

**Videojuegos educativos: estrategia lúdica virtual
para desarrollar habilidades del Inglés en
el grado séptimo del colegio Hispanoamericano de
Cali**

María Lorena Sánchez Arango



14 de Julio de 2014



TECNOLÓGICO DE MONTERREY

EGE

Escuela de Graduados en Educación

Planteamiento del Problema

- Dado que un gran número de estudiantes no presenta un desempeño alto en las habilidades de comprensión (lectura) y de producción (escritura) se consideró que los videojuegos como estrategia lúdica-virtual podrían permitir adoptar una renovación pedagógica en el modelo educativo de Inglés del grado séptimo del Colegio Hispanoamericano, de manera que generaran cambios y se vieran favorecidas las habilidades del mismo.

Objetivos de la investigación

Objetivo General

- Analizar el impacto que pueden tener los videojuegos tomados como estrategia lúdico-virtual en el aprendizaje del Inglés de grado séptimo del colegio Hispanoamericano de Cali, para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes y ser coherentes con la misión del colegio.

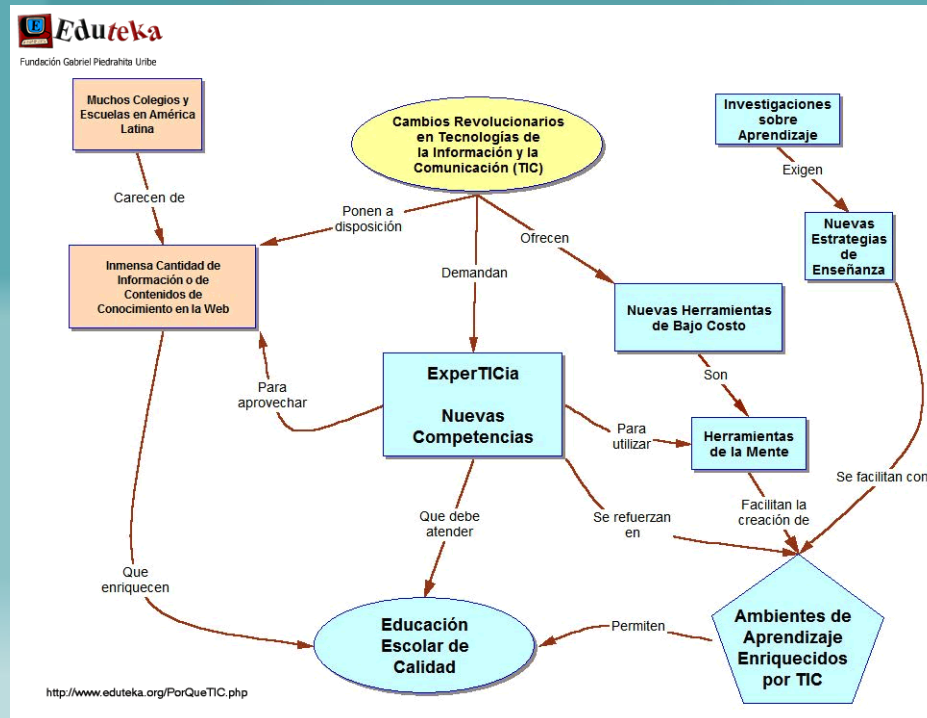
Objetivo de la investigación

Objetivo Específicos

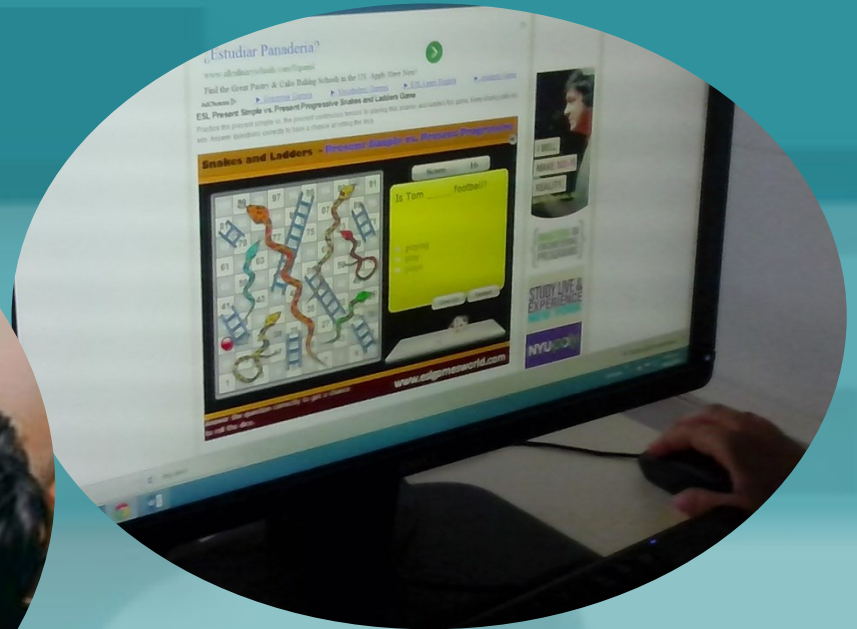
- Determinar cómo se desarrollan las habilidades de comprensión y de producción del inglés a través del uso de los videojuegos.
- Identificar las ventajas o desventajas de la implementación de videojuegos como estrategia lúdica virtual.

