

*Escuela Nacional Preparatoria*

*Plantel 9, "Pedro de Alba"*

*Memorias*

**El videojuego en clase de Francés Lengua Extranjera: percepciones de los aprendices mexicanos de la Escuela Nacional Preparatoria.**

Domínguez Granados Miriam.

Escuela Nacional Preparatoria, Plantel 9 "Pedro de Alba".

[mirichis@yahoo.com.mx](mailto:mirichis@yahoo.com.mx)

Cel.:5550 72 6998

**Rubro en el que participa:** c) Experiencias en el área de formación docente en la aplicación didáctica de las TIC (Tesis de la MADEMS).

**Medios necesarios para su exposición:** Computadora y cañón.

**RESUMEN**

El trabajo que a continuación presentamos está estrechamente relacionado con la temática sobre, *Experiencias en el área de formación docente en la aplicación de las TIC*, que mostraremos los resultados sorprendentes obtenidos de nuestro estudio realizado en 2017 para la tesis de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior del campo del francés MADEMS, cuyo título es: *El videojuego en clase de Francés Lengua Extranjera: percepciones de los aprendices mexicanos de la Escuela Nacional Preparatoria*. El problema planteado fue si los estudiantes de la ENP estarían motivados para utilizar el videojuego como recurso didáctico en la clase de francés y cómo esta motivación les ayudaría a su aprendizaje del idioma. Nuestro marco teórico principal fue Viau (2009) quien propone un estudio sobre la dinámica motivacional del estudiante a través de sus percepciones con respecto a las actividades pedagógicas propuestas por los docentes en clase. Así nuestra pregunta de investigación fue: ¿los estudiantes de la ENP se motivarían por el aprendizaje del Francés Lengua Extranjera (FLE) a través de una actividad pedagógica cuyo material didáctico es el videojuego en el salón de clase? El estudio fue tanto cualitativo como cuantitativo, la muestra estuvo formada por 48 estudiantes de Francés I de la ENP de los cuales el 52% fueron mujeres y el 48% hombres. La edad de la muestra fue del 63% de 16 años, el 34% de 17 años y sólo el 3% de 18 años. Los datos se recolectaron con un cuestionario y muestra el gran impacto que un recurso como el videojuego puede tener para el aprendizaje del francés en el aula.

## **El videojuego en clase de Francés Lengua Extranjera: percepciones de los aprendices mexicanos de la Escuela Nacional Preparatoria.**

### **Introducción**

El trabajo que a continuación presentamos está estrechamente relacionado con la temática sobre, *Experiencias en el área de formación docente en la aplicación de las TIC*, que mostraremos los resultados sorprendentes obtenidos de nuestro estudio realizado en 2017 para la tesis de la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior del campo del francés MADEMS, cuyo título es: *El videojuego en clase de Francés Lengua Extranjera: percepciones de los aprendices mexicanos de la Escuela Nacional Preparatoria*. El problema planteado fue si los estudiantes de la ENP estarían motivados para utilizar el videojuego como recurso didáctico en la clase de francés y cómo esta motivación les ayudaría a su aprendizaje del idioma. Nuestro marco teórico principal fue Viau (2009) quien propone un estudio sobre la dinámica motivacional del estudiante a través de sus percepciones con respecto a las actividades pedagógicas propuestas por los docentes en clase. Así nuestra pregunta de investigación fue: ¿los estudiantes de la ENP se motivarían por el aprendizaje del Francés Lengua Extranjera (FLE) a través de una actividad pedagógica cuyo material didáctico es el videojuego en el salón de clase? El estudio fue tanto cualitativo como cuantitativo, la muestra estuvo formada por 48 estudiantes de Francés I de la ENP de los cuales el 52% fueron mujeres y el 48% hombres. La edad de la muestra fue del 63% de 16 años, el 34% de 17 años y sólo el 3% de 18 años. Los datos se recolectaron con un cuestionario y muestra el gran impacto que un recurso como el videojuego puede tener para el aprendizaje del francés en el aula.

