

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA
EXTRANJERA EN LA ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES

JOHANA LOPEZ GARZON
FERNANDA GAITAN MATEUS
JONATHAN SAIZ RIAÑO
JEIMY MARCELA RODRIGUEZ MARTINEZ

ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES
TECNICO PROFESIONAL EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTA
2014

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA
EXTRANJERA EN LA ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES

JOHANA LOPEZ GARZON
FERNANDA GAITAN MATEUS
JONATHAN SAIZ RIAÑO
JEIMY MARCELA RODRIGUEZ MARTINEZ

Trabajo de tesis de grado para obtener el título de Técnico Profesional en Lenguas
Modernas

Asesora: Olga Camila Hernández Morales
Licenciada en Lenguas Extranjeras

ESCUELA COLOMBIANA DE CARRERAS INDUSTRIALES
TECNICO PROFESIONAL EN LENGUAS MODERNAS
BOGOTA
2014

Nota de aceptación

JURADO

TUTOR

COORDINADOR

Bogotá, Junio del 2014

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia quiero agradecer a Dios por la salud y la oportunidad que me dio de estudiar, a mis padres por el gran apoyo que me han brindado en lo que llevo de mi carrera, por otra parte agradecer a la profesora María Del Pilar Moncada por sus aportes para mi conocimiento en la parte de Redacción pues sin estos no hubiera culminado este proyecto, y finalmente a la profesora Olga Camila Hernández por todo el apoyo y seguimiento que hicieron de este proyecto una realidad para así terminar con este proceso.

Johana López Garzón

Quiero agradecer a mis padres por el apoyo que me han brindado durante el transcurso de mi carrera, también a mi tía Amanda Mateus ya que sin su apoyo no hubiera podido iniciar mis estudios y por alentarme a culminarlos, a mis compañeros, amigos, profesores, y a la profesora Olga Camila Hernández por guiarnos durante todo el proceso para llevar a cabo este proyecto.

Fernanda Gaitán Mateus

Las oportunidades van y vienen, pero es nuestra decisión tomarlas, y saber aprovecharlas al máximo, hay personas quienes nos guían con liderazgo y apoyo, quienes nos ubican en el camino correcto y nos alientan en nuestro proceso de formación; por ende es de mi parte darles la gracias porque sin su ayuda las oportunidades muchas veces no las tomaríamos y las desperdiciaríamos sin un impulso, mis compañeros de grupo son una de las razones por las cuales he podido llegar hasta aquí y realizar con éxito mi trabajo; no antes sin agradecer la participación de nuestra tutora Olga Camila Hernández quien diría yo es una de las principales artífices de que se cumpliera el objetivo de este trabajo, además de mis padres que me dieron esa oportunidad, a todos ellos muchas gracias.

Jonathan Saiz Riaño

Primeramente quiero agradecer a Dios por la vida que me dio y las capacidades que tengo para poder luchar por mis sueños y por lo que quiero, a mis padres por estar siempre conmigo por creer en mis habilidades y virtudes que tengo como persona y estudiante y como anteriormente lo menciono mi compañera agradecer a la profesora María del Pilar Moncada por el buen trabajo que desempeño en nosotros brindándonos el conocimiento suficiente para poder terminar este proyecto con éxito y finalmente a la profesora Olga Camila Hernández por su acompañamiento durante todo el proceso.

Jeimy Marcela Rodríguez

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION.....	7
ANTECEDENTES	9
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
4. JUSTIFICACION	15
5. OBJETIVOS.....	16
5.1 Objetivo General:	16
5.2 Objetivos Específicos:.....	16
6. MARCO REFERENCIAL	17
7. MARCO METODOLÓGICO	30
7.1 POBLACIÓN.....	32
8. ANÁLISIS DE DATOS.....	34
CONCLUSIONES.....	40
RECOMENDACIONES.....	41
WEB GRAFIA.....	42
BIBLIOGRAFIA.....	44
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Proceso de investigación.....	27
--	----

INTRODUCCION

Este trabajo busca establecer la influencia que tienen los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera, teniendo en cuenta que videojuego se puede definir como “una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.”¹ Teniendo en cuenta las dos principales habilidades que se evidencian en estos, como son la lectura y vocabulario, se utiliza una metodología cualitativa; de modo inductivo y naturalista basándose en la interacción con la población, la cual se compone de 40 estudiantes de primer semestre de la jornada diurna en un rango de edades entre los 16 y 20 años de ambos géneros. La investigación se desarrolla durante dos meses en la Escuela Colombiana de Carreras Industriales (ECCI) en el Programa de Lenguas Modernas.

En esta investigación se tomaron como referencia 3 videojuegos que de acuerdo a los resultados recopilados en una encuesta de entrada aplicada a 40 estudiantes de la ECCI del Programa de Lenguas Modernas de diferentes semestres, edades y géneros. Según esto los juegos bélicos son los de mayor acogida; los cuales son en su totalidad producidos en inglés: Resident evil I, Metal Gear Solid y Age of Empire I, y con esta referencia se pretende conocer la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Este documento se divide en cuatro capítulos principales: En el primero se realiza una breve descripción acerca del ¿Qué? El ¿Cómo? El ¿Cuándo? Y el ¿Dónde? de la investigación y además buscar la respuesta a la pregunta de investigación y el para que de la misma. En el segundo se encuentra la información que ayuda al desarrollo del tema, en otras palabras la parte teórica y los aportes a esta. En el tercero da a conocer la metodología que se utiliza durante el trabajo, teniendo en

1. ¹ Disponible en internet: definición.de:< <http://definicion.de/videojuego/>> [con acceso el 26/03/2014]

cuenta las técnicas de recolección de información y los instrumentos. Finalmente en el último capítulo se establecen las conclusiones de dicho trabajo.

ANTECEDENTES

Este capítulo abarca toda la información recopilada en la web acerca de una serie de investigaciones previamente realizadas en España y Australia por la Universidad de Swinburne y el departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada acerca de ciertos aspectos positivos y negativos relacionados con los videojuegos.

La primera investigación consultada se titula “Un uso moderado de videojuegos puede tener una influencia positiva en la educación de los niños”.² El estudio previamente realizado en España por el departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada por Ángeles Llorca Diez a 266 niños con rango de edad entre los 11 y 16 años junto con sus padres arroja que los videojuegos pueden llegar a tener una influencia positiva en la educación de los niños y, utilizados de forma moderada, no perjudican a su rendimiento académico.

Inicialmente el trabajo pretendía analizar actitudes de los usuarios ante los videojuegos y el uso que se les da para así conocer si repercuten significativamente en variables cognitivas, la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico. A los menores participantes se les hizo una entrevista semi estructurada, una encuesta sobre uso y preferencias con los videojuegos, dos test de inteligencia, mientras que los padres llenaron una encuesta sobre opinión, conocimiento y actitudes personales ante los videojuegos.

La investigación reveló que el sexo masculino no sólo juega más que el sexo femenino, sino que empiezan desde muy pequeños. El estudio muestra que los jugadores, a medida que juegan con mayor frecuencia, lo hacen más tiempo,

² Disponible en internet: elpais.com (13 de noviembre de 2009)
http://sociedad.elpais.com/sociedad/2009/11/13/actualidad/1258066816_850215.html con acceso el(30/04/13)

entonces según Llorca "confirma la preocupación de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos videojuegos creen adicción"³.

Según la investigación anterior el rendimiento académico se puede ver afectado por el tiempo que se le dedique a este tipo de entretenimiento, de acuerdo con la anterior investigación más de un 40% de los niños juega entre una y dos horas y sólo un 7% lo hace durante más de tres horas.

