inglês na estratégia secundário sétima série.

Palavras-chave

Competências, Estratégias lúdicas virtuais, TIC, jogos de vídeo, jogos educativos.

Marco teórico

Un recorrido por los aspectos más importantes y generales en torno a las TIC en la educación, los videojuegos y la competencia comunicativa permitirá tener una visión clara y concisa de la investigación que se llevó a cabo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tienen un importante potencial que favorece el proceso de ense-

ñanza-aprendizaje a través de la innovación en materiales didácticos y de metodologías educativas más eficaces. El fenómeno de las TIC en la educación se plantea como algo más que simples herramientas; son vistas como parte fundamental de un cambio político, social, económico y cultural que se ve reflejando actualmente en las instituciones educativas y más propiamente en las aulas de clase. La UNESCO

ha definido tecnología educativa como: “el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación”¹. Sin embargo, desde una fundamentación teórica más amplia y una visión más holística de la enseñanza, Marqués², define

1. UNESCO. *Glossary of Educational Technology Terms*. Paris. 1996. P.43-44.

2. Marqués, P. *La tecnología educativa, conceptualización, líneas de investigación*. 1999.

la tecnología educativa como la teoría y la práctica del diseño y el desarrollo, la selección y la utilización, la evaluación y la gestión de los recursos tecnológicos aplicados a los entornos educativos. Esta consideración es muy importante en la medida que da soporte conceptual y pedagógico a la implementación de tecnologías como los videojuegos, llevadas al aula como estrategia lúdica virtual en la presente investigación.

La inclusión paulatina de la tecnología en las instituciones educativas ha facilitado la redirección de la educación; convirtiéndose en un desafío para todas las instancias y entes educativos el que el estudiante desarrolle nuevas competencias intelectuales, sociales y laborales; que resuelva problemas fácilmente y que muestre habilidad para trabajar con otros³. Por lo tanto, los profesores somos los llamados a construir nuevos paradigmas que permitan asumir estos desafíos, con la esperanza de que la utilización de las TIC en las aulas de clase, llegue a adquirir sentido dentro de un verdadero proyecto educativo, máxime, cuando los estudiantes de hoy, no aprenden, ni asimilan, ni razonan de la misma forma, ni actúan como lo hacían los estudiantes de ayer. Ellos, los

Nativos Digitales, piensan y ven el mundo de forma diferente⁴.

Los juegos digitales

Parafraseando a Gros⁵, los videojuegos son los principales promotores de la cultura de la interactividad identificada por un medio de información en el cual se aprende con el movimiento de las tecnologías digitales de fácil manipulación y de reformulación libre. Pertenecen a la categoría de los multimedia y su objetivo primordial es el de entretener y ofrecer a los jugadores la oportunidad de interpretar uno o varios personajes y caracterizarlos en ambientes diferentes que forman parte de la narrativa del videojuego.

Hoy día, existe gran variedad de videojuegos, cada uno de ellos con características especiales y acondicionadas a los gustos de niños, jóvenes y adultos. Gómez⁶ presenta una clasificación de los videojuegos más usuales entre niños, jóvenes y adultos: Los videojuegos Arcade, en los que se debe superar pantallas con ciertas dificultades en un corto tiempo. Los videojuegos deportivos; como su nombre lo indica, recrean un deporte y necesitan habilidad para moverse con rapidez y precisión. Los videojuegos de estrategia, en

ellos los jugadores intentan superar al adversario definiendo una estrategia, trazando planes de acción y previendo los comportamientos del rival. Los videojuegos denominados de simulaciones; se tratan básicamente de reproducir una realidad de forma ficticia. Los videojuegos de mesa similares a los materiales tradicionales. Los videojuegos de acción; generalmente violentos. Y por último, los videojuegos educativos, cuyo fin es el de desarrollar uno o más contenidos de clase con un objetivo particular y los escogidos para desarrollar el tema central de esta investigación.

Así pues, los antecedentes en el campo de los videojuegos y la función educativa, formativa, social y cultural que cumplen, bien sea negativa o positiva es bastante amplia. En la actualidad, las nuevas investigaciones tanto teóricas como empíricas, han servido para estructurar conceptualmente el uso de los videojuegos como una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pindado⁷, reconoce a través de sus investigaciones el gran valor cognitivo, socializante, sensomotriz y como medio de prevención y promoción de la salud que aportan los videojuegos a los niños y los jóvenes.

