UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE IDIOMAS

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del trabajo de graduación previo a la obtención del Título de Licenciado de Ciencias de la Educación, Mención Inglés

TEMA:

"EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA"

AUTOR:

ORTEGA PONCE CRISTIAN ANDRÉS

TUTORA:

DRA. MG. ELSA MAYORIE CHIMBO CÁCERES

AMBATO – ECUADOR

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICO:

Yo Dra. Mg. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres portadora de la cédula de ciudadanía Nº 1802696458 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA" desarrollado por el estudiante Ortega Ponce Cristian Andrés, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Dra. Mg. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres
C.C.1802696458
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente trabajo de investigación titulado "EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA" con los respectivos criterios, ideas, contenidos, análisis, conclusiones, recomendaciones, comentarios, opiniones y la propuesta del mismo son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ortega Ponce Cristian Andrés
C.I: 1600577165
AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: "EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA", autorizo su reproducción total o parcial, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ortega Ponce Cristian Andrés
C.I: 1600577165
AUTOR

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del Informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: "EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA" presentada por el Sr. Ortega Ponce Cristian Andrés estudiante de la Carrera de Idiomas, décimo semestre, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Lic. Mg. Ana Jazmina Vera de la Torre

Lic. Mg. Ruth Elizabeth Infante Paredes

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a las personas más importantes de mi vida, quienes han sido los motivadores para alcanzar este logro muy importante, quienes con amor me han guiado a ser la persona que soy y de la misma forma quienes me apoyaron económica y emocionalmente para concluir esta etapa de mi vida, mis padres.

Mi hijo que ES la fuerza que me permitió realizar este trabajo, siempre con el fin de darle lo mejor de mí.

Mis hermanas y mi familia en general que con sus muestras de cariño, me ayudaron a no decaer y seguir adelante.

Andrés

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser fuente de sabiduría, por ser el gestor de vida y quien ha guiado mis pasos. Por ser el ente superior que permitió que mi vida tome otro rumbo y consentirme alcanzar este objetivo, brindándome la vocación para desarrollar una de las mejores carreras, la de ser profesor.

A mis padres Andrés Ortega y Jenny Ponce, por ser un ejemplo de vida, de esfuerzo, de trabajo, de superación, gracias a sus enseñanzas y sus consejos, los mismos que han sido primordiales en el desarrollo de mi vida estudiantil, ya que sin ellos no hubiese sido posible hacer realidad este sueño.

A mi hijo Josep Andrés Ortega, por su apoyo, fortaleza, amor y cariño, por ser la persona que me motivan a seguir adelante con el fin de darle lo mejor de este mundo.

A la Dra. Mg. Mayorie Chimbo por compartir sus conocimientos con mucho amor y entrega a su trabajo. Muchas gracias por su tiempo, su apoyo y su paciencia. Gracias por ser guía de este trabajo.

A todos los docentes de la Carrera de Idiomas, por acompañarme durante todo este tiempo. Gracias por su profesionalismo y amistad.

A la Unidad Educativa Bolívar, por sembrar la semilla del aprendizaje cuando fui estudiante. Gracias por permitirme realizar las prácticas pre-profesionales y de la misma manera por permitirme realizar este trabajo de investigación.

Andrés

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO i

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN ii

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN iii

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR iv

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN v

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS viii

ÍNDICE DE GRÁFICOS xii

ÍNDICE DE TABLAS xiv

RESUMEN EJECUTIVO xvi

ABSTRACT xvii

INTRODUCCIÓN 1

CAPÍTULO I 3

1. EL PROBLEMA 3

1.1 TEMA: 3

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 3

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN 3

ÁRBOL DE PROBLEMA 5

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO 6

1.2.3 PROGNOSIS 8

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 8

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES 9

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA 9
1.3 JUSTIFICACIÓN 9
1.4 OBJETIVOS 11
1.4.1 GENERAL: 11
1.4.2 ESPECÍFICOS: 11
CAPÍTULO II 12
2. MARCO TEÓRICO 12
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA 15
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA 15
2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA. 15
2.2.3 FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA 16
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL 16
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES 18
2.4.1 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE 21
EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE 21
TECNOLOGÍA EDUCATIVA 22
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS 23
JUEGOS DE VIDEO 25
2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE 35
COMUNICACIÓN 35
DESTREZAS LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA INGLÉS 37
LAS DESTREZAS PRODUCTIVAS Y RECEPTIVAS 37
DESTREZAS RECEPTIVAS DEL IDIOMA INGLÉS 39
DESTREZA AUDITIVA 41
2.5 HIPÓTESIS 45

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES 45
CAPÍTULO III 46
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 46
3.1 ENFOQUE 46
3.2 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN 46
3.3 NIVELES O TIPO DE INVESTIGACIÓN 46
3.4 POBLACIÓN 47
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 48
3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE 48
3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE 49
3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 50
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN 51
CAPÍTULO IV 52
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS. 52
4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS. 52
4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS 76
4.2.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS. 76
4.2.2. SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN. 76
4.2.3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN. 76
4.2.4. ESPECIFICACIÓN DE LA ESTADÍSTICA. 77
4.2.5. ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE GRADO DE LIBERTAD 77
4.2.6. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS. 78
4.2.7 CÁLCULO DEL CHI CUADRADO 80
4.3 DECISIÓN 81