La anterior investigación sirve como punto de partida para deducir que los videojuegos no afectan el rendimiento académico de los estudiantes si se les da un uso moderado y además que las malas percepciones que se tienen acerca de esto son generadas por los padres quienes no restringen el uso de los mismos.

La segunda investigación se titula "estudios psicológicos: los videojuegos no causan violencia real"⁴. Uno de los grandes mitos sobre los videojuegos es que generan violencia real. Los niños, más vulnerables a los estímulos audiovisuales que los adultos, podrían imitar los comportamientos que ven en los videojuegos, generando la violencia. Por estos motivos existe una creencia generalizada de que los niños acabarán transformándose en jóvenes violentos o delincuentes debido a esta supuesta influencia perjudicial. Del mismo modo, se ha acusado a los videojuegos violentos de fomentar el acoso escolar.

El sentido común tiende a pensar que: una cultura que consume abundante violencia como forma de entretenimiento ha de tener alguna consecuencia. Pero como decía Freedman, psicólogo de la Universidad de Toronto, el sentido común también nos hacía pensar que el mundo era plano, que el sol giraba alrededor de la tierra y que el hombre era intelectualmente superior a la mujer.

1. El doctor Estallo desde España, ha analizado los efectos de los videojuegos desde hace tiempo. Quien concluye que la práctica regular y sostenida del videojuego no supone ninguna modificación especial en los siguientes aspectos:

³ recuperado de internet : CEIBioTic. <http://biotic.ugr.es/> [con acceso el 26/03/2014]

⁴ Disponible en internet: www.infoconsolas.com (22 de septiembre de 2009) [con acceso el 26/03/2014]
<http://www.infoconsolas.com/secciones/videojuegos-y-sociedad/estudios-psicologicos-los-videojuegos-no-causan-violencia-real> [con acceso el 26/03/2014]

- Adaptación escolar.
- Rendimiento académico.
- Adaptación familiar.
- Hábitos tóxicos (consumo de alcohol, consumo de drogas y de tabaco).
- Problemas físicos (cefaleas, dolores musculares, problemas visuales, etc.)
- Antecedentes psicológicos infantiles.
- Actividades sociales (número de amigos, frecuencia de interacción social, etc.).

2. Una investigación realizada por la Universidad de Swinburne en el año 2007 en Sidney, Australia. Se analizó la conducta de unos 120 niños, de entre once y quince años, jugando al videojuego Quake II durante 20 minutos. El estudio confirmó que la agresividad sólo se vio incrementada en aquellos niños que tenían una personalidad agresiva. En los demás, el videojuego no generó efecto alguno.

3. Un último ejemplo de investigación realizada por Office of the Surgeon General. "Youth Violence: A Report of the Surgeon General." U.S. Department of Health and Human Services. 2001, examinó los estudios sobre violencia y videojuegos, se determinó que no existe evidencia suficiente para afirmar que los videojuegos generen violencia real.

En Estados Unidos se vendieron más de un millón y medio de guías sobre Grand Theft Auto: San Andreas. Dado que es uno de los videojuegos más violentos del mercado, y además uno en el que encarnas a un pandillero, al que se recompensa por delinquir, lo lógico es que se hubiera desencadenado una epidemia criminal. Pero, como se sabe, no ha sido así.

BENEFICIOS

Según Hector Russo los videojuegos pueden tener influencias negativas, también tiene sus beneficios, algunos de los cuales y según algunos estudios, son muy buenos para la salud.

1. Mejoras en la destreza

Un estudio llevado a cabo con médicos cirujanos demostró que los que juegan videojuegos eran 27% más rápidos y 37% menos propensos a tener errores que aquellos que no juegan.

2. Educación

La Federación de Científicos Americanos reveló que los estudiantes recuerdan hasta un 90% cuando aprenden a través de simulaciones, comparado contra el 10% cuando lo hacen leyendo.

3. Fisioterapia

Luego de jugar por 12 semanas, los juegos basados en ejercicios ayudaron al 55% de personas con la enfermedad de Parkinson, a mejorar el balance, la velocidad de marcha y a dar pasos más largos.

4. Alivio del estrés

Jugar reduce en un 17% los niveles de la hormona Cortisol, inductora del estrés. El juego de rompecabezas Bejeweled demostró que reduce en un 54% el estrés físico.

5. Multitarea

Gamers se pueden concentrar hasta en 6 a la vez, contra 4 de los que no son gamers y su rendimiento mejora en un 20% en pruebas cognitivas y percepción.

6. Mejora la visión

Jugar videojuegos de acción un rato todos los días, puede llegar a incrementar en un 20% la exactitud en pruebas con gráficos de examen de ojos.

7. Alivio del dolor

El dolor en pacientes por quemaduras disminuye en un 50% mientras juegan videogames. Un estudio mostró que videojuegos violentos aumenta hasta un 65% la tolerancia al dolor.

8. Incremento del coeficiente intelectual

Jugadores mejoraron hasta en un 50% la gestión de eventos y notaron más detalles. Niños pequeños que juegan videojuegos desarrollan una corteza cerebral más gruesa.

10. Respuestas más rápidas

La habilidad de disparar a un Zombie más rápido se traslada al mundo real. El tiempo de reacción de los jugadores de videojuegos es casi tan rápido como del tiempo de reacción de los pilotos de aviones de combate.

Con base en una investigación previamente realizada por Juan Alberto Estallo Marti del Instituto Psiquiátrico en Barcelona – España.

El gran aumento en la popularidad de los videojuegos ha producido un intenso debate acerca de los efectos de la práctica de esta forma de ocio.

OPOSITORES:

1. El tiempo empleado en ellos es visto en detrimento del dedicado al estudio y como inhibidor de otras actividades de recreo más positivas y "educativas". Los partícipes de esta opinión exponen que podría reforzar el aislamiento social y provocar alienación entre los niños socialmente marginados.

2. Podría también favorecer una pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que juegan con videojuegos violentos. Incluso se argumenta que podrían predisponer a los niños a aceptar la violencia con demasiada facilidad.

3. Jugar videojuegos agresivos conducirá a una conducta más agresiva y con menor disposición a la asistencia a los demás.

4. También se argumenta que el juego imaginativo, creativo o de fantasía, así como el desarrollo de habilidades sociales no puede tener lugar mientras se "destruye al enemigo".

5. Otra razón hace referencia al dinero. Algunos jugadores gastan el dinero destinado a la comida en la escuela en videojuegos, hurtan dinero a sus padres o realizan pequeños robos a fin de conseguir dinero para jugar.

6. Finalmente la conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas (especialmente sociales) y puede dar lugar a problemas con el manejo del dinero similares a los de algunos ludópatas.

DEFENSORES:

1. Para algunos jugadores, estos juegos pueden proporcionar un sentido del dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas.

2. Además el interés adictivo a los videojuegos puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia (tóxicos, vandalismo, etc.)

3. Estos juegos pueden constituir una forma de aprendizaje y de entrenamiento.

4. Tales actividades pueden promover y desarrollar la coordinación óculo-manual, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. Los niños podrían también adquirir estrategias más amplias para "aprender a aprender" y aplicarlas en nuevos campos o materias de estudio.

5. El dominio de estos juegos es visto como un potencial de aumento de la autoestima entre aquellos jugadores que, de lo contrario, serían desadaptados sociales

6. Pueden constituir una forma de preparación o iniciación en las demandas más cognitivas del mundo de la tecnología informática.

