



# Catálogo de las Buenas Prácticas



## El uso de videojuegos como estrategia de aprendizaje en alumnos de bachillerato

Salvador Ruiz Cerrillo

Universidad de la Salle Bajío

[lnsalvadorruiz549@gmail.com](mailto:lnsalvadorruiz549@gmail.com)

### Resumen:

La enseñanza del inglés como lengua extranjera requiere del uso de herramientas digitales como los videojuegos. La presente práctica tiene por objetivo mejorar la capacidad gramatical de los estudiantes en el uso del inglés. Como metodología se hace uso del videojuego Ruby Rei®, el impacto se evalúa a través de exámenes rápidos y de un cuestionario. De manera informal los alumnos han mostrado una buena percepción del uso de los videojuegos en algunas de las sesiones.

**Palabras clave:** Buena práctica, videojuegos, gramática, bachillerato

### Abstract:

Teaching English as a foreign language requires the usage of digital tools, such as videogames. The following practice have the aim of improve English grammar ability in students. As a method it was used the Ruby Rei® videogame, impact it's evaluated trough quizzes and a questionnaire. In an informal manner, students have shown a good perception of videogame usage in some lessons.

**Keywords:** good practice, videogames, grammar, high school.

### Características generales de la Buena Práctica:

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es el desarrollo de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés II
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo que persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 60 horas
6. **Distribución del tiempo:** 5 horas por semana, 1 hora diaria
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** Más de 41.

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica:** Escritura.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** El uso de un ambiente de *m-learning* a través de medios virtuales y digitales como los videojuegos, resultan ser significativos en el habitus del estudiante actual del nivel medio superior. La utilización de las nuevas TIC'S en la educación han permitido motivar a los alumnos a través de herramientas web 2.0, por lo tanto el uso de los videojuegos ha ido en aumento, así mismo en su variedad de plataformas y *hardware*.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la Buena Práctica:** Motivación, actitudes y creencias y estilos de aprendizaje.

**Objetivos:** Lograr que los estudiantes serán capaces de mejorar su capacidad gramatical en el uso del inglés, a través de la utilización de un videojuego como estrategia de enseñanza.

## Descripción de la Buena Práctica

### Procedimiento

Es una práctica donde se emplea la investigación-acción, se diseña un ambiente *m-learning* a través de una tableta o celular con plataforma IOS, en el cual se descargará el videojuego *Ruby Rei*®; se puede trabajar un equipo por cada mesa, subdividir al grupo en diversos integrantes, o bien emplear un adaptador para pantalla o LCD y transmitir el videojuego en vivo para trabajarlo en plenaria.

El videojuego está dividido en diversos mundos o fases, los cuales se encuentran anidados a través de una historia, misma que permitirá a los alumnos incluir un diálogo de seguimiento y guía durante la ejecución de los retos presentados.

Para poder evaluar el impacto del videojuego sobre la gramática, se aplica un examen tipo *quiz* de gramática antes de la intervención y otro posterior, complementando estos instrumentos con una percepción de los estudiantes sobre la técnica de enseñanza empleada.

Se le pregunta al estudiante: ¿Cuál es tu percepción de la clase inglés al utilizar videojuegos?, su respuesta la tiene que plasmar por escrito y se le otorga un tiempo aproximado de 25 minutos para que conteste, de ésta

manera queda integrada una evaluación auténtica.

Ésta técnica ha demostrado tener buenos resultados sobre la construcción social y percepción de los alumnos en algunas de las clases de la asignatura, sin embargo los comentarios y la evaluación han sido en un carácter más informal y descriptivo, lo cual refleja la necesidad de documentar y registrar los hallazgos encontrados al emplear dicha actividad.

### **Efectos en los estudiantes**

Los alumnos generan competencias específicas como el trabajo colaborativo, se ha observado mayor organización durante las sesiones, la actitud y comentarios han sido positivos hacia la buena práctica y se ha solicitado al profesor el uso frecuente de la técnica durante el desarrollo de la clase.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Tiene como base el constructivismo social, donde se menciona que se puede trabajar con el contexto del alumno al familiarizarse de una manera práctica y guiarlo a través del proceso enseñanza-aprendizaje, así mismo la motivación intrínseca y extrínseca juegan un papel importante, pues el alumno, al emplear un medio digital tan lúdico como lo son los videojuegos, puede asociar de mejor manera la experiencia de su realidad virtual con el currículum que se pretende transmitir.

Dentro de la práctica se evaluaron las temáticas del presente simple, *simple present* en sus tres formas: afirmativo, *negative* y pregunta, además del pasado simple, *simple past*, de igual manera en las tres maneras o estructuras gramaticales y se incluyó el tema del presente progresivo o continuo *present continuous*. El manejo de éstas temáticas permiten el desarrollo de competencias en la escritura principalmente de acuerdo a los niveles comunes de referencia del Marco Común Europeo, el cual establece dentro del nivel A1, que la persona en éste nivel es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2002).

El nivel A1 es considerado el más bajo del uso generativo de la lengua, es el punto en el que el alumno puede interactuar de forma sencilla, sabe plantear y contestar preguntas sobre sí mismo, sobre el lugar donde vive, sobre las personas que conoce y sobre las cosas que tiene; realiza afirmaciones sencillas en áreas de necesidad inmediata o relativas a temas cotidianos y sabe responder a cuestiones de ese tipo cuando se las formulan a él, en lugar de depender simplemente de un repertorio muy limitado, ensayado y organizado léxicamente de frases que se utilizan en situaciones concretas. De acuerdo a otra interpretación de los niveles de dominio de la lengua se dice que el alumno se encuentra en una etapa de Acceso *Breakthrough*, que corresponde con lo que Wilkins (1978) denominó como dominio formulario, y Trim, Holec y Porcher (1984), lo llamaron introductorio.

## **Materiales y recursos**

Dispositivos móviles

- Tablets
- Teléfonos inteligentes
- Pantalla LCD

Adaptador para pantalla LCD

Plataforma IOS

Videjuego Ruby Rei

## **Características de su Buena Práctica:**

Considero que es una buena práctica, debido a que hace uso de las Nuevas TIC'S en la educación y contextualiza el entorno del estudiante en un ambiente más cercano y familiar, así mismo mejora la estructura cognitiva en otro idioma, en éste caso el inglés.

### **Sostenible**

Emplea el uso de plataformas digitales existentes y vigentes y puesto que la mayoría de los alumnos se encuentran familiarizados con la interacción de plataformas de videojuegos similares al empleado en la práctica, facilita el aprendizaje del idioma en alumnos de cualquier semestre.

### **Replicable**

La herramienta puede ser descargada por cualquier usuario que cuente con la compatibilidad de plataforma, además del uso de infraestructura tecnológica que ya tienen algunas organizaciones educativas.

**Efectiva:** se aplicó en dos ocasiones, antes y después del examen gramatical con resultados favorables.

**Reflexiva:** Los alumnos generan competencias específicas como el trabajo colaborativo, pues se ha observado mayor organización durante las sesiones, de igual manera la actitud y comentarios han sido positivos hacia la buena práctica y se ha solicitado al profesor el uso frecuente de la técnica durante el desarrollo de la clase.

## **Referencias**

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.* Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)

Trim, J., Holec, H., Coste, D., y Porcher, L. (1984). *Towards a more comprehensive framework for the definition of language learning objectives.* Estrasburgo: Consejo de Europa.

Wilkins, D. (1987). *The educational value of foreign language learning.* Estrasburgo: Consejo de Europa.