CAPÍTULO V 82
4. CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES..... 82
5.1 CONCLUSIONES. 82
5.2 RECOMENDACIONES 83
CAPÍTULO VI..... 84
6. PROPUESTA 84
6.1 DATOS INFORMATIVOS 84
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA..... 85
6.3 JUSTIFICACIÓN..... 86
6.4 OBJETIVOS 87
6.4.1 OBJETIVO GENERAL 87
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... 87
6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD 87
6.6. FUNDAMENTACIÓN. 88
6.6.1 ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA..... 96
6.7. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO 129
6.8. ADMINISTRACIÓN 130
6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN 130
BIBLIOGRAFÍA 132
LINKOGRAFÍA 135
ANEXOS 136
ANEXO 1 136
ANEXO 2 137
ANEXO 3 139
ANEXO 4 141
ANEXO 5……140

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 103
GRÁFICO 2 18
GRÁFICO 3 19
GRÁFICO 4 20
GRÁFICO 5. 52
GRÁFICO 6 53
GRÁFICO 7. 54
GRÁFICO 8. 55
GRÁFICO 9. 56
GRÁFICO 10 57
GRÁFICO 11 58
GRÁFICO 12. 59
GRÁFICO 13. 60
GRÁFICO 14. 61
GRÁFICO 15. 62
GRÁFICO 16 63
GRÁFICO 17. 64
GRÁFICO 18. 65
GRÁFICO 19. 66
GRÁFICO 20. 67
GRÁFICO 21. 68
GRÁFICO 22. 69
GRÁFICO 23. 70
GRÁFICO 24. 71
GRÁFICO 25. 72
GRÁFICO 26. 73
GRÁFICO 27. 74
GRÁFICO 28 75

GRÁFICO 29. 81
GRÁFICO 30. 96
GRÁFICO 31 101
GRÁFICO 32 102
GRÁFICO 33 102
GRÁFICO 34 103
GRÁFICO 35 103
GRÁFICO 36 104
GRÁFICO 37 105
GRÁFICO 38 106
GRÁFICO 39 106
GRÁFICO 40 106
GRÁFICO 41 107
GRÁFICO 42 108
GRÁFICO 43 109
GRÁFICO 44 110
GRÁFICO 45. 110
GRÁFICO 46 111
GRÁFICO 47 112
GRÁFICO 48 113
GRÁFICO 49. 113
GRÁFICO 50 114
GRÁFICO 51 141
GRÁFICO 52 142

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: Población y muestreo 47
TABLA 2: Operacionalización de variable independiente 48
TABLA 3: Operacionalización de variable dependiente 49
TABLA 4: Recopilación de la información..... 50
TABLA 5: Desarrollo de la destreza auditiva..... 52
TABLA 6: Respuesta a estímulos auditivos. 53
TABLA 7: Equipo tecnológico..... 54
TABLA 8: Interacción con otros. 55
TABLA 9: Motivación para aprender inglés. 56
TABLA 10: Escuchar con atención. 57
TABLA 11: Desarrollo de la destreza auditiva..... 58
TABLA 12: Uso comunicativo del inglés. 59
TABLA 13: Música en inglés..... 60
TABLA 14: Estímulo auditivo. 61
TABLA 15: Estímulo auditivo. 62
TABLA 16: Actividades auditivas..... 63
TABLA 17: Actividades auditivas..... 64
TABLA 18: Respuesta a estímulos auditivos. 65
TABLA 19: Equipo tecnológico..... 66
TABLA 20: Interacción con otros usuarios..... 67
TABLA 21: Motivación para aprender inglés. 68
TABLA 22: Escuchar con atención. 69
TABLA 23: Interacción con otros usuarios..... 70
TABLA 24: Uso comunicativo del inglés. 71
TABLA 25: Música en inglés..... 72
TABLA 26: Estímulo auditivo. 73
TABLA 27: Estímulos auditivos. 74
TABLA 28: Actividades auditivas..... 75
TABLA 29: Frecuencias Observadas..... 78
TABLA 30: Frecuencias Esperadas..... 79

TABLA 31: Cálculo del CHI cuadrado..... 80
TABLA 32: Content activity 1 102
TABLA 33: Content activity 2 106
TABLA 34: Content activity 3 110
TABLA 34: Content activity 3 113
TABLA 35: Rubric 1 117
TABLA 36: Rubric 2 120
TABLA 37: Rubric 3 123
TABLA 35: Rubric 1 126
TABLA 38: Modelo operativo 129
TABLA 39: Tabla de administración..... 130
TABLA 40: Preguntas básicas de la propuesta..... 131

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: "EL USO DE JUEGOS DE VIDEO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA AUDITIVA DEL IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER UBICADO EN LA PROVINCIA DE PASTAZA"