Las investigaciones previamente realizadas dan a conocer los diferentes beneficios que se obtienen a través de los videojuegos; entre ellos el aprendizaje autónomo y la estimulación de habilidades y destrezas.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con la globalización se ha hecho necesaria la adquisición de una segunda lengua para el desenvolvimiento en diferentes campos como: los negocios, el turismo, la tecnología y las comunicaciones. Al iniciar la vida estudiantil se está en constante interacción con medios tecnológicos interactivos, los cuales requieren conocimiento básico acerca de una lengua extranjera para generar un uso adecuado, esta investigación se enfoca especialmente en las consolas de video que actualmente se encuentran en funcionamiento.

Los juegos de video aparecen con gran fuerza en la era digital en que nos encontramos, sin embargo éstos son usados como entretenimiento sin una finalidad educativa predeterminada, en su defecto se adquiere conocimiento de manera inconsciente, lo cual puede convertirse en una estrategia llamativa para para los procesos de aprendizaje, haciendo uso de herramientas que son de gran impacto en las comunidades educativas.

Teniendo en cuenta las experiencias personales que se han tenido hasta el momento en el mejoramiento de lectura y vocabulario de una lengua extranjera a partir del uso de los videojuegos, surge la pregunta de investigación ¿Cuál es la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera?

4. JUSTIFICACION

Debido al constante avance en las consolas de videojuego y a su vez el incremento en su uso por parte de la población juvenil, surgió la inquietud de conocer los fines educativos que brindan éstos especialmente en el campo de los idiomas pero, que no pueden ser percibidos a simple vista sino hasta que se tiene una interacción directa con los mismos en contextos estudiantiles. En este caso se tomó como punto de referencia La Escuela Colombiana de Carreras Industriales motivando a los estudiantes de primer semestre en Lenguas Modernas indagando en el uso de los videojuegos como medio para practicar sus habilidades en lectura como lo son mejorar la comprensión lectora y tener mayor capacidad de interpretación de textos y vocabulario de una lengua extranjera. Así mismo se busca generar conciencia de los diferentes usos que se le dan a estas herramientas a la hora de aprender tales como mejoramiento de retención de información a largo plazo, reducción de estrés, ayuda en el establecimiento de relaciones interpersonales, mayor destreza en los reflejos, y la realización de multitareas. De manera paralela se pueden observar otros beneficios como el aprendizaje de expresiones idiomáticas que son más usadas a la hora de comunicarnos con otras culturas, ya que estas son más usadas en el momento de expresarnos en un entorno específico.

Este proyecto pretende beneficiar a la población involucrada al hacer visible otro tipo de herramientas que pueden ser abordadas en el proceso de aprendizaje, como los videojuegos, dando a conocer que estos no solo tienen como objetivo entretener. Adicional, por su calidad de juegos en idioma extranjeros, son de gran impacto en el campo de acción de estudio que son las lenguas.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General:

- ✓ Indagar acerca de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera.

5.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Identificar cuáles son los videojuegos más utilizados por los estudiantes de la ECCI.
- ✓ Establecer la correlación entre la educación y los juegos de video como método de aprendizaje de una lengua extranjera.

6. MARCO REFERENCIAL

A lo largo de este capítulo se tomarán en cuenta los principales conceptos de la investigación, aprendizaje, videojuego y lengua extranjera, desde diferentes puntos de vista y al mismo tiempo tomar uno de ellos como punto de referencia acorde a la pregunta de investigación.

En primera instancia se tiene como concepto principal el aprendizaje ya que de aquí surge la idea para el desarrollo de este proyecto basándose en que este tipo de aprendizaje “Es un proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”.⁵

Sin embargo existen otras definiciones para dicho término por ejemplo para Ausubel “es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”⁶, el ser humano por naturaleza tiene la suficiente capacidad para realizar dicho proceso y ponerlo en práctica inconscientemente desarrollando una determinada habilidad adquiriendo una nueva estrategia de conocimiento relacionándolas con su entorno, para así ponerlas en práctica en la sociedad, del mismo modo depende de la forma en que se aplica y en su facilidad de obtención.

Por otro lado las personas tienen la capacidad de memorizar las situaciones vividas que se generan, según González “todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el estudiante se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje.” Y esta a su vez se aplica en su proceso de crecimiento y adaptación a un entorno social permitiendo la interacción entre los individuos de la misma

⁵, pedagogía de la educación para padres y profesionales disponible en internet <http://www.psicopedagogia.com/> [con acceso el 30/03/2014]

⁶ Marco Antonio Moreira. Instituto de Física Disponible en internet: <http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf> con acceso el(30/03/14)

comunidad compartiendo así tales experiencias que pueden apoyar el desarrollo de un nuevo conocimiento.

La definición más apropiada de acuerdo al tema de estudio es la mencionada por Margarita Méndez González quien define que “la experiencia es uno de los métodos más naturales del aprendizaje, ya que este se evidencia todos los días según el interés individual que se tenga”⁷.

El aprendizaje se puede reflejar en el cambio conductual o forma de comportarse de las personas, ya que el ser humano se encuentra en constante cambio y hace cosas distintas a los que solía hacer y realizar nuevas acciones, estos comportamientos de aprendizaje se determinan a través de su forma de expresarse física y verbalmente, manera de escribir y sus comportamientos; ya que a menudo las personas adquieren nuevas habilidades, conocimientos y creencias.

Otra de las formas de denotar el aprendizaje ocurre con otro tipo de experiencia como el de la observación a otras personas. El organismo está predispuesto a actuar de una manera predeterminada por lo cual puede que el desarrollo real de las conductas particulares sean inherentes a un medio sensible; para este el mejor ejemplo sería el lenguaje oral, cuando el aparato vocal de un niño madura es capaz de emitir sonidos y hacerse entender de cierto modo, pero las palabras realmente articuladas son adquiridas mediante la socialización con otras personas.

Una de las teorías como lo es la teoría del conductismo infiere a que el aprendizaje es un cambio a la frecuencia de aparición o la forma de comportamiento (respuesta) más que todo en como función de cambios ambientales y esta afirma que aprender consiste en la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas.

⁷ Disponible en internet: psicopedagogía.com <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje> [con acceso el 26/03/2014]

En el caso de los estudiantes que la teoría del conductismo considera importantes son la del reforzamiento (el grado en que al individuo ha sido reforzado por desempeñar la misma tarea a una similar) y la del desarrollo (capacidades y acciones que puede realizar dado a su desarrollo físico y mental).

Por otra parte las teorías cognitivas reconocen que las condiciones ambientales favorecen al aprendizaje, como por ejemplo las explicaciones y demostraciones que hacen los profesores son la entrada de información para los estudiantes y el ejercicio de habilidades haciendo una retroalimentación correctiva cuando sea necesaria promueven al aprendizaje, la manera en que el estudiante procesa esta información, como lo pongan en práctica y den uso de lo aprendido determina lo su propio aprendizaje

Estos conceptos de aprendizaje tienen considerables implicaciones para la práctica educativa. Para un mayor aprendizaje en los estudiantes implicaría que los maestros y docentes deben disponer el ambiente de modo que los estudiantes respondan apropiadamente a los estímulos; por ende los maestros necesitan considerar como manifiestan los procesos mentales durante el aprendizaje. La forma en la que ocurre el aprendizaje influye no solo en la estructura y la presentación de la información, sino también en cuáles son las mejores actividades para los estudiantes. En el caso de este proyecto se demostrara en como los videojuegos enfocan los conocimientos del aprendizaje interactivo en el campo de la educación.⁸

Los videojuegos son una herramienta la cual los estudiantes tienen la oportunidad de aprender por un medio diferente al de poner atención a los profesores dando una doctrina como comúnmente se ha venido haciendo durante mucho tiempo, rompiendo con los esquemas anteriormente usados .