### **Objetivos**

En la primera parte de este trabajo daremos la definición de lo que es un videojuego, posteriormente explicaremos brevemente el marco teórico que sustenta esta investigación: la dinámica motivacional del estudiante a través de una actividad pedagógica cuyo material didáctico es el videojuego en el salón de clase. Luego, hablaremos de algunos principios de aprendizaje propuestos por Gee (2003) del videojuego que podrían ser de gran utilidad para alcanzar los retos educativos del siglo XXI. Por otra parte, hablaremos del contexto de la ENP y el uso de las TICs en el aula como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje, además de mencionar algunas de las características de las nuevas generaciones denominada Nativos Digitales que estamos recibiendo en la institución. Por

último daremos a conocer los resultados a la problemática y a la pregunta de investigación mencionados anteriormente.

### **Desarrollo**

Primeramente, creemos indispensable definir qué es un videojuego para ello tomamos la definición de Julián Pérez Porto y Ana Gardy (2010), “El videojuego es 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. Esta definición contiene tres palabras claves: *la interactividad*, que hace que el jugador siempre este activo e interactúe con la computadora o con otros jugadores de cualquier parte del mundo para vencer y lograr las metas del videojuego. *Entretenimiento*, esta palabra es lo que hace que no se usen los videojuegos como material didáctico porque son considerados como parte del ocio y no del aprendizaje; sin embargo, Gee (2003) afirma que los videojuegos sólo se pueden aprender jugándolos, pues los manuales que los acompañan resultan incomprensibles hasta que se juegan. Además, el autor subraya que las estrategias de enseñanza (interacción, práctica, retroalimentación continua, poca importancia al error o al miedo a perder el juego, situar el aprendizajes en contextos específicos y motivación constante) que se emplean para enseñar a jugar los videojuegos a los jugadores son más innovadoras que las empleadas actualmente en las instituciones educativas. La última palabra clave es *la experiencia* que está estrechamente relacionada con el aprender haciendo (aprender a jugar jugando). De hecho, estas estrategias son promovidas en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras mejoradas por el videojuego<sup>1</sup>.

En cuanto a la dinámica motivacional del estudiante de Viau (2009) consiste en que el docente proponga a los estudiantes una actividad pedagógica, nosotros elegimos el videojuego llamado “*Forge of Empire*”<sup>2</sup>, y el objetivo pragmático fue que los estudiantes siguieran las instrucciones que daba el consejero del mismo videojuego para poder jugarlo en francés y en forma escrita. El objetivo lingüístico fue el uso del imperativo, el objetivo sociolingüístico fue respetar las reglas del juego. Una vez propuesta la actividad pedagógica, el docente tiene que indagar primeramente, cuáles fueron las percepciones de los estudiantes con respecto al valor o interés y utilidad de la actividad pedagógica propuesta; enseguida, cuál fue su percepción con respecto a su competencia en el juego y

---

<sup>1</sup> Véase, Sykes, Julie M. y Jonathon Reinhardt. (2012). *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Judith E. Liskin-Gasparro Y Manuel Lacorte. Pearson Education. Boston, Columbus, Indianapolis, New York, San Francisco.

<sup>2</sup> Este video se encuentra en línea, es gratuito y puede ser jugado en más de diez idiomas. Desde luego nosotros propusimos la actividad pedagógica en francés.

## 9NO. COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

por último, cuál fue su percepción sobre el control que tuvo de la actividad pedagógica propuesta. Pues si las percepciones de los estudiantes eran positivas, entonces, demostrarían que estaban motivados por la actividad propuesta. Así, la motivación alcanzada por la actividad pedagógica con el videojuego promovería efectivamente el aprendizaje del francés, dado que utilizarían estrategias de aprendizaje apropiadas (plano cognitivo) para comprender y avanzar en el juego, además de esforzarse por alcanzar la meta del juego. En efecto, el plano cognitivo y la perseverancia llevan a los estudiantes al logro de aprendizajes significativos.