Revisión de la Literatura

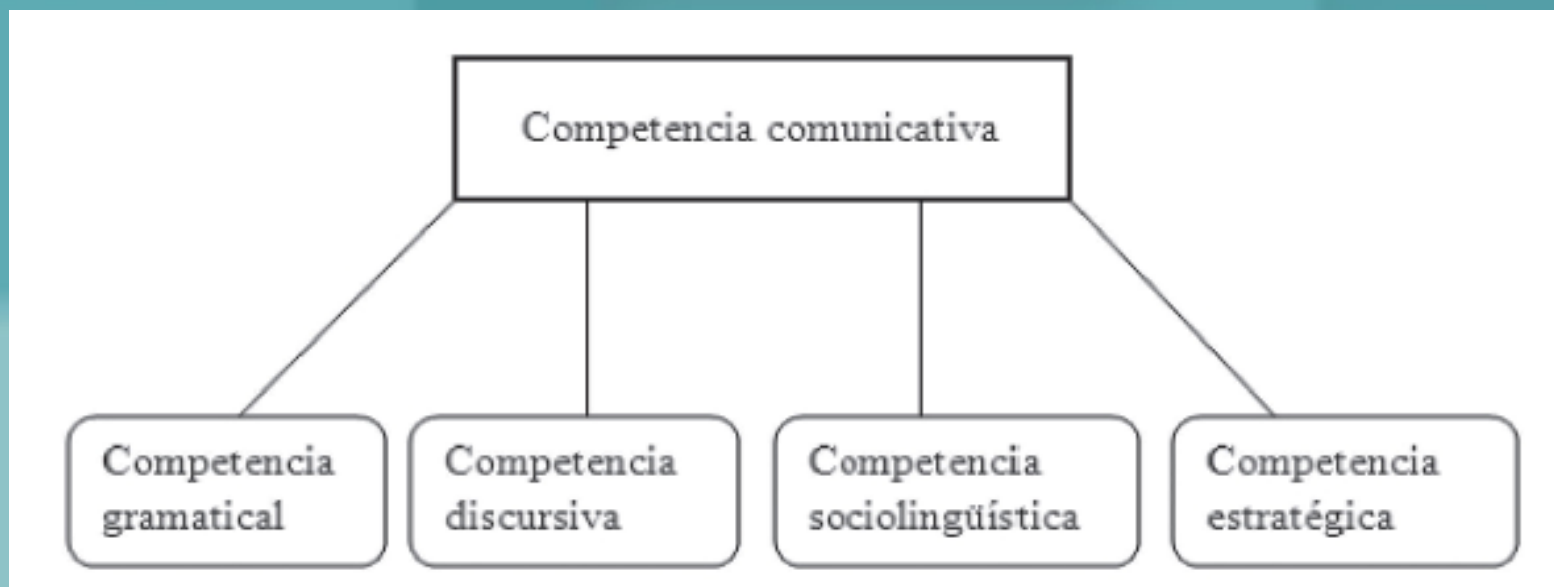
- La Tecnología Educativa
- Las TIC en la Educación



- Los videojuegos
 - Los videojuegos en la educación
 - Videojuegos serios y videojuegos educativos