⁸ Disponible en internet: teorías del aprendizaje kevin M. Davis (1997) ilustration :Kurt Wendlin.
http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA12&dq=++aprendizaje+definicion+&ots=s1No-b7ws8&sig=VInol_zU08YW9fdMo-AF1JyJKng#v=onepage&q=aprendizaje%20definicion&f=true [con último acceso 13/05/2014]

El aprendizaje presenta diversas etapas que son fundamentales para la apropiación de los nuevos conocimientos uno de ellos es la preparación para el aprendizaje hay que enfatizar el termino y como afecta el aprendizaje en el estudiante.

En la preparación para el aprendizaje, una buena planeación permite a la persona en una forma más efectiva el tiempo dedicado a este repasar lo que sabe del tema, identificar los aspectos fundamentales sobre los cuales se debe concentrar lo que asegura una disposición adecuada para el abordaje de la información con una acción proactiva consiguen el apoyo adecuado para garantizar la comprensión de nuevos conocimientos.

En el estado natural del aprendizaje cuenta la concentración y atención durante el abordaje de un tema que le permite entender con facilidad la información y convertirlo en conocimientos útiles para el desarrollo de sus actividades. La concentración es un estado en el cual el sentimiento y la intuición desarrollan un estado mental que disminuye la distracciones, dudas y ayuda a despejar la mente su propósito es adquirir precisión en la ejecución de una actividad.

Los estilos de aprendizaje Robert Smith afirma en su libro LEARNING HOW TO LEARN “diferimos en la forma en que abordamos las actividades relacionadas con el aprendizaje. Somos diferentes en la forma de pensar, de resolver problemas... en la forma en que procesamos la información”⁹ refiriéndose así a que las decisiones son lo que nos hace seres únicos y que cada quien tiene su forma de actuar y realizar las cosas para alcanzar sus objetivos y otras necesidades o metas que se proponga para el desarrollo de sus actividades.

Por estas razones cada individuo tiene una manera distinta de adquirir un nuevo conocimiento a esto se le hacer referencia al estilo personal de cada quien haciendo que se la facilite el procesamiento de lo aprendido y que sea rápida eficaz y ágil.

⁹ Smith Robert. Learning how to leanr. Newyork: Ed Harper. p. 88

Existen dos enfoques en la manera de asumir una actividad de aprendizaje. Una que se podría denominar como enfoque generalista la cual relaciona el tema estudiado con los temas previamente obtenidos; la otra es el enfoque especialista la cual considera relevantes los hechos y este por lo general es una persona metódica y sistemática puesto a que se concentra en cada detalle y sigue un proceso si este es interrumpido no tiene opción de avanzar, con esto tiene las metas claramente definidas.

Existen unos puntos de aprendizaje los cuales son:

- Los procesos de elaboración ocurren cuando la persona procesa y transforma la información que recibe de diferentes fuentes y establece relaciones con los conocimientos previos.
- Los conocimientos previos no solo permiten contactar un nuevo conocimiento sino que además, son fundamentos de construcción de nuevos significados
- El aprendizaje autónomo es un proceso que permite al individuo ser autor de su desarrollo, eligiendo caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica, de manera independiente, lo que ha aprendido.
- Para el aprendizaje autónomo es indispensable que exista un propósito personal, una situación específica de conocimientos previos, interacción social y se debe aprender haciendo.
- El punto de partida de la comprensión autónoma es la concepción de la responsabilidad personal, es decir que el individuo asuma un criterio en sus pensamientos y acciones.
- La motivación condiciona el pensamiento con ellos el tipo de aprendizaje resultante.

- La experiencia metacognitiva se refieren específicamente a las experiencias de tipo consciente asuntos de tipo afectivo, como pensamiento, sentimientos y vivencias.
- El desarrollo de habilidades metacognitivas involucra proceso de conocimiento el abordaje de una tarea de aprendizaje y las estrategias que se emplean en la realización de la misma.
- La autorregulación se define en general como el conjunto de mecanismos aprendidos durante toda la vida que permite dirigir de forma constante y continua la propia conducta.

El aprendizaje autónomo hoy en día es poco importante la cantidad de información de una persona sino la habilidad para adquirirla, no es importante las horas en la cual te sientas en el aula a recibir información, sino la forma en la habilidad que desarrolle para aprender por sí mismo y en forma permanente. De esta manera surge un proceso de transformación de la formación y por ende también los propósitos para así iniciar un proceso de formación individual y colectiva.

Nadie nace con la información de forma innata y sus habilidades estas se construyen a través de la interacción con los otros y con el entorno de esta manera lo que ocurre es un proceso de reelaboración para enfrentar un proceso, un aprendizaje, una decisión etc.

Dentro de la reflexión acerca de la dinámica actual de la educación vale la pena determinar en lo que hoy se considera como los pilares de la educación:

Aprender a conocer: posibilidad de acceder a conocimientos generales por los propósitos medios y forma permanente, ellos implican necesariamente la habilidad para aprender a aprender.

Aprender a hacer: busca de la adquisición de una competencia que capacite al individual para enfrentar un gran número de situaciones y de experiencias sociales bien sea en el ámbito individual o colectivo.

Aprender a vivir juntos: a partir del desarrollo para la capacidad de reconocer y entender al otro para trabajar colectivamente y solucionar conflictos la equidad y la tolerancia.

Aprender ser: para cada cual tenga posibilidad de realización personal a partir de su propia personalidad desde sus capacidades, caracterizándose por su autonomía, buen juicio y responsabilidad personal.

Aprende a aprender: implica el desarrollo de competencias para la adquisición, organización y manejo de información, así como de estrategias cognitivas y metacognitivas para la administración de la misma de acuerdo con las circunstancias y las necesidades.

El aprendizaje autónomo en el contexto educativo es un proceso que estimula al estudiante para que sea el autor de propio desarrollo y en especial, para que construya por sí mismo el camino que debe seguir para lograr el conocimiento que ignora y para que disponga de un método o procedimiento que le permita poner en practica la manera independiente de lo aprendido. El área cognitiva en la cual se manejan todos los procesos y estrategias socio afectiva la cual comprende la parte afectiva moral personalidad permiten una adaptación del individuo al grupo y la motora expresión de la habilidad. El desarrollo del aprendizaje autónomo proporciona valores sociales, de actitud, integridad, honradez intelectual, espíritu crítico y firmeza cuando las circunstancias lo exigen.

Para el desarrollo del aprendizaje autónomo es necesario tomar nota, leer con rapidez y comprensión desarrollar la habilidad para formular preguntas, manejo de la información y memorización.

Las estrategias para el aprendizaje como motivación. Son acciones y pensamientos de los estudiantes que se producen durante el aprendizaje y que influyen en la motivación y en la adquisición, retención y transferencia de conocimiento. Son medios para seleccionar, combinar y rediseñar rutinas cognitivas; son recursos orientados hacia las metas que favorecen el desempeño. Las estrategias de aprendizaje están entre los recursos que un estudiante debe

manejar para aprender mejor. Son un conjunto de procedimientos, una secuencia integradora que se escoge común fin, un plan o una tarea determinado, son flexibles y se adaptan a los estilos y necesidades de los estudiantes. Pueden ser específicas o generales y se aplican casi a cualquier meta. Ser estratégico permite al estudiante mantener el control, planificar, evaluar y regular sus propios procesos mentales; sus acciones son deliberadas, implican elección y toma de decisiones y están determinadas por su disposición, intenciones y esfuerzos. Cualquier estrategia de aprendizaje tiene como objeto afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza e integra el nuevo conocimiento, e incluso modificar el estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que aprenda más eficazmente.