3. Cox, C. Oportunidades de aprendizaje escolar de la ciudadanía en América Latina: currículos comparados. 2010

4. Prensky, M. Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. 2001.

5. Gros, B. Juegos digitales para comprender los sistemas complejos. España. 2006.

6. Gómez, M. Videojuegos y transmisión de valores. 2007.

7. Pindado, J. Las posibilidades educativas de los videojuegos, una revisión de los estudios más significativos. 2005.

8. Abella, L., & García, Á. El uso de videojuegos para la enseñanza de las ciencias, nuevos desafíos al papel docente. Bogotá. 2009.



Abella⁸ por su parte, señala que las investigaciones desarrolladas en los últimos diez años permiten evidenciar múltiples logros obtenidos gracias a la inclusión de los videojuegos en el aula de clase, tales como: el desarrollo y fortalecimiento de habilidades interpretativas y pensamiento divergente, fortalecimiento de los procesos de análisis para la resolución de problemas, desarrollo de la ubicación espacial, de la imaginación y de las habilidades y destrezas de carácter óculo-manual, fomento de habilidades en el trabajo colaborativo y para la toma de decisiones, estimulación de la memoria a corto y largo plazo, incremento de la atención, transformación en las dimensiones socio-afectivas.

Para Bernat⁹, los videojuegos favorecen la formación de competencias digitales que superan las básicas y no resultan fáciles de igualar. De igual forma, reconoce especialmente la función formativa que poseen los videojuegos y el aporte de aprendizajes significativos que le permiten al estudiante entender mejor situaciones difíciles de la vida real.

Videojuegos serios y videojuegos educativos

Como se mencionaba anteriormente, los videojuegos educativos

tienen como objetivo principal enseñar o desarrollar un contenido educativo específico, se requiere que el estudiante aprenda más que la misma experiencia.

Los videojuegos serios por su parte, son de acuerdo con Sánchez¹⁰, elementos de enseñanza-aprendizaje aplicables a la formación en empresas. Los juegos serios buscan desarrollar habilidades y aptitudes concernientes a tareas profesionales específicas, con el objetivo de optimizar el desempeño profesional del jugador-trabajador; generalmente, asociados a algún aspecto de la realidad. Los juegos serios permiten que el jugador experimente y cree nuevas soluciones, que decida frente a varias alternativas, que descubra nuevos conocimientos, y explore sin temor a equivocarse dentro de contextos peligrosos y cercanos a la realidad, pero sin implicaciones que le afecten.

Día a día los videojuegos serios y educativos cobran mayor importancia y trascendencia dentro del sistema educativo; más aún desde la creación del movimiento llamado Serious Games, liderado por Michael-Chen¹¹, cuyo objetivo es el de formar en el uso de videojuegos en distintos campos como: la educación, la política o la salud y, crear entre estos y la industria de

los juegos electrónicos vínculos que conlleven a enfrentar las exigencias del mundo actual. Expertos en la materia de los videojuegos serios, coinciden en reconocer el desarrollo de habilidades con el uso de los videojuegos serios o inteligentes. Prensky¹² por ejemplo, señala que gracias al uso de estos se potencia la creatividad, el pensamiento crítico, estratégico y lateral, la toma de decisiones y la persistencia entre otros que le facilitan a la persona vivir en el siglo actual.

Competencia comunicativa

El concepto de competencia comunicativa, se puede concebir entonces como la habilidad para usar el lenguaje adecuado, de acuerdo con la situación y con el contexto en el que se encuentran los individuos. Tener una buena competencia comunicativa, implica también dominar las cuatro habilidades del lenguaje: hablar, leer, escribir y escuchar; nunca de manera aislada sino pensadas de manera integral.

La competencia comunicativa está formada a su vez por la competencia lingüística, que se refiere al conocimiento de los elementos formales de la lengua y a la capacidad para usarlos y expresarlos con significado y coherencia. La competencia pragmática hace relación

9. Bernat C., Antonia. Grup F9 Los videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías. 2006.

10. Sánchez, F. Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "homo digitalis". España. 2008.

11. Chen, M. Serious Games: that educate, train and inform. Boston. 2006.

12. Ibid. P.17.

al uso funcional de los recursos lingüísticos de la lengua, es decir, la capacidad para conocer las formas lingüísticas y sus funciones; de modo que pueda elaborar, organizar e interrelacionar unas ideas con otras en situaciones comunicativas reales.

Finalmente, la competencia sociolingüística, que hace alusión al conocimiento de los elementos sociales y culturales que están implícitas en el uso permanente de la lengua.