Por otra parte, Gee (2003, 2004) nos plantea 31 principios de aprendizaje que contienen los buenos videojuegos que podríamos aplicar a la enseñanza del francés en el salón de clase, por motivos de espacio sólo mencionaremos algunos que nos parecen más relevantes: Primero, el principio de aprendizaje de multimodalidad, el videojuego, según el autor, es por excelencia multimodal, pues contiene imágenes, sonido, gráficas, interacciones, textos, video, por lo que la gente que juego videojuegos está aprendiendo otra forma de alfabetización. Con este principio el autor asegura que las nuevas generaciones que juegan videojuegos han adquirido nuevas formas de aprender muy diferentes al sistema tradicional de algunas escuelas (libro de texto y cuaderno). Segundo, el principio de aprendizaje de campo semiótico, es decir, cualquier rama del conocimiento (física, química, idiomas, etc.) que el estudiante debe dominar para participar en un grupo que comparta ese mismo campo semiótico, éste último ayuda a producir nuevos conocimientos. Tercero, el principio de aprendizaje de grupo de afinidad consiste en compartir el interés o el gusto por un mismo campo semiótico y en el que la gente se reúne con las mismas metas y trabajan de forma colaborativa para compartir y distribuir información. Cuarto, el principio de aprendizaje situado se refiere a promover situaciones de aprendizaje en contextos específicos para que los jugadores de videojuegos puedan llevar a la práctica dentro y fuera del juego lo aprendido, la práctica es fundamental para consolidar lo aprendido. Quinto, el aprendizaje de aprendizaje activo y crítico, este principio promueve experimentar (ver, sentir y actuar) el mundo de nuevas formas. Este tipo de aprendizaje alienta la participación en los grupos de afinidad a través de Internet para llevar a cabo prácticas sociales como la solución a problemas que les aquejan. Sexto, el principio de aprendizaje de diseño se trata de que todo campo semiótico tiene un diseño interno y otro externo; el primero, sería el contenido y el segundo, es llevar a la práctica el contenido a través de experiencias que hagan pensar, actuar y realizar productos a los estudiantes, este principio haría la gran diferencia para alcanzar los retos que la educación del siglo XXI necesita, es decir, no memorización de

## 9NO. COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

contenidos enciclopédicos, sino reflexión ni aprendizaje activo y crítico. Séptimo, el principio de aprendizaje de identidad es el que más se debería emplear en las escuelas, pues consiste en que los docentes alienten a los estudiantes a asumir la identidad de un científico, químico, historiador, geógrafo, etc., es decir, que se planteen problemas y traten de resolverlos como si fueran cada uno de estas identidades. Octavo, el principio de aprendizaje comprometido permite a los estudiantes invertir mucho esfuerzo en el aprendizaje de los diferentes campos semióticos que se imparten en la escuela para llegar a ser, pensar y actuar como cada uno de las identidades pertenecientes a esos campos semióticos. Noveno, el principio de aprendizaje de moratoria psicosocial, este se trata de que los estudiantes tomen riesgos en el videojuego, pues en caso de errores o de que pierdan el juego no tiene consecuencias en la vida real, lo importante es que realicen las tareas propuestas tantas veces como sea necesario para aumentar de nivel en el juego. Décimo, el principio de aprendizaje de logro, este radica en dar una enseñanza personalizada a cada uno de los alumnos y estar pendiente de cada uno de los pasos que da y de su avance durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Onceavo, el principio de aprendizaje de práctica, como hemos podido ver este principio está presente en la mayoría de los principios anteriores, pues la práctica capacita a los estudiantes para desafíos más complejos, de ahí que los jugadores pasen mucho tiempo jugando videojuegos. Por último, el principio de aprendizaje de los módulos culturales sobre el mundo, los buenos videojuegos enseñan a los jugadores ayudar a las personas y a entenderse a sí mismos y a otros para participar en actividades conjuntas con quienes comparten modelos culturales.