La motivación Proporciona motivos al estudiante que le generen voluntad para el aprendizaje, los cuales se reflejan en la atención, la persistencia, la tolerancia a la frustración y el deseo de superación. Las estrategias de aprendizaje son acciones y pensamientos presentes durante el proceso de aprendizaje que influyen de manera significativa en la motivación, adquisición retención y transferencia de conocimientos; así pues facilitan la comprensión debido a que interactúan estrategias cognitivas que permiten alcanzar un sentido y recordarlo con el fin de apropiarse e integrar los nuevos conocimientos a la estructura cognitiva de la persona; y meta cognitivas que facilitan el dominio de variables que pueden ser tareas, personales o ambientales, y estrategias para la autorregulación del proceso.

Con el avance de la tecnología y las nuevas tendencias, llega el concepto de e-learning el cual consiste en educar o capacitar al estudiante mediante la utilización de herramientas informáticas e Internet.

Dicho concepto cada vez toma más fuerza en el mundo, pretendiendo llegar a ser el más utilizado en un Futuro por alumnos de diferentes disciplinas.

Por otra parte vemos que la educación cada vez busca nuevos escenarios para desarrollar un proceso de aprendizaje el cual se fundamenta en un contexto que abarca los diferentes escenarios; los procesos de cambio; las necesidades del aprendiz enfocado en aspectos como la autonomía, la flexibilidad y el tiempo; y finalmente los ambientes virtuales como una modalidad moderna de aprendizaje.

Así mismo posee una gestión de conocimiento, la cual forma organizaciones, profesionales y por su puesto aprendizaje, desarrollando la inteligencia al utilizar como media la información, el intelecto y la interacción.¹⁰

El segundo elemento a definir son los videojuegos. Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video. Este dispositivo electrónico conocido como plataforma puede ser una computadora, una video consola, o un dispositivo portátil como un teléfono móvil.

En muchos casos, los video juegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes, para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. Tienen como finalidad el entretenimiento de sus usuarios. A este se le añade el impacto negativo o tabúes que se han creado a través de la historia como por ejemplo: violencia, adicción, bajo rendimiento académico, desórdenes alimenticios e insomnio, esta idea se crea a partir del miedo a la modernización y a los efectos negativos que estos pueden generar en la sociedad.

Sin lugar a duda se tiene la percepción de que los videojuegos también tienen un alto impacto positivo en el campo del aprendizaje autónomo, pues desarrolla habilidades mentales y su capacidad de razonamiento es mayor, por otro lado en los adultos causa un efecto diferente puesto que los relaja en situaciones de estrés.

Actualmente los profesionales de la educación motivan las instituciones educativas a implementar medios tecnológicos en sus procesos de enseñanza debido a sus beneficios, los cuales son captados por el estudiante como un tipo de desarrollo cognitivo y mental facilitando su retención de información.

¹⁰ Arguelles Pabón, Denis Caroline & Nagles García, Nofal. Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo. Bogotá. Universidad EAN. 2010) p. 21 - 114

Es por esto que se tiene una concepción de que los videojuegos ayudan al aprendizaje de Lengua extranjera: una lengua extranjera que hace referencia a una lengua diferente de la lengua materna de una persona.

La persona adquiere esta lengua extranjera si la aprende de manera consiente ya sea en una escuela, cursos de idiomas o de manera autónoma, en el caso de, los niños cuando el aprendizaje ocurre jugando en un ámbito de lengua extranjera.

El dominio de al menos una lengua extranjera es una ventaja en el ámbito laboral por ejemplo hotelería, comercio internacional e investigación, hay que tener en cuenta que la lengua extranjera es diferente a una segunda lengua ya que una lengua extranjera, es la lengua proveniente de otro país y que no es oficial en el país natal, y la segunda lengua es aquella que ya es oficial en el país natal junto con otras lenguas¹¹

Los serious games son juegos diseñados para un propósito principal, más que para la pura diversión. Normalmente, el adjetivo "serious" pretende referirse a productos utilizados por industrias como la de defensa, educación, exploración científica, sanitaria, urgencias, planificación cívica, ingeniería, religión y política. No hay una única definición del término Serious Games, aunque se entiende que hace referencia a juegos usados en ámbitos como la formación, la publicidad, la simulación o la educación. Definiciones alternativas incluyen conceptos propios de los juegos y las tecnologías, así como nociones provenientes de aplicaciones no relacionadas con el entretenimiento. Los juegos serios empiezan a incluir también hardware específico para videojuegos, como por ejemplo de los videojuegos para mejorar la salud y la forma física. Los Serious Games están dirigidos a una gran variedad de público, desde estudiantes de educación primaria y secundaria a profesionales y consumidores. Los Serious Games pueden ser de cualquier género, usar cualquier tecnología de juegos y estar desarrollados para cualquier plataforma. Algunos los consideran un tipo de

¹¹ Disponible en internet:
academia.edu.http://www.academia.edu/5233059/CONTROL_DE_VIDEO_JUEGO_QUE_ES_UN_VIEDO_JUEGOJUEGO [con acceso el 04/04/2014]

entretenimiento educativo, aunque el grueso de la comunidad se resiste a utilizar este término.¹²

El juego no se trata de un modelo de aprendizaje innovador, fruto de las modas y su propio de una tendencia pasajera; sino que, al contrario, ya desde hace años se está reconociendo su importancia entre teóricos y autores clásicos de la filosofía y la pedagogía la base epistemológica del juego como objeto de aprendizaje en procesos formativos. Sin embargo, es ahora cuando más se habla de juegos como método de aprendizaje adecuado para todas las edades, porque todo cambio social requiere un proceso lento de asimilación y adaptación a la nueva situación El sistema educativo tradicional está en entredicho. Cada vez más detractores ponen de manifiesto la necesidad de instrumentos afines a la era de las nuevas tecnologías y a las expectativas y necesidades de las nuevas generaciones. La tecnología del juego ofrece enormes posibilidades para desarrollar con garantías el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los juegos serios son un método de aprendizaje útil para paliar las necesidades de formación práctica de los discentes y una herramienta eficiente en los procesos formativos.

Esta afirmación está respaldada por las características educativas intrínsecas al juego, dado que: conforma un elemento motivador para los estudiantes; consigue aprendizajes significativos. Es muy importante tener en cuenta la etapa de aprendizaje del estudiante que se expone a un proceso formativo mediante serious games. Para cada edad existen diferentes juegos adaptados al nivel cognitivo del usuario.

Los criterios pedagógicos que debe llevar el diseño de un serious game es la de aprendizaje de los mismos, habrá que contar con juegos flexibles que tomen en cuenta un amplio rango de posibilidades y perfiles. A su vez el formador posee capacidades y limitaciones influyentes en la consecución de objetivos,

¹² Disponible en internet: fun and serious game festival <http://www.funandseriousgamefestival.com/serious-games-que-son.html> [con acceso el 06/05/2014]

relacionadas con el uso y el soporte del juego. Por último, el contexto circunstancial en el cual se vaya a poner en práctica el juego y el centro en el cual se vaya a realizar la acción formativa, también es objeto de análisis.