AUTOR: Ortega Ponce Cristian Andrés

TUTOR: Dra. Mg. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres

RESUMEN: El presente trabajo de investigación pretende ser una contribución importante en el desarrollo de la destreza auditiva del inglés como lengua extranjera; y así mismo un aporte necesario para promover el trabajo individual y grupal de los estudiantes por medio de la introducción de una herramienta de carácter tecnológico y didáctico como lo son los juegos de video. Esta investigación es pertinente y cumple los requisitos necesarios para que los docentes la adapten a sus necesidades. Después de obtener información por medio de la observación directa y encuestas, en relación a los juegos de video y su influencia en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes de primer año de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer", de la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza; se identificó que los estudiantes poseen un limitado desarrollo en la destreza auditiva del idioma inglés, debido a que no cuentan con las herramientas tecnológicas necesarias para un desarrollo apropiado de la destreza mencionada. Además, los estudiantes se sentían muy desmotivados por parte de los docentes, ya que su metodología era limitada, convencional y rutinaria lo cual provocaba que los estudiantes desarrollen una destreza auditiva de carácter pasivo. Debido a que las herramientas tecnológicas son escasas; el uso de tecnología didáctica como los videojuegos estuvo ausente en plataformas dedicada como un ordenador, celulares o tabletas y consolas. Con el tiempo los estudiantes consideraron que el desarrollar correctamente la destreza auditiva era algo innecesario para alcanzar sus objetivos académicos. Como solución a la problemática presentada fue necesario la elaboración de una guía educativa para el desarrollo de la destreza auditiva del inglés como lengua extranjera, la cual utiliza una herramienta tecnológica y didáctica que promueve el trabajo tanto individual como grupal del estudiante, y permitirá a los estudiantes obtener acceso a un adecuado, preciso y más innovador desarrollo de la destreza auditiva en el proceso comunicativo, con el fin de mejorar el rendimiento académico y por ende satisfacer las necesidades educativas tanto de la institución como del país.

PALABRAS CLAVES: Videojuegos, destreza auditiva, interacción, herramienta tecnológica.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS

ABSTRACT

THEME: "THE USE OF VIDEOGAMES IN THE DEVELOPMENT OF THE LISTENING SKILL OF ENGLISH LANGUAGE DEDICATED TO STUDENTS OF FIRST YEAR FROM UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER, LOCATED IN PASTAZA PROVINCE"

AUTHOR: Ortega Ponce Cristian Andrés

TUTOR: Dra. Mg. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres

This research aims to be an important contribution to the development of the listening skill of English as a foreign language and it represents a necessary educational contribution to promote individual and group work of students through the use of technology. This research is relevant and meets the necessary requirements for teachers to suit according to their needs. After obtaining information through direct observation and surveys, talking about video games and their influence on the development of listening skill of English language in students of the Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" in Puyo city, Pastaza province, it was identified that the students had a poor listening skill level because of the lack of technological tools that are needed to improve the listening skill in an accurate way. Furthermore, students felt discouraged by teachers; because their methodology was limited, conventional and repetitive and it was making students to develop a passive listening skill. Since technological tools are limited the use of didactic technology like video games were missing, either on a dedicated platform, on a computer or on a mobile or tablet. Eventually the students considered that developing the listening skill properly was something unnecessary to reach their academic goals. As a solution to this problem, it was necessary to create an educational guide to develop the listening skill of English as a foreign language, which uses a didactic and technological tool that promotes both individual and group work in students, and will allow students to access an accurate, precise and innovative development of listening skills in the communication process, in order to improve academic performance and thus, meet the educational needs of the country.

KEY WORDS: Video games, listening skill, interaction, technological tool.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación permite contribuir al desarrollo de la destreza auditiva mediante la introducción de una herramienta tecnológica y didáctica, como lo son los videojuegos, en el proceso de inter-aprendizaje; la cual beneficiará directamente a los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer".

El principal problema que se pudo evidenciar fue el desarrollo pasivo de la destreza auditiva del idioma inglés como lengua extranjera. Esta problemática se detectó en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" en la provincia de Pastaza en donde los estudiantes demostraron poseer un desarrollo de la destreza auditiva limitado a causa de que los profesores no innovan en su metodología de manera adecuada, es decir, que siguen dándole preferencia a los mismos métodos de enseñanza convencionales y por ende los estudiantes consideran que el adecuado desarrollo de la destreza auditiva es innecesario o irrelevante para obtener un mejor resultado académico en la materia de inglés.

Ante esta problemática se ha realizado un análisis profundo para conocer el problema y proponer una solución adecuada. Esta investigación se encuentra dividida en 6 capítulos que se detallan a continuación.

El capítulo I se enfoca en la problemática presentada en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" la cual manifiesta la ausencia total del uso de juegos de video para contribuir al desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés. Se compone de la contextualización del problema, análisis crítico, árbol de problemas y los objetivos de esta investigación.

El capítulo II consta de marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables, las mismas que permiten demostrar la existencia de información científica e investigaciones previas. Además, en este capítulo se señala las diferentes categorías fundamentales en relación a las dos variables de la investigación.

El capítulo III se enfoca en la interpretación de la información, de la metodología utilizada para el estudio del problema, tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, recolección y procesamiento de información. Es importante destacar que la operacionalización de variables resume el contenido del marco teórico, permitiendo obtener información importante para el desarrollo de las encuestas.