Ahora bien, el contexto de la Escuela Nacional Preparatoria favorece el uso de material didáctico digital como el videojuego, pues en el *Plan de Desarrollo Institucional de la Escuela Nacional Preparatoria*, la directora general, maestra Silvia Jurado Cuéllar (2015) enfatiza que la visión de la ENP es brindar una formación integral a los estudiantes por lo que se incluye el uso de nuevas metodologías que apoyen el proceso de enseñanza y de aprendizaje, además de que se incorpore el uso de las TICs y se desarrolle tanto material didáctico como investigaciones orientadas para mejorar y favorecer la labor docente. Por otra parte, con la nueva metodología propuesta en los nuevos programas de francés: la perspectiva orientada a la acción, el uso de las TICs es importante no sólo para la búsqueda de la información, sino para la distribución de nuevos conocimientos. Además, esta nueva metodología y el uso de las TICs están en perfecta concordancia con las habilidades y capacidades de la generación denominada de los Nativos Digitales. Esta generación es la que acude a nuestra institución y según Prensky (2001) algunas de las características de los

## 9NO. COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

Nativos Digitales son: la velocidad con que la buscan información en Internet; cuentan con un mayor procesamiento en paralelo, es decir, su atención no se centra en un solo objetivo, sino que su atención es más diversificada, se dirige a varios objetivos a la vez; la información no la adquieren en Internet de forma línea, sino a través de hipertextos que pueden seguir ampliando la información. Y sobre todo que la mayoría de los Nativos Digitales está conectado en el mundo digital, ya sea de manera sincrónica o asincrónica y el contacto con las TICs desde su pequeña edad hace que estén familiarizados de forma natural con ellas como lo muestran algunos de los resultados encontrados en esta investigación. El 9% de los estudiantes conocen los videojuegos desde los 4 años; el 26% desde los 5 años y el 15% desde los 6 años. El tiempo que los estudiantes dedican a jugar videojuegos *grosso modo* fue el siguiente: el 27% juego 5 hrs; el 10% juego 10 hrs y el 12% 15 horas, baste con estas cifras para confirmar lo dicho por Prensky (2001): “Hoy día, los videojuegos, los mensajes electrónicos, el Internet, el teléfono celular y mensajes instantáneos son parte integral de la vida de los Nativos Digitales”.

A continuación explicaremos brevemente en qué consiste la dinámica motivacional del estudiante de Viau (2015), ésta cuenta con tres percepciones: primera, el valor, interés y utilidad que le otorga a la actividad pedagógica propuesta. Segunda, la competencia, el juicio del estudiante sobre su capacidad para llevar a cabo la actividad y; tercera, la controlabilidad, el grado de control del desarrollo de la actividad. Estas tres percepciones actúan sobre tres manifestaciones de comportamientos de aprendizaje del estudiante: primera, el compromiso en el plano cognitivo, uso de estrategias de aprendizaje para llevar a cabo la actividad; segunda, la perseverancia, esfuerzo y tiempo dedicado para lograr los objetivos de la actividad y tercera, el logro de aprendizajes. Ahora bien, nuestra propuesta de actividad pedagógica fue trabajar con el videojuego “*Forge of Empire*” se puede acceder a él desde cualquier dispositivo, sin embargo, los requerimientos técnicos que utilizamos fueron PC, Windows 10 o superior, la versión 11.5 o superior de Adobe Flash Player, módem para conexión a Internet y navegador a internet. La dirección electrónica del juego es <http://mx.forgeofempire.com>. El videojuego pertenece al género de estrategia (del tipo del juego del ajedrez). El contenido está basado en la historia de la civilización humana de la Edad de Piedra hasta la Edad del Futuro Ártico. La actividad pedagógica propuesta fue la introducción del videojuego. Los objetivos fueron los siguientes: el objetivo pragmático: seguir las instrucciones que daba el consejero del mismo videojuego para poder jugarlo en francés y en forma escrita. El objetivo lingüístico: el uso del imperativo, el objetivo sociolingüístico fue respetar las reglas del juego. La actividad fue preparada para un nivel A1

## 9NO. COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

del CECRL. El ejercicio que debían realizar los estudiantes era completar las instrucciones con los imperativos que iban encontrando al ir jugando el juego. Al final, se verificaron cuáles eran los imperativos faltantes y se pidió una autoevaluación de la actividad la cual resulto sumamente positiva.