Hay que distinguir entre el uso de juegos serios en modalidades de formación mixta, presencial, etc., y dependiendo del tipo de enseñanza, habrá que contar con recursos específicos: aulas de informática, espacios abiertos, etc.

Los juegos deben ser fáciles de adaptar al contexto real de práctica donde se vayan a hacer. Tras el análisis del contexto se procede a la puesta en marcha de la metodología. Aquí el pedagogo en solitario ha de encontrar el equilibrio entre las actividades prácticas, los contenidos teóricos y la forma de presentarlos. El desarrollo de esta fase conlleva: elegir los soportes, definir la duración o el tiempo del juego -tanto de preparación como de realización-, analizar la actualización de los juegos y su aplicabilidad según las necesidades particulares de aprendizaje, desarrollar distintos niveles para facilitar la adaptación atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje, concretar las temáticas que no estén cubiertas con el juego para proponer otros métodos de enseñanza complementarios, etc.

Al finalizar el desarrollo metodológico, el pedagogo junto al diseñador evalúan los serious games desde un punto de vista formativo, valorando: la facilidad de acceso, la utilización práctica, la interactividad y la flexibilidad. El objetivo es que tanto el contenido como las aptitudes objeto de desarrollo sean aplicables en el sector educativo y palien las necesidades de partida sobre las que se creó el juego. Así se posibilita una mayor difusión y reutilización del serious game. Se pretende que la organización o institución reutilice el objeto de aprendizaje creado tantas veces como estime oportuno y que los propios discentes continúen practicando con el objetivo de mejorar sus habilidades en el juego.¹³

¹³ Disponible en internet: serious games María Sánchez Gómez universidad de Málaga. <http://ceur-ws.org/Vol-318/Sanchez.pdf> [con acceso el 06/05/2014]

Para ello incluso existen en Colombia los primeros encuentros de videojuegos educativos según el periódico ADN de Bogotá que a fin de generar un espacio de discusión con referencia a la importancia que se le debe dar a los videojuegos educativos, se puede utilizar como una herramienta pedagógica y de aprendizaje rompiendo con el esquema de la educación tradicional como un método innovador la universidad de la sabana organizo el día miércoles 30 de abril de 2014 el primera congregación distrital e videojuegos educativos. Se otorgó premio a los tres primeros juegos con una licencia completa y sin restricción, con el propósito de ser comercializados y que estos sean un negocio rentable a futuro; el evento se realizó en el edificio principal de Arturo Calle que se ubica en la Avenida Boyacá

Numero 152B – 62 con acceso gratuito¹⁴

¹⁴ Periódico ADN Bogotá .30 de Abril de 2014 p. 4

7. MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se plantea el enfoque, los instrumentos y la población que se ve comprometida en este proyecto, con el cual se desea conocer cuál es la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera entre los jóvenes de los primeros semestres de Lenguas Modernas, de la jornada diurna de la Escuela Colombiana de Carreras Industriales.

Teniendo en cuenta el objeto de estudio, la metodología que se utiliza en este proyecto es de tipo exploratoria, basándose en que este tipo de investigación busca dar una respuesta mediante la indagación y la exploración, el enfoque del trabajo es cualitativo ya que está fundamentado principalmente en preguntas formuladas en entrevistas y encuestas con las que se pretende conocer la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de una lengua extranjera, en una población determinada como lo son los estudiantes de primer semestre de Lenguas .

El enfoque cualitativo se define como un método de investigación usado para “descubrir y refinar preguntas de investigación, a veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Se basa en un método de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones”.¹⁵ Por otro lado como ya se mencionó anteriormente, para este proyecto se realizó una investigación de tipo exploratorio, debido a que este tema no ha sido tratado con anterioridad en el contexto de estudio específico, teniendo también en cuenta las experiencias personales en el aprendizaje de una lengua extranjera el propósito es comprobar si a través del uso de estas tecnologías los estudiantes incrementan sus habilidades en lectura, mejoran su capacidad de interpretación de textos y su vocabulario.

¹⁵ Disponible en internet: Hernández Sampieri, Roberto. Metodología de la Investigación <http://www.tlalpan.uvmnet.edu/> [con último acceso 30/04/2014]

Una investigación de tipo exploratorio es aquella que reúne la información previamente obtenida, y la analiza con el fin de arrojar una conclusión a un problema o interrogante específico al cual no se le ha dado una respuesta anteriormente, "los estudios exploratorios se efectúan normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Es decir, cuando la revisión de literatura reveló que únicamente hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio"¹⁶.

Para la recopilación de datos se utiliza gran variedad de técnicas e instrumentos como lo son encuestas, entrevistas, observación o cuestionarios, por lo que se recomienda que en una investigación se usen más de dos procedimientos para complementar la información obtenida con el fin de lograr respuestas veraces, para este trabajo se emplean dos técnicas: la encuesta y la entrevista las cuales serán aplicadas a los estudiantes que conforman la población de muestra.

Se define como encuesta al estudio en el cual se obtienen datos a partir un conjunto de preguntas dirigidas a un grupo específico o al total de la población en estudio, formulada por personas, empresas o entes institucionales con la finalidad de conocer la opinión, características o hechos específicos.¹⁷

Por otro lado la entrevista es un dialogo en donde el entrevistador realiza una serie de preguntas sobre un tema determinado, las cuales fueron previamente elaboradas, y sin embargo está preparado para formular otras teniendo en cuenta las respuestas dadas por el entrevistado.

¹⁶disponible en internet: Hernández Sampieri, Roberto. 1997. Metodología de la Investigación. http://www.upsin.edu.mx/mec/digital/metod_invest.pdf [con acceso el 22/04/2014]

¹⁷ PORTAL DE ENCUESTAS. www.portaldeencuesta.com [con acceso el 23/04/2014]

7.1 POBLACIÓN

La población de muestra de esta investigación son 51 alumnos de la Escuela Colombiana de Carreras Industriales, estudiantes de primer semestre de Lenguas Modernas, de la jornada diurna, en un rango de edad comprendida entre los 16 y 20 años, escogidos debido a que por estudiar en esta jornada cuentan con mayor tiempo para interactuar con estos medios tecnológicos.

Adicionalmente para la entrevista se escogieron cuatro estudiantes de forma aleatoria, de diferentes semestres que tienen un amplio conocimiento en el campo de los videojuegos.

Tabla 1. Proceso de investigación.

Paso 1	<ul style="list-style-type: none">➤ Creación de la idea de investigación.➤ Búsqueda de antecedentes.
Paso 2	<ul style="list-style-type: none">➤ Planteamiento del problema de investigación.➤ Establecer los objetivos.➤ Desarrollar la pregunta de investigación.➤ Justificar la investigación.
Paso 3	<ul style="list-style-type: none">➤ Marco teórico.➤ Definición, elaboración y consulta de la literatura.➤ Investigación de la información.
Paso 4	<ul style="list-style-type: none">➤ Definir tipo de investigación y enfoque.
Paso 5	<ul style="list-style-type: none">➤ Diseño de la encuesta y entrevista.
Paso 6	<ul style="list-style-type: none">➤ Determinar la población.➤ Aplicación de los instrumentos.
Paso 7	<ul style="list-style-type: none">➤ Recolección de datos.➤ Calcular la validez.➤ Codificar los datos.
Paso 8	<ul style="list-style-type: none">➤ Analizar los datos.
Paso 9	<ul style="list-style-type: none">➤ Presentar los resultados.