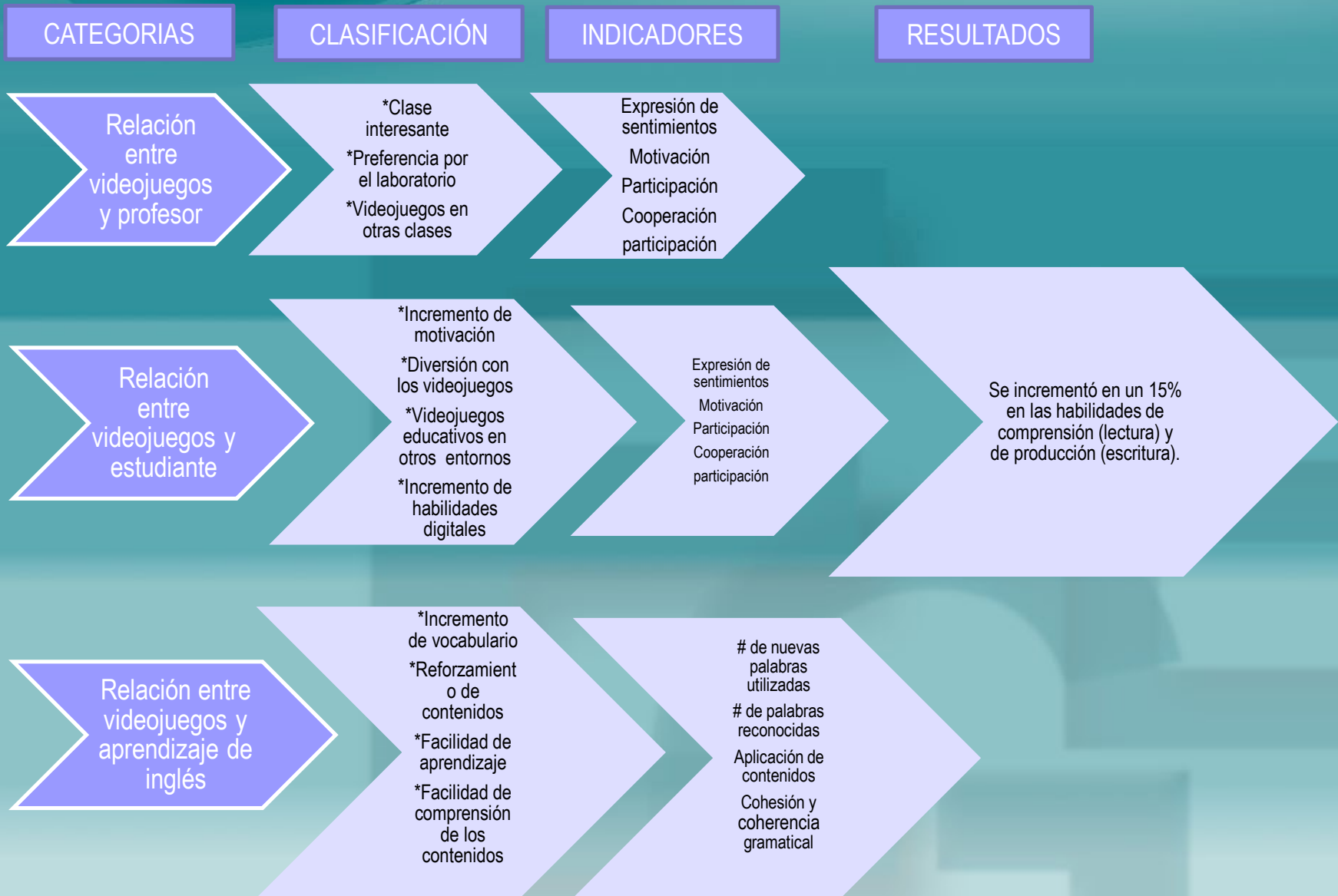
- La competencia comunicativa en Inglés
- Lineamientos Curriculares y Estándares de Calidad en Inglés.



Método



Resultados



Conclusiones

- 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.

Conclusiones

- La utilización de los videojuegos proporcionó interacción permanente entre los participantes y la oportunidad para comunicar verbalmente ideas, conceptos, estados de ánimo y actuaciones de cooperación entre otras, contribuyendo esto, a la formación de habilidades y capacidades propias de la inteligencia emocional.

Conclusiones

- 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).

Recomendaciones para estudios futuros

- Fortalecer y continuar la implementación de los videojuegos educativos como estrategia lúdica virtual, en los distintos grados de primaria de manera paulatina.
- Continuar el aprendizaje de contenidos en Inglés a través de videojuegos comerciales.

**Producción y
transmisión
a cargo de la
Universidad Virtual
del Tecnológico
de Monterrey**

**D. R. © Instituto Tecnológico y de
Estudios Superiores de Monterrey,
Eugenio Garza Sada 2501,
Col. Tecnológico, Monterrey, N. L.
C. P. 64849.
Monterrey, N. L.
México, 2009**

***“Se prohíbe la reproducción total o parcial de este
documento por cualquier medio sin el previo y
expreso consentimiento por escrito del Instituto
Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey”***