Lineamientos curriculares y estándares de calidad en inglés

Los lineamientos de procesos curriculares en idiomas extranjeros son orientaciones pedagógicas diseñadas por el gobierno nacional especialmente para los profesores, con el fin de brindarles herramientas que sirvan de guía al momento de diseñar, desarrollar y/o evaluar los currículos dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI), de la institución educativa. A partir de los lineamientos, se pretende que el profesor pueda establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera, evaluando permanentemente los procesos y tomando decisiones en pro de

un currículo eficaz y significativo¹³. Los estándares generales se encuentran agrupados a su vez en cinco estándares específicos: correspondientes a las habilidades de producción (escritura- usos del lenguaje oral, producción oral y monólogos) y habilidades de comprensión (escucha- lectura). Estos estándares proporcionan un desarrollo integrado y gradual del idioma Inglés, buscando con esto el desarrollo integral de las habilidades en las actividades propuestas al estudiante.

Metodología

La investigación se desarrolló con una muestra seleccionada entre estudiantes de grado séptimo, conformado por niños y niñas de un colegio privado de la ciudad de Cali. De acuerdo con los objetivos de clase y los contenidos a desarrollar, los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar durante cada clase en el laboratorio de inglés, con distintos videojuegos educativos.

Las bases para el desarrollo de esta investigación estuvieron dadas por el paradigma Pragmático que reconoce como eje central la solución de problemas prácticos en el “mundo real” como lo señala Creswell y Plano Clark¹⁴ además,

es el paradigma más comúnmente asociado con la investigación de métodos mixtos.

Los métodos mixtos presentan el más alto grado de integración o combinación entre los dos métodos cuantitativos y cualitativos y no tienen como objetivo reemplazar uno u otro método de investigación; más bien pretenden hacer uso de las fortalezas de ambos tipos, conservando sus estructuras para lograr una buena combinación y minimizar sus debilidades¹⁵.

La aplicación del método mixto permitió analizar el impacto de los videojuegos como estrategia lúdica-virtual y alcanzar una perspectiva más amplia de la incidencia positiva o negativa de los mismos en el aprendizaje del inglés y más específicamente en el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción; a través de diversos procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos. Desde el enfoque cualitativo, se acudió a la observación participante y se realizaron entrevistas informales y desde el enfoque cuantitativo, se aplicó un cuestionario sobre la experiencia con los videojuegos educativos en el aula de clase.

El análisis de datos se realizó a través de la técnica de triangu-

13. Ministerio de Educación Nacional. Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. El Reto. Imprenta Nacional. 2006. Bogotá.

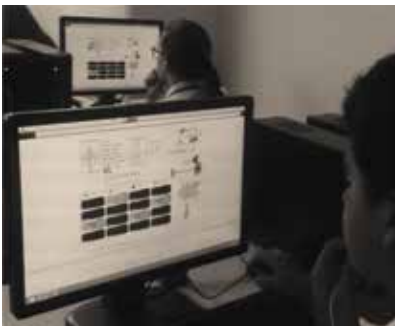
14. Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. Designing and conducting mixed methods research. Thousand Oaks, CA: 2007.

15. Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. Metodología de la investigación (3ª ed.). México. 2003.

lación de métodos, que permitió evidenciar elementos comunes entre los enfoques y dio robustez a los hallazgos más significativos. La triangulación es una excelente herramienta, cuyo cumplimiento garantiza la validez interna y la confiabilidad de la información¹⁶.

Resultados obtenidos

* Los resultados cuantitativos mostraron que con la aplicación de los videojuegos educativos la clase de inglés se hizo más interesante y amena.



* El tipo de actividades que se llevan a clase son sumamente importantes para el aprendizaje y en especial para un idioma que no es la lengua nativa; por ello, aprovechar espacios como el laboratorio de inglés resultó ser un espacio magnífico en el que los estudiantes interactuaron entre sí en un ambiente de camaradería.

* Para aquellos estudiantes con un muy buen nivel de inglés, los videojuegos educativos propuestos

resultaron ser muy sencillos, sin embargo sintieron que tenían un reto que cumplir y se dieron a la tarea de jugar y vencer; otros manifestaron curiosidad por saber de qué trataba el juego o como se avanzaba, otros lograron fantasear y se quedaron mayor tiempo en el que más les había gustado; buscando en ellos, juegos similares o situaciones reales que los impulsó a terminar.



* Los estudiantes manifestaron con sus respuestas aceptación y agrado por la inclusión de videojuegos educativos en otras asignaturas.

* Los resultados recabados arrojaron resultados muy positivos frente a la aceptación y a la motivación que generan los videojuegos educativos de cara al aprendizaje del inglés, sin embargo un porcentaje muy bajo utiliza libremente los videojuegos educativos para estudiar en su casa y otros no lo hacen por libre albedrío, sino por insistencia o presión de sus madres quienes los obligan a estudiar con todo

los materiales que se colocan en la Plataforma PBworks.