Ahora bien, los resultados del modelo de la dinámica motivacional del estudiante de Viau (2009) muestran que si los estudiantes encuentran útil e interesante la actividad pedagógica, en nuestro caso, con el videojuego, y se sienten capaces de lograr los objetivos planteados, (seguir las instrucciones del videojuego y jugarlo al mismo tiempo), además de mantener el control del videojuego (de la actividad en sí misma), aún cuando estuviera en francés, entonces los estudiantes usarían estrategias de lectura para comprender las instrucciones en francés, perseverarían en el videojuego aún teniendo dificultades con el idioma y por lo tanto, la actividad favorecería en su aprendizaje. En efecto, a la primera aseveración del cuestionario propuesto: *La actividad me fue útil para mi aprendizaje del francés*. El 71% de los estudiantes estuvo de acuerdo. En la segunda aseveración: *Resultó interesante realizar esta actividad en la clase de francés*, el 81% de los estudiantes afirman estar de acuerdo. A la tercera aseveración: *En todo momento me sentí capaz de lograr los objetivos de la actividad*, el 52% responde estar de acuerdo. En cuanto a la cuarta aseveración sobre *si siempre mantuvieron el control del videojuego aún cuando todo estuviera en francés*, el 57% afirma estar de acuerdo. Lo interesante es que el otro 48% de los estudiantes que no estaban seguros de sentirse capaces de lograr los objetivos de aprendizaje y avanzar en el juego, aseveración n°3, y el 43% de los estudiantes que no se sentían capaces de tener el control de la actividad pedagógica, aseveración n°4, sí usaron estrategias de lectura para comprender las instrucciones en francés como lo muestra la aseveración n°5: *Cuando jugaba el videojuego, pensaba en utilizar estrategias de lectura para comprender las instrucciones en francés*, en esta aseveración el 69% de los estudiantes empleo estrategias de lectura tanto para lograr los objetivos como para tener el control de la actividad. Lo más relevante es que el 84% de los estudiantes perseveró, se esforzó hasta el final para lograr avanzar en el juego pese a la dificultad del idioma. Pero, lo más sobresaliente es que la percepción de los estudiantes sobre la actividad es que favoreció su aprendizaje como lo muestra la última aseveración: *Todo lo que hice durante el videojuego favoreció mi aprendizaje de francés*, el 75% de los estudiantes manifiesta estar de acuerdo.