El capítulo IV se detalla el análisis e interpretación de resultados provenientes de la encuesta realizada a los docentes y estudiantes de la unidad educativa. Se distribuyó la información en tablas y gráficos los mismos que mantienen su nombre y numeración. En este capítulo se incluye la verificación de la hipótesis obteniendo el valor del Chi^2, permitiendo sustentar la investigación.

El capítulo V consta de conclusiones y recomendaciones las mimas que nacen de los objetivos específicos, fundamentando el final de la investigación, las mismas que guían el desarrollo de la propuesta.

El capítulo VI incluye la propuesta que es la aplicación de una guía alternativa usando una herramienta tecnológica para el desarrollo de la retroalimentación y la destreza oral del inglés como un segundo idioma.

CAPÍTULO I

1. El PROBLEMA

1.1 TEMA:

"El uso de juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer ubicado en la Provincia de Pastaza"

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Para llevar a cabo la labor de un docente especializado en el idioma inglés, es necesario que el mismo tenga dominio de todas las destrezas del idioma; tanto productivas como receptivas. Es importante también que tenga acceso y capacitación en temas referentes a la tecnología y en procesos de enseñanza aprendizaje apropiados que permitan a los estudiantes desarrollar de mejor forma las destrezas lingüísticas del idioma inglés.

Un artículo publicado en el diario El Comercio (2011) de Perú afirma que los profesores de la Universidad de Helsinki en su tentativa por transformar el proceso de aprendizaje realizaron un estudio el que revela que los estudiantes finlandeses que cursan el nivel de bachillerato y que dedican considerable tiempo a jugar videojuegos tienen mayor rendimiento en el área de inglés que quienes juegan solo un poco quienes no lo hacen en lo absoluto. Para el estudio se tomó en cuenta el historial académico de alrededor de unos 500 estudiantes que cruzan el bachillerato de dicho país, en el mismo que se concluye que los estudiantes obtienen aún mayores resultados en la asignatura de inglés en cuánto más horas a la semana consagren a jugar videojuegos en cualquier plataforma, ya sea una consola o un ordenador.

En nuestro país, el uso de juegos de video para la educación es algo que está en proceso de ser implementado según un artículo publicado por la Universidad de Investigación y Tecnología Experimental Yachay Tech (2016) en donde Cristian López, Doctor en Psicología Social y especialista en gamificación y videojuegos como una herramienta de aprendizaje, dio una conferencia en la cual expresó que una vez que los videojuegos se perfilan como una poderosa herramienta educativa, se los empieza a explorar seriamente. El juego es un instrumento fundamental en el proceso de aprendizaje que se lo ha utilizado, a lo largo de los años, por parte de maestros y pedagogos para enseñar. También mencionó que países como México o Ecuador son lugares donde se puedan generar propuestas para sus necesidades tecnológicas y educativas. Y que, de hecho, en estos países se está desarrollando el proceso necesario para llevar este proyecto a cabo. Sin embargo, no hace mención al uso de los juegos de video exclusivamente para la enseñanza del idioma inglés, sino para el aprendizaje en general.

Dentro de la institución en donde se va a realizar esta investigación se pudo observar que el uso de juegos de video para contribuir al desarrollo de la destreza auditiva es completamente escaso, debido a que se pudo evidenciar que los docentes emplean un solo tipo de metodología para la enseñanza del inglés en donde la utilización de un texto es predominante y el uso de tecnología es limitado; a excepción de una grabadora y material auditivo proveniente del mismo libro.