* La inclusión de videojuegos permitió fortalecer no solo la relación entre pares y profesor-estudiante, sino que permitió vivenciar la habilidad, rapidez y destreza con la que resolvieron los ejercicios, cómo manejaban el mouse, el teclado y cómo aumentaron de rápido el rango de vocabulario en inglés establecido y evaluado en el aula de clase.



* Todos los seres humanos tenemos la predisposición o habilidad para aprender un idioma, en este caso el inglés; dicha predisposición es mayor en los niños y jóvenes y sea hace más significativa cuando el sujeto se hace consciente del funcionamiento de la lengua y de las herramientas que puede utilizar e inventar para mejorar sus habilidades y destrezas. 95% de la población encuestada, considera más sencillo

16. Yin, R. K. Case Study Research: Design and Methods (Applied Social Research Methods) Sage Publicat. 1989

el aprendizaje de inglés a través de los videojuegos educativos dado que facilitan el aprendizaje y hacen más comprensibles determinados contenidos.



* A partir de las entrevistas y la observación participante se estableció que las interacciones de los estudiantes con los videojuegos educativos se tornaron en experiencias de trabajo en grupo, de participación, colaboración, de interés y gran motivación de los estudiantes que les permitió no solo acercarse al aprendizaje de una segunda lengua a través de una herramienta lúdica virtual innovadora; sino que las transformó para fortalecer su formación integral.

Conclusiones

Después de realizar el análisis y la interpretación de resultados cualitativos y cuantitativos se pudo evidenciar que el uso de los videojuegos en el aula de clase, aportó en gran medida al desarrollo de habilidades digitales y destrezas lingüísticas en cuanto al aprendizaje del inglés.

Los videojuegos como estrategia lúdico-virtual permitieron dinamizar las clases e impactar motivacionalmente a los estudiantes; quienes mostraron durante todo el proceso de investigación, entusiasmo y autoconfianza frente al aprendizaje de los contenidos en inglés.

La utilización de los videojuegos como estrategia lúdico-virtual permitió que los estudiantes se apropiaran de nuevo vocabulario y de estructuras gramaticales de manera amena e interactiva fortaleciendo la habilidad de comprensión (lectura) y de producción (escritura); lo cual se pudo constatar durante las entrevistas informales y/o a través de las evaluaciones durante las clases en el salón.

Los resultados arrojados por el cuestionario, permitieron comprobar que los videojuegos son una excelente herramienta en clase que están determinando nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje y que exigen a su vez, un profesor con una mentalidad abierta y dispuesto a innovar con estas y otras tecnologías emergentes.

El trabajo de selección de juegos educativos por parte de la investigadora, de forma cuidadosa y con objetivos específicos, buscando que estos desarrollaran especialmente habilidades comunicativas en inglés; posibilitó la comprobación de que los videojuegos potencializaron el desarrollo de habilidades de comprensión (lectura) y de pro-

ducción (escritura) haciendo que el aprendizaje del Inglés se tornara significativo para los estudiantes. Muchos estudiantes expresaron que todas las clases deberían tener juegos para aprender más rápido y de manera divertida.

Bibliografía

- Abella, L., & García, Á. (2009). El uso de videojuegos para la enseñanza de las ciencias, nuevos desafíos al papel docente. *Revista Virtual EDUCyT*, 2. Bogotá. Recuperado el 2 de octubre de 2013. <http://dintev.univalle.edu.co/revistasunivalle/index.php/educyt/article/view/1817>
- Cox, C. (2010). Oportunidades de aprendizaje escolar de la ciudadanía en América Latina: currículos comparados. [Versión electrónica]. Recuperado el 27 de marzo de 2013, http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-246644_archivo_pdf_informe_final_estudio_refnacional.pdf
- Chen, M. (2006). *Serious Games: that educate, train and inform*. Boston, MA, Thomson Course Technology.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. *Designing and conducting mixed methods research*. Thousand Oaks, CA: 2007.



- Marqués, P. (1999) La tecnología Educativa, Conceptualización, líneas de investigación. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación. UAB, España.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. El Reto. Imprenta Nacional. Bogotá. http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-115375_archivo.pdf
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. [Versión electrónica]. On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 6.
- Pindado, J (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos, una revisión de los estudios más significativos. Recuperado 16 de enero de 2014. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n26/n26art/art2605.htm>
- UNESCO. Glossary of Educational Technology Terms. Learning: the Treasure Within. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century. Paris. 1996. P.43-44.
- <http://www.unesco.org/education/educprog/50y/brochure/promotin/194.htm>
- Yin, R. K. (1989). Case Study Research: Design And Methods (Applied Social Research Methods). Sage Publicat. Recuperado de: <http://maestriapedagogia2013.files.wordpress.com/2013/05/hernandez-s-2010-metodologia-de-la-investigacion.pdf>