8. ANÁLISIS DE DATOS.

En este capítulo se aborda el análisis de la información previamente recolectada por medio de los dos instrumentos destinados para esta investigación: La encuesta, que se aplicó a una población determinada de estudiantes que no dedica mucho tiempo a los videojuegos y la entrevista que se aplica específicamente a personas que dedican gran cantidad de su tiempo a los mismos (gamers), además de encontrar una relación entre ambos para llegar a conclusiones finales.

ENCUESTA

La pregunta número uno hace referencia al uso de los videojuegos y al principal objetivo a la hora de usarlos. Según los resultados obtenidos, se puede inferir que más de la mitad de los encuestados usa los videojuegos, básicamente con el fin de entretenerse y así mismo fortalecer relaciones con otras personas y otra pequeña parte de la población encuestada afirma usar otro tipo de entretenimiento; pues no ven en los juegos algo productivo.

Pues como se ha mencionado en el marco teórico, un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video que tiene como objetivo principal entretener a sus usuarios.

En la segunda pregunta se busca conocer si los encuestados consideran los videojuegos como una forma alternativa para aprender una lengua extranjera pues la mayor parte de la población encuesta asegura que los videojuegos son una buena alternativa para aprender una lengua extranjera, empezando por desarrollar habilidades tales como: vocabulario, expresiones y lectura. Por otro lado, ayuda a contextualizar a la persona en un entorno extranjero.

Pues como se había mencionado anteriormente los videojuegos son una herramienta en la cual los estudiantes tienen la oportunidad de aprender por un medio diferente al de poner atención a los profesores dando una doctrina como

comúnmente se ha venido haciendo durante mucho tiempo, rompiendo los esquemas anteriormente usados.

La tercera pregunta busca calificar las perspectivas que tiene las personas sobre lo videojuegos a la hora de aprender una lengua extranjera acorde a las siguientes opciones: malo, regular, aceptable, sobresaliente y excelente. Con base en los anteriores resultados se puede observar que las personas que usan videojuegos consideran que el uso de los mismos es sobresaliente al momento de aprender una lengua extranjera; pues se encuentran en constante interacción con estos, algunos de ellos añaden que la intensidad con la que se utilice el videojuego influye en el aprendizaje de una lengua extranjera.

En la cuarta pregunta se busca generar conocimientos diferentes de las habilidades que se pueden adquirir a través de los videojuegos, de acuerdo con los datos obtenidos se puede decir que los videojuegos no solo sirven para el entretenimiento de las personas, sino que también ayudan a fortalecer habilidades necesarias en el aprendizaje de una lengua extranjera. Las habilidades, que según la información obtenida se desarrollan más fácilmente gracias a estos, son: vocabulario, escritura y escucha. Sin dejar de lado otras habilidades que no se adquieren con la misma facilidad que las anteriores, como son: Redacción, comprensión, Pronunciación, lectura, habla e interacción con otros.

Esta idea es apoyada con base en lo dicho en el marco teórico que explica que el aprendizaje se puede reflejar en el cambio conductual o forma de comportarse de las personas, ya que el ser humano se encuentra en constante cambio y hace cosas distintas a las que solía hacer y realizar nuevas acciones, estos comportamientos de aprendizaje se determinan a través de su forma de expresarse física y verbalmente, manera de escribir y sus comportamientos; ya que a menudo las personas adquieren nuevas habilidades, conocimientos y creencias.

La pregunta número cinco se enfoca en saber si los medios interactivos juegan un papel importante al momento de aprender una lengua extranjera en la que gran parte de los encuestados estuvieron de acuerdo que los medios interactivos son la

mejor forma de aprender una lengua extranjera, ya que es innovador y más llamativo para los usuarios; además de proporcionar una mayor concentración en quien lo usa. Lo anterior se ve apoyado en que las personas tienen la capacidad de memorizar las situaciones vividas que se generan, según González “todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el estudiante se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje.” Y esta a su vez se aplica en su proceso de crecimiento y adaptación a un entorno social permitiendo la interacción entre los individuos de la misma comunidad compartiendo así tales experiencias que pueden apoyar el desarrollo de un nuevo conocimiento.

En la pregunta número seis se busca conocer los aspectos que se pueden mejorar en el uso de los videojuegos cuando se quiere aprender una lengua extranjera enfocando los siguientes aspectos principalmente: Lectura, vocabulario, redacción y escritura; se puede inferir que todas las habilidades anteriormente mencionadas se pueden mejorar y poner en práctica utilizando los videojuegos como método de aprendizaje y así mismo desarrollar otras habilidades sugeridas por la población encuestada como lo son: la escucha, el habla, la comprensión y la concentración.

ENTREVISTA

La primera pregunta hace referencia a los videojuegos como una forma alternativa para aprender una lengua extranjera y como esta sirve de ayuda para practicar las diferentes habilidades que se ven en los mismos, de acuerdo con esto las cuatro personas que fueron seleccionadas para la entrevista estuvieron de acuerdo con que los videojuegos son una forma de aprender una lengua extranjera y que ayudan a su desarrollo en el aprendizaje del mismo. Ya que su jugabilidad la cual se basa en historia que envuelve a los jugadores que están atraídos por ella y se sienten casi que obligados a relacionarse con el juego, con ello deben de expandir sus nivel en la adquisición de nuevo lenguaje para poder entenderla haciendo así que sea posible el aprendizaje a una lengua extranjera y esta a su vez se vuelva en una acción necesario para disfrutar del videojuego.

Una de las mejores maneras de enfocarse en la base de lo que es el aprendizaje sería que llevara una práctica constante, ya que este ayuda a mejorar sus capacidades llevando a los jugadores a entornos virtuales que lleven al estudiante a recrear una situación en la cual demuestre y vivencia sus conocimientos y se ponga en práctica en la vida real de una manera mucho más fácil y sencilla no solo para los estudiantes sino para las personas en general que se sientan interesados en aprende una lengua extranjera

La segunda pregunta busca generar conocimiento y conciencia por parte de las instituciones con el fin de implementar los recursos interactivos para aprender una lengua extranjera y que además no solo sean vistos como medio de entretenimiento. Las personas entrevistadas respondieron que ven poco probable que las instituciones usen los videojuegos como método de enseñanza, pero en general los entrevistados estuvieron en la misma posición en cuanto a que si sería un recurso muy práctico para la aprensión de una lengua extranjera con los cuales los estudiantes se sientan motivados en aprender. Este sería un nuevo recurso para que lo maestros y docentes de las instituciones puedan hacer un uso más práctico de este medio de entretenimiento y hacer una clase más comfortable en el cual el estudiante pueda interactuar y aprender, además de ofrecer una plausible solución a problemas de aprendizaje de determinados estudiantes y que se sientan asociados con este método alternativo de aprendizaje; haciendo que se modifique un poco el esquema de las instituciones.

La pregunta número tres busca conocer si las habilidades de vocabulario y comprensión lectora han mejorado de acuerdo en la frecuencia del uso de los videojuegos basándose principalmente en la experiencia que ya han tenido como jugadores a lo que los jugadores no objetaron en que si han aprendido ya que es un medio diferente y ofrece diferentes resultados en la mejora de sus habilidades y aprendizaje de una lengua extranjera ya sea por su historia o metodología en la que se desenvuelve la cronología del juego e incluso las expresiones verbales de los personajes de los videojuegos.

Este tipo de videojuegos los cuales están relacionadas con una historia cronológica y adentrándose en un contexto natural con el juego, han desarrollado y extendido dichas habilidades e incluso aprendiendo un lenguaje mucho más extenso que el que se aprende en diferentes instituciones relacionándose de esa manera con un entorno un poco más convencional a la hora de ejercer los conocimientos que se han adquirido.