ÁRBOL DE PROBLEMA

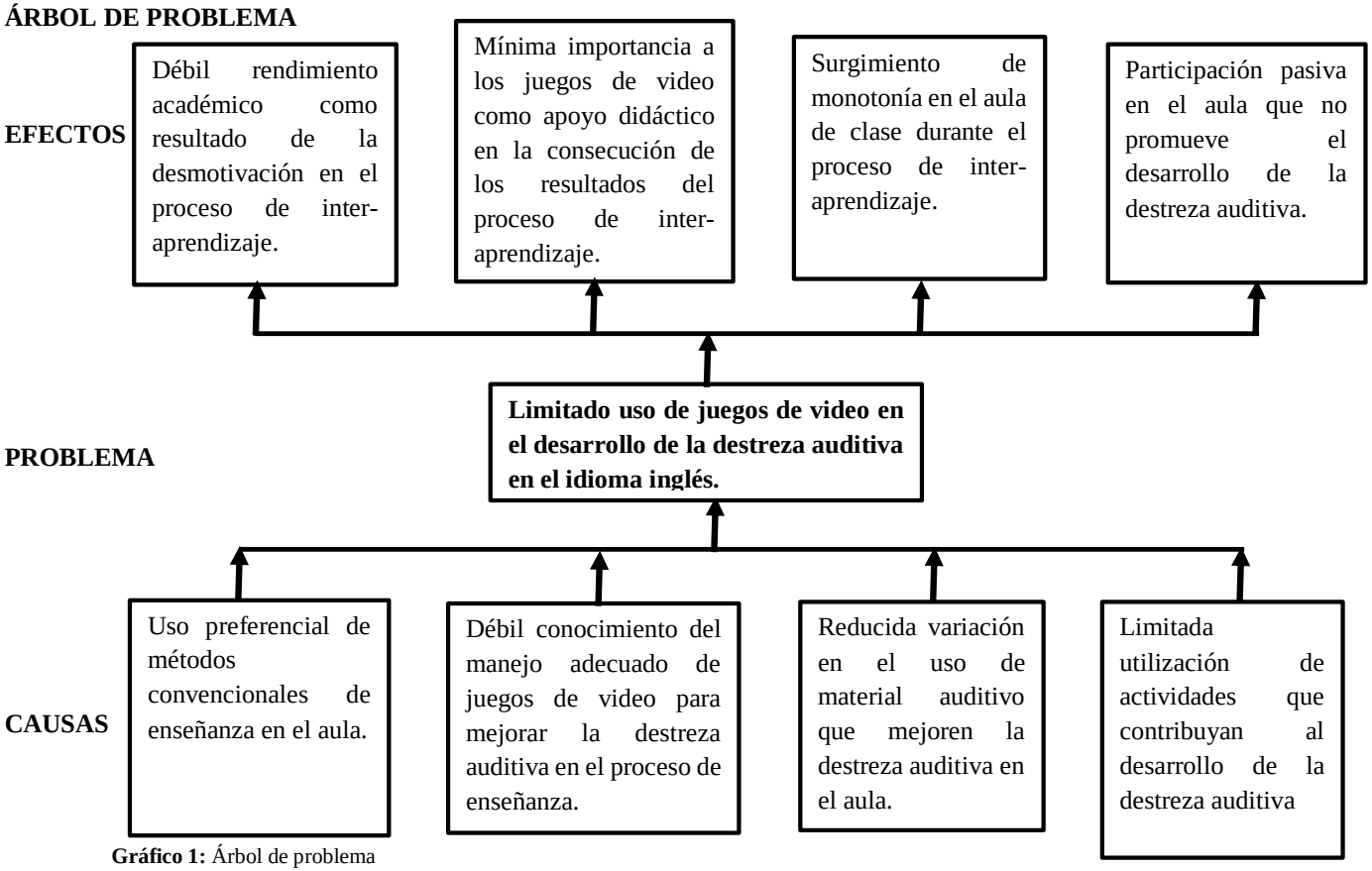


Gráfico 1: Árbol de problema
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

El limitado uso de juegos de video para el desarrollo de la destreza auditiva en el Idioma inglés es un problema que está presente en las aulas de clase de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" y se da por diversas causas que tienen que ver tanto con la variable dependiente como la variable independiente del presente proyecto y que a su vez conllevan un efecto negativo tanto para los estudiantes como para el proceso de inter-aprendizaje.

Comentado [S1]: eeCER UN TAB, AL INICIO DE CADA PÁRRAFO Y ASEGURARSE QUE ESTÉ DE ACUERDO A LAS NORMAS DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS.

Una de ellas es el uso preferencial de métodos convencionales de enseñanza en el aula tales como el método de traducción de gramática, lo que, a su vez, origina un débil rendimiento académico como resultado de la desmotivación en el proceso de inter-aprendizaje. El considerar los métodos convencionales de enseñanza como fundamentales y prioritarios origina que no se den oportunidades a nuevas metodologías igualmente o aún más efectivas que dichos métodos como el método comunicativo, lo que a su vez conlleva a un endeble rendimiento académico como consecuencia de un limitado interés por parte de los estudiantes durante el proceso de inter-aprendizaje.

Una segunda causa es el débil conocimiento del manejo adecuado de juegos de video de la destreza auditiva en el proceso de enseñanza, lo cual da lugar a una mínima importancia a los juegos de video como apoyo didáctico en la consecución de los resultados del proceso de inter-aprendizaje. La limitada familiarización con herramientas tecnológicas de carácter didáctico por parte de los docentes puede significar que los juegos de video no reciban la misma relevancia, la misma categoría y el mismo mérito que las demás herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso educativo tales como el internet, equipos electrónicos como teléfonos celulares y tabletas o las computadoras y así no sean tomados en cuenta como parte de los recursos didácticos que los mismo docentes puedan implementar en el proceso de enseñanza para conseguir resultados sobre el conocimiento que los estudiantes han estado adquiriendo. Los docentes optan por no darle relevancia a los juegos de video en el campo educativo debido a que son considerados mayoritariamente más como una forma de entretenimiento que como una

metodología para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés y por consiguiente para fortalecer la destreza auditiva.

La tercera causa tiene que ver con la reducida variación que existe en el uso de material auditivo que mejore el desarrollo de la destreza auditiva en el aula lo que, a su vez, supone el surgimiento de monotonía en clase durante el proceso de inter-aprendizaje. Todo buen docente sabe por excelencia que es necesario recurrir a diferentes metodologías, estrategias y, en el caso de esta causa, materiales para asegurar que la enseñanza sea variada y poder mantener a los estudiantes atentos y conectados a la clase para así evitar que aparezcan el clásico aburrimiento y la invariabilidad originados por el evidente ambiente de monotonía que rodea el aula. Al existir una reducida variación en los materiales utilizados para mejorar la destreza auditiva de los estudiantes se produce un ambiente rutinario, sin mayor emoción ni énfasis en el deseo por aprender en el proceso de inter-aprendizaje.