## Conclusiones

En conclusión, el 71% de los estudiantes estuvo de acuerdo en que *La actividad le fue útil para su aprendizaje del francés*, pero además, el 81% de los estudiantes les *Resultó interesante realizar esta actividad en la clase de francés*. Esto indicó que los estudiantes se comprometerían profundamente en la realización de la tarea, es decir, emplearían estrategias de aprendizaje que los llevaría a comprender y a dominar la actividad propuesta (el 69% de los estudiantes lo hicieron). Nos parece importante señalar, que de la misma manera, cuando los jugadores de videojuegos encuentran interesante un juego, usan una gama importante de estrategias para avanzar y vencer los desafíos para alcanzar la meta hasta el final del juego. En cuanto al 52% que *En todo momento se sintió capaz de lograr los objetivos de la actividad* nos parece normal dado que algunos estudiantes han experimentado el fracaso escolar o el castigo por cometer errores al realizar las actividades propuestas. Según Viau (2009), las investigaciones con respecto a la competencia, muestran que las percepciones que tienen las personas sobre su capacidad predicen mucho mejor sus comportamientos que sus capacidades reales. Es necesario, brindar a los estudiantes seguridad otorgándoles el uso de estrategias de autoregulación, tales como las estrategias de gestión y de metacognición (planear, ejecutar, evaluar y continuar). Respecto al 57% que afirma que *siempre mantuvieron el control del videojuego aún cuando todo estuviera en francés* demuestra que los estudiantes no están acostumbrados a ejercer el control en el desarrollo de una actividad escolar, es decir, aún no desarrollan su autonomía en clase a diferencia de cuando juegan videojuegos, pues para Viau (2009) las razones por las que los jugadores se apasionan con los videojuegos es porque éstos dan la impresión de sumergirlos en una realidad virtual en donde los jugadores pueden fácilmente imaginarse que controlan las situaciones propuestas: conducir una nave espacial o de conducir un auto de carreras, o aún más, de poseer poderes sobre humanos. El 84% sobre la perseverancia mostrada por los estudiantes, aún con la dificultad de jugar y comprender el videojuego en francés, demuestra que el videojuego puede ser un excelente material didáctico dentro del salón de clase. Al igual que cualquier otro material didáctico: películas, videos, programas de televisión, es necesario trabajarlo antes y planear una actividad didáctica para los estudiantes. Y por último, el 75% de los estudiantes que consideraron que *todo lo que hicieron durante el videojuego favoreció su aprendizaje de francés* vale la pena que se reconsidere su uso, pues como se mencionó anteriormente los Nativos Digitales están más familiarizados con los videojuegos y han aprendido a aprender de diferente manera. Finalmente, en la autoevaluación propuesta a los estudiantes confirman que aprendieron el

## 9NO. COLOQUIO EDUCACIÓN EN CIENCIAS Y TIC

imperativo de forma divertida jugando y de hecho, algunos de los estudiantes, aseveran que así aprendieron inglés jugando videojuegos en este idioma.

### Referencias (formato APA)

Domínguez Granados, M. (2017). *El videojuego en clase de Francés Lengua Extranjera: percepciones de los aprendices mexicanos de la Escuela Nacional Preparatoria*. Tesis para optar el grado de : Maestra en docencia para la educación superior en Francés (aún no publicada).

Jurado Cuéllar, Silvia. (2015). Universidad Autónoma de México. Escuela Nacional Preparatoria. *Plan de Desarrollo Institucional 2014-2018*. México: UNAM.

Gee, J. P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Literacy and Learning*. Revised and Updated Edition. New York: Palgrave Macmillan.

Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critical of traditional schooling*. New York: Routledge.

Gee, J. P. (2007b). *Good video games and good learning. Collected essays on video games learning and literacy*. New York: Peter Lang. Recuperado el 16 de mayo de 2017 en [http://www.academicolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academicolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf)

Pérez Porto, Julián y Ana Gardey. Publicado en 2010 y actualizado en 2013. *Definición de videojuego*. Recuperado el 2 de agosto de 2017 en <https://definición.de/videojuego>

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part I. *On the Horizon*. The strategic planning resource for education professionals. Vol 9, Number 5. September/October. Recuperado el 9 de abril de 2017 en [http://www.estrategiaeducativa.com.mx/masterconsecuencias/Prensky\\_1.pdf](http://www.estrategiaeducativa.com.mx/masterconsecuencias/Prensky_1.pdf)

Prensky, Marc. (2001). Chapter 1. The Digital Game-Based Learning Revolution, From *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill. Recuperado 20 de agosto 2017 en <http://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>

Sykes, Julie M. y Jonathon Reinhardt. (2012). *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Judith E. Liskin-Gasparro Y Manuel Lacorte. Pearson Education. Boston, Columbus, Indianapolis, New York, San Francisco.

Viau, Rolland. (2009). *La motivation en contexte scolaire. Pratiques pédagogiques*. 2<sup>e</sup> édition. Collection dirigée par Jean-Marie DE KETELE et Antoine Roosen. Éditions du Renouveau pédagogique, Inc. Canada.