Estos conocimientos ponen en manifiesto de elementos que son necesarios para el aprendizaje y que lleva a las instituciones a cambiar la forma tan intrínseca de enseñanza y que esta se convierta en una motivación para los estudiantes y que los videojuegos se conviertan en una herramienta formativa muy útil para la comunidad educativa

Finalmente la intención de la cuarta pregunta es conocer que otro tipo de aspectos se pueden adquirir a través de los videojuegos aparte de las habilidades comunicativas. Los entrevistados afirmaron que en efecto no solo desarrollan habilidades comunicativas sino que también aprenden a desarrollar una interacción con la cual mejoran su escritura gramatical inclusive aprender a acentuar correctamente. Se puede decir que de manera es necesario que el estudiante no solo desarrolle sus habilidades pragmáticas, sino que además de esto desarrollen sus demás habilidades como lo son el writing (escritura) y el listening (audio) o fortalecer los conocimientos previos que se tenga acerca de los mismos dentro de una lengua extranjera; Redacción, comprensión, Pronunciación, lectura, habla e interacción complementadas con el resto de las habilidades comunicativas de la lengua.

La influencia de los videojuegos es un papel realmente importante que se debe tener en cuenta como un instrumento para el aprendizaje de una lengua extranjera, dentro de los conocimientos que los estudiantes previamente han obtenido funciona como un elemento que estimula el progreso y desarrollo de dicha habilidad, ya que tiene relación con el tema de estudio entre la educación y el aprendizaje didáctico como lo son los videojuegos quienes facilitan a mejorar no solo el medio de comunicación oral sino también el escrito, de redacción, y

escucha por ende las intuiciones deberían tomar más en cuenta este tipo de recursos y verlo más allá de un medio de entretenimiento.

Los instrumentos utilizados para el proyecto. (encuesta y entrevista) a la población seleccionada no apunta a que los juegos que se utilizan para el propósito de aprender una lengua extranjera son los videojuegos que constan de historia se podría decir que los de aventura y misión ya que esto tienden a tener una cronología bastante extensa con la cual el videojugador se tiene que involucrar netamente con los sucesos del juego, obligándolos a entender las voces y textos del mismo, otra variable en el grupo de personas escogidas fue la de deportes más específicamente fútbol, ya que ellos argumentaron que traía una gran diversificación de idiomas, los textos de menús y voces de comentaristas ayudaban a la aprensión de un segundo idioma más fácil en lo cual se debería hacer un énfasis más profundizado a este tipo de juegos como herramienta de aprendizaje para la obtención y desarrollo de un segundo idioma.

CONCLUSIONES

- Los videojuegos tienen un papel importante en el momento de aprender una lengua extranjera, ya que con estos se pueden mejorar diferentes habilidades de modo inconsciente y dinámico creando en el usuario la motivación de conocer más acerca de una lengua diferente a la lengua materna, generando el aprendizaje autónomo que nos permite practicarlas en la vida cotidiana a través de medios interactivos.
- Las principales habilidades para aprender una lengua extranjera no solo son mejoradas en las personas que juegan constantemente o considerados gamers, sino que esto también puede ser visto en personas que no dedican mucho tiempo a estos; teniendo en cuenta que no se hace con la misma eficiencia pero logra aportar elementos básicos a quien lo usa.
- Las fortalezas que los videojuegos como un método de aprendizaje, es que no solo contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas, sino que además refuerza las distintas capacidades de adquisición de una lengua extranjera distintas a la comunicativa como lo son: Redacción, comprensión, pronunciación, lectura, habla e interacción logrando así que se complemente con el aprendizaje previamente obtenido por el estudiante.

RECOMENDACIONES

- Promover esta clase de actividades, como otras herramientas que ayuden a aprender una lengua extranjera.
- Conformar un grupo en la Universidad que use estas herramientas interactivas para generar interés en los alumnos de todas las carreras para aprender una lengua extranjera.
- Establecer clases electivas en las que los alumnos interactúen con esta clase de juegos y así puedan mejorar sus habilidades en el aprendizaje de una lengua extranjera.
- Integrar a docentes y alumnos con conocimientos en estos campos que puedan ayudar a promover estas herramientas como un método de aprendizaje.

WEB GRAFIA

- Definición.de < <http://definicion.de/videojuego/>> [con acceso el 26/03/2014]
- elpaís.com (13 de noviembre de 2009)
http://sociedad.elpais.com/sociedad/2009/11/13/actualidad/1258066816_850215.html con acceso el(30/04/13)
- CEIBioTic. <http://biotic.ugr.es/> [con acceso el 26/03/2014]
- www.infoconsolas.com (22 de septiembre de 2009) [con acceso el 26/03/2014] <http://www.infoconsolas.com/secciones/videojuegos-y-sociedad/estudios-psicologicos-los-videojuegos-no-causan-violencia-real> [con acceso el 26/03/2014]
- pedagogía de la educación para padres y profesionales disponible en internet <http://www.psicopedagogia.com/> [con acceso el 30/03/2014]
- Marco Antonio Moreira. Instituto de Física
<http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf> con acceso el(30/03/14)
- [psicopedagogía.com](http://www.psicopedagogia.com) <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje> [con acceso el 26/03/2014]
- teorías del aprendizaje kevin M. Davis (1997) ilustration :Kurt Wendlin.
http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA12&dq=++aprendizaje+definicion+&ots=s1No-b7ws8&sig=VInol_zU08YW9fdMo-AF1JyJKng#v=onepage&q=aprendizaje%20definicion&f=true [con último acceso 13/05/2014]
- [academia.edu](http://www.academia.edu).http://www.academia.edu/5233059/CONTROL_DE_VIDEO_JUEGO_QUE_ES_UN_VIEDO_JUEGOJUEGO [con acceso el 04/04/2014]
- fun and serius game festival
<http://www.funandseriousgamefestival.com/serious-games-que-son.html> [con acceso el 06/05/2014]
- serius games María Sánchez Gómez universidad de Málaga. <http://ceurws.org/Vol-318/Sanchez.pdf> [con acceso el 06/05/2014]

- Hernández Sampieri, Roberto. Metodología de la Investigación
<http://www.tlalpan.uvmnet.edu/> [con último acceso 30/04/2014]
- Hernández Sampieri, Roberto. 1997. Metodología de la Investigación.
http://www.upsin.edu.mx/mec/digital/metod_invest.pdf [con acceso el 22/04/2014]
- PORTAL DE ENCUESTAS. www.portaldeencuesta.com [con acceso el 23/04/2014]

BIBLIOGRAFIA.

- Smith Robert. Learning how to learn. Newyork: Ed Harper. p. 88
- Arguelles Pabón, Denis Caroline & Nagles García, Nofal. Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo. Bogotá. Universidad EAN. 2010) p. 21 - 114p. 21 - 114
- Periódico ADN Bogotá 30 de Abril de 2014 p. 4

ENTREVISTA

1. ¿son los videojuegos una forma alternativa para aprender una lengua extranjera?
¿De qué forma ayuda a practicar esas habilidades?

2. ¿cómo piensa que las instituciones pueden dar un uso adecuado a esos recursos interactivos?

3. ¿cree usted que su comprensión de lectura y de vocabulario ha mejorado a través de los videojuegos?

4. ¿Qué aspectos además de la parte comunicativa cree usted que pueden trabajar en el aprendizaje de las lenguas extranjeras a través de un video juego?