La cuarta causa involucra la limitada utilización de actividades que contribuyan al desarrollo de la destreza auditiva; lo que por consiguiente hace que se origine una participación pasiva en el aula que no promueve el desarrollo de la misma. Cuando el docente no utiliza la cantidad necesaria de actividades en el aula para reforzar el desarrollo de determinado tema, la participación de los estudiantes va a ser mínima o en otros casos casi nula. El restringido uso de actividades que contribuyan a mejorar la destreza auditiva en la comunicación da origen a que la participación en clase en lugar de ser activa pase a ser pasiva, haciendo así que el desarrollo de la destreza auditiva no se dé de manera correcta.

En síntesis, se entiendo que el limitado uso de juegos de video en el desarrollo del idioma inglés se debe principalmente a que los mismos fueron creados originalmente para entretener, y debido a eso la gran mayoría de los profesores lo pensarían dos veces antes de atreverse a implementarlos en la clase. En la actualidad los juegos de video representan una poderosa herramienta didáctica que puede ser aprovechada de diferentes maneras y es una buena idea que los profesores aprovecen la facilidad con la que los jóvenes dominan la tecnología por medio de los mismos.

1.2.3 PROGNOSIS

De no implementarse actividades de aprendizaje innovadoras como los juegos de video para el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés ocasionará desinterés en los estudiantes en la asignatura de inglés, la falta de motivación para aprender y el sentimiento de que el idioma inglés tiene un fin que no será beneficioso en su vida diaria puesto que ya de por si muchos estudiantes creen que el inglés no formará parte en su vida a largo plazo más que para aprobar una materia del colegio o universidad debido a que en su gran mayoría no encuentran esa motivación para querer aprender por sí mismos sin necesidad que el docente recurra a una metodología rígida que exija esforzarse más allá de su capacidad y predisposición lo cual a corto plazo origina un bajo rendimiento en su historial académico.

Al poner empeño en motivar a los docentes a utilizar esta herramienta tecnológica e interactiva podrá estimarse un aumento de interés a largo plazo por parte del estudiante y por tanto un incremento en su rendimiento académico lo cual elevará las expectativas tanto de docentes como de los mismos estudiantes. La implementación de este proyecto también será de gran beneficio para la institución ya que contará con una nueva herramienta tecnológica para la enseñanza del idioma inglés y el desarrollo de la destreza auditiva.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el uso de los juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “¿San Vicente Ferrer” ubicado en la provincia de Pastaza?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuál es la incidencia que tienen los juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva?
- ¿Qué micro destrezas de la destreza auditiva se desarrollan en los estudiantes a través de los juegos de video?
- ¿Qué procesos cognitivos se desarrollan en los estudiantes para el desarrollo de la destreza auditiva?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Delimitación del contenido

Campo: Educativo

Área: Inglés

Aspecto: Juegos de video y destreza auditiva del idioma inglés.

Delimitación espacial. - Esta investigación se desarrolló con los docentes de inglés y los estudiantes del nivel bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" de la cuidad de Puyo, Provincia de Pastaza.

Delimitación Temporal. - Esta investigación se realizó en el período académico abril – septiembre 2015

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es de vital **importancia** porque los juegos de video representan una excelente herramienta tanto didáctica como tecnológica, y por lo tanto deben formar parte del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés ya que es una herramienta innovadora en la enseñanza, no solo del inglés sino también de muchas otras materias en las que sus profesores ya la están implementando como parte de su plan de clase, tanto para docentes como para los estudiantes quienes aprenderán de una manera más entretenida sin perder el enfoque en el cual la clase está orientada.

Esta investigación se realizó a los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado y profesores de inglés de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" de la ciudad de Puyo en el período académico abril – septiembre 2015. El campo de esta investigación estuvo centrado en la metodología, ya que implementa juegos de video como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

El fin o **interés** de esta investigación es el de investigar el rol de los juegos de video dentro de la clase en la enseñanza del inglés y también ayudar a los profesores y estudiantes de esta institución dándoles a conocer una excelente e innovadora forma de aprender el mismo. Esto es **beneficioso** para motivar a los estudiantes a aprender el idioma debido a que la mayoría de los profesores utilizan una metodología, clásica, convencional y repetitiva para la enseñanza del inglés y los estudiantes no tienen ni muestran la motivación necesaria para aprender.

Los **beneficiarios** de este trabajo de investigación son principalmente los estudiantes, ya que fueron capaces de aprender el idioma inglés de una manera más entretenida y dinámica sin perder el interés en la misma y siguiendo la orientación que estaba planeada sin mencionar que mejorará también su rendimiento académico, así como también su motivación y ganas de aprender. También los profesores son parte del beneficio de este proyecto ya que así contarán con una nueva estrategia para aplicar en la metodología que generalmente se usa en clases de inglés innovando su propia forma de enseñar que a largo plazo motivará a sus estudiantes y mejorará su rendimiento académico, además, harán más uso de recursos tecnológicos lo cual es de gran importancia para el aprendizaje de la juventud de hoy en día mejorando así la metodología que durante tanto tiempo ha sido la misma.

La **importancia** de esta investigación tiene que ver con diferentes aspectos como son los procesos mentales (motivación, atención, pensamiento, memoria), procesos afectivos (las emociones) y la autovaloración de los estudiantes. Además de identificar los beneficios de implementar juegos de video en la enseñanza del inglés, determinar la influencia de dicha implementación en el rendimiento académico de los estudiantes y establecer estrategias para poder implementar

juegos de video en el aula de clase, aspectos importantes para hallar la mejor forma de fortalecer el aprendizaje de la destreza auditiva en el idioma inglés

La **factibilidad** de este proyecto se basa en la colaboración de las autoridades de la institución, los docentes y los estudiantes donde se indaga el problema propuesto, y su **utilidad** está enfocada en mejorar la metodología del profesor, para que así haya un mejor ambiente de estudio y mejor rendimiento académico dentro y fuera del aula de clase.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL:

- Determinar la influencia del uso de juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer ubicado en la Provincia de Pastaza

1.4.2 ESPECÍFICOS:

- Analizar la incidencia de los juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva.
- Determinar las micro-destrezas de la destreza auditiva que se desarrollan en los estudiantes a través de los juegos de video.
- Investigar los procesos cognitivos que se presentan en el desarrollo de la destreza auditiva de los estudiantes.
- Elaborar una propuesta que brinde una alternativa de solución al problema detectado en la investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Después haber revisado el repositorio de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se han encontrado algunos trabajos de investigación que tienen relación con la variable dependiente del tema del proyecto presente, la cual servirá como una guía para el desarrollo del mismo, así como a los beneficiarios.

- En el trabajo investigativo del 2012, la tesis denominada "El Manejo de las inteligencias múltiples y su incidencia en el desarrollo de las destrezas receptivas (Listening, Reading) del idioma inglés en las estudiantes de tercero de bachillerato de la especialidad de contabilidad del Instituto Tecnológico Superior "Hispano América" del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua en el Período Lectivo 2009-2010" la autora Gabriela Rodríguez se planteó como objetivo primordial "Determinar el manejo de las Inteligencias Múltiples que incide en el desarrollo de las destrezas receptivas del Idioma Inglés en las estudiantes de tercero de bachillerato de la especialidad de Contabilidad del Instituto Tecnológico Superior "Hispano América" del cantón Ambato en la Provincia de Tungurahua en el período lectivo 2009-2010". Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, la metodología es cuantitativa y se aplicó 120 encuestas. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo las siguientes conclusiones:

Comentado [S2]: ASEGURESE DEL INTERLINEADO DE ESTA PARTE Y DE TODA LA TESIS

- Existen factores tangibles que influyen en el desarrollo de las destrezas receptivas como son eventos educativos que no son muy modernos, los conocimientos, planificaciones, metodologías, estrategias y pedagogías

deben ser actualizadas para ayudar a los docentes y personas de la institución al mejoramiento del área reforzando los nuevos conocimientos.

- Finalmente es necesario concientizar a las autoridades y docentes del área de inglés y de manera especial a las estudiantes a involucrarse en el desarrollo comunitario en busca de nuevas metodologías en el campo educativo enfocado en el idioma inglés.

Se hace referencia a este trabajo investigativo porque resalta la necesidad de innovar en aspectos como la metodología, estrategias y conocimientos del proceso de inter-aprendizaje; los cuales influyen en el desarrollo de la destreza auditiva y que es necesario hacer que, tanto las autoridades como los maestros y estudiantes, tomen conciencia y busquen nuevas metodologías para el idioma inglés.

- En el trabajo investigativo del 2014, la tesis denominada "Los recursos educativos abiertos (rea) en el idioma inglés y el proceso de desarrollo de la destreza de listening de los estudiantes del 8°, 9° y 10° grado de Educación General Básica del centro de educación general básica "la inmaculada" ubicada en la Parroquia ciudad nueva del cantón Píllaro en la Provincia de Tungurahua" el autor José López se planteó como objetivo primordial "Determinar la incidencia de los Recursos Educativos Abiertos (REA) en el proceso de desarrollo de la destreza Listening de los estudiantes de 8°, 9° y 10° grado de Educación General Básica del Centro de Educación General Básica "La Inmaculada" ubicada en la parroquia Ciudad Nueva del cantón PÍLLARO en la Provincia de Tungurahua." del cantón Ambato en la Provincia de Tungurahua en el periodo lectivo 2009-2010". Esta investigación tiene una metodología de campo y se realizó una investigación de campo. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo las siguientes conclusiones:

- Para propiciar el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés es necesario y conveniente utilizar material auditivo correcto de acuerdo al nivel y a las necesidades de los estudiantes.

- A través de la utilización de Recursos Educativos Abiertos se obtiene resultados positivos en cuanto al desarrollo de la destreza auditiva.

- El profesor del curso debe estar actualizado acerca de los recursos tecnológicos que permitan la motivación y participación de los estudiantes en las clases de inglés.

Se hace referencia a este proyecto investigativo porque dispone que el material auditivo debe responder a las necesidades de los estudiantes y que solo usando una amplia fuente de recursos educativos se pueden conseguir resultados afirmativos en la destreza auditiva. Además de mencionar que el profesor también debe estar al día en cuanto al manejo de tecnología que motiven y promuevan la participación activa de los estudiantes en la clase de inglés.

- En el trabajo investigativo del 2013, la tesis denominada "Las tics en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del centro educativo bilingüe horizontes ubicado en la parroquia la matriz en el cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua" la autora Nitzia Pérez se planteó como objetivo primordial "Determinar la incidencia de las TICs en el proceso de desarrollo de las destrezas del listening y writing." Esta investigación tiene un enfoque cuanti-cualitativo, la metodología es investigación de campo y se aplicó 120 encuestas. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo las siguientes conclusiones:

- Se ha comprobado que los docentes poseen limitado conocimiento en la utilización de las TICS como material didáctico para el desarrollo de las destrezas de Listening y Writing.

Comentado [S3]: MAYÚSCULAS O MINÚSCULAS

- Docentes utilizan materiales didácticos tradicionales como el libro y CDS de los mismos, para pretender adiestrar a sus estudiantes en las destrezas de Listening y Writing del idioma inglés, este tipo de recursos han logrado

generar estudiantes pasivos que no saben innovar para lograr interactuar en un medio ambiente real.

Se hace referencia a este proyecto investigativo porque confirma el limitado conocimiento que poseen los profesores al momento de manejar las TICS como material didáctico para desarrollar la destreza auditiva. Además, este proyecto también menciona que los profesores utilizan materiales didácticos convencionales y rutinarios para desarrollar la destreza auditiva lo que ha hecho que los estudiantes sean pasivos cuando interactúan.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se fundamenta en el paradigma crítico-propositivo; crítico por cuanto analiza una situación educativa dentro de la metodología como lo es el uso de juegos de video para fortalecer la destreza auditiva y propositivo porque busca plantear una alternativa de solución a la problemática investigada; ya que al tener una escasa implementación de juegos de video para fortalecer el aprendizaje en la destreza auditiva del idioma inglés afecta al aprendizaje significativo pues el estudiante no es capaz de desarrollar su propio aprendizaje y tampoco contará con refuerzo para fortalecer dicho aprendizaje, ya que actualmente el estudiante solo se limita a libros de texto y ejercicios.

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

El establecimiento educativo ha presentado ciertas falencias en varias áreas; sin embargo, lo que concierne al área de inglés el problema que sea podido notar mediante la observación y vivencias es el referente con el déficit en el uso de juegos de video para fortalecer la destreza auditiva en el idioma inglés por parte del profesor en el aula de clases. Esta realidad es palpable puesto que repercute en el interés y la motivación que los estudiantes ponen al aprender la materia.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.

Para el desarrollo de esta investigación se tomará en cuenta los valores formados de los estudiantes, así como también del investigador; cabe mencionar que cada individuo es una escuela diferente y que tanto su estilo como forma de vida varían

de persona en persona. Por consecuente valores tales como respeto, honestidad, responsabilidad, voluntad, paciencia, trabajo en equipo entre otros. Así, la presencia de ciertos valores es fundamental para la buena realización de la investigación.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

El uso de diversas metodologías en las cuales están inmersas estrategias y técnicas es de gran importancia para una mejor producción del idioma inglés. Por consiguiente, la relación entre estrategias y producción es notable; si existe una buena enseñanza, los estudiantes serán capaces de desenvolverse de mejor manera en el área de inglés. Por otro lado, si existe una monotonía en el aprendizaje, la producción no será independiente y tendrá falencias.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo investigativo está respaldado en la parte legal y jurídica por la Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012), y el Código del Niñez y la Adolescencia.

Constitución de la República del Ecuador

Según el **Art. 26** de la Constitución de la República del Ecuador establece que "Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo".

De acuerdo al **Art. 343** de la Constitución de la República del Ecuador expresa que "El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente".

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Tomando en cuenta el **Art. 7** establece que los estudiantes tienen los siguientes derechos:
Literal f) "Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades".

En el **Art. 10** establece que los y las docentes del sector público tienen que:
Literal a) "Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación".

De acuerdo al **Art. 11** expresa que las y los docentes tienen que:

Literal i) "Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas".
Tomando en cuenta el **Art. 25** expresa que "En la actualidad el idioma inglés es uno de los más utilizados a nivel mundial, por ello su enseñanza - aprendizaje debe desarrollarse en el sistema nacional de educación, pues constituye una herramienta fundamental para la formación y desarrollo de destrezas, capacidades y competencias para estudiar, crear y trabajar en beneficio individual y social".

Código de la Niñez y Adolescencia

Que, el **Art. 37** establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad cuyo sistema educativo tenga las siguientes características:
3) "Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes".

4) "Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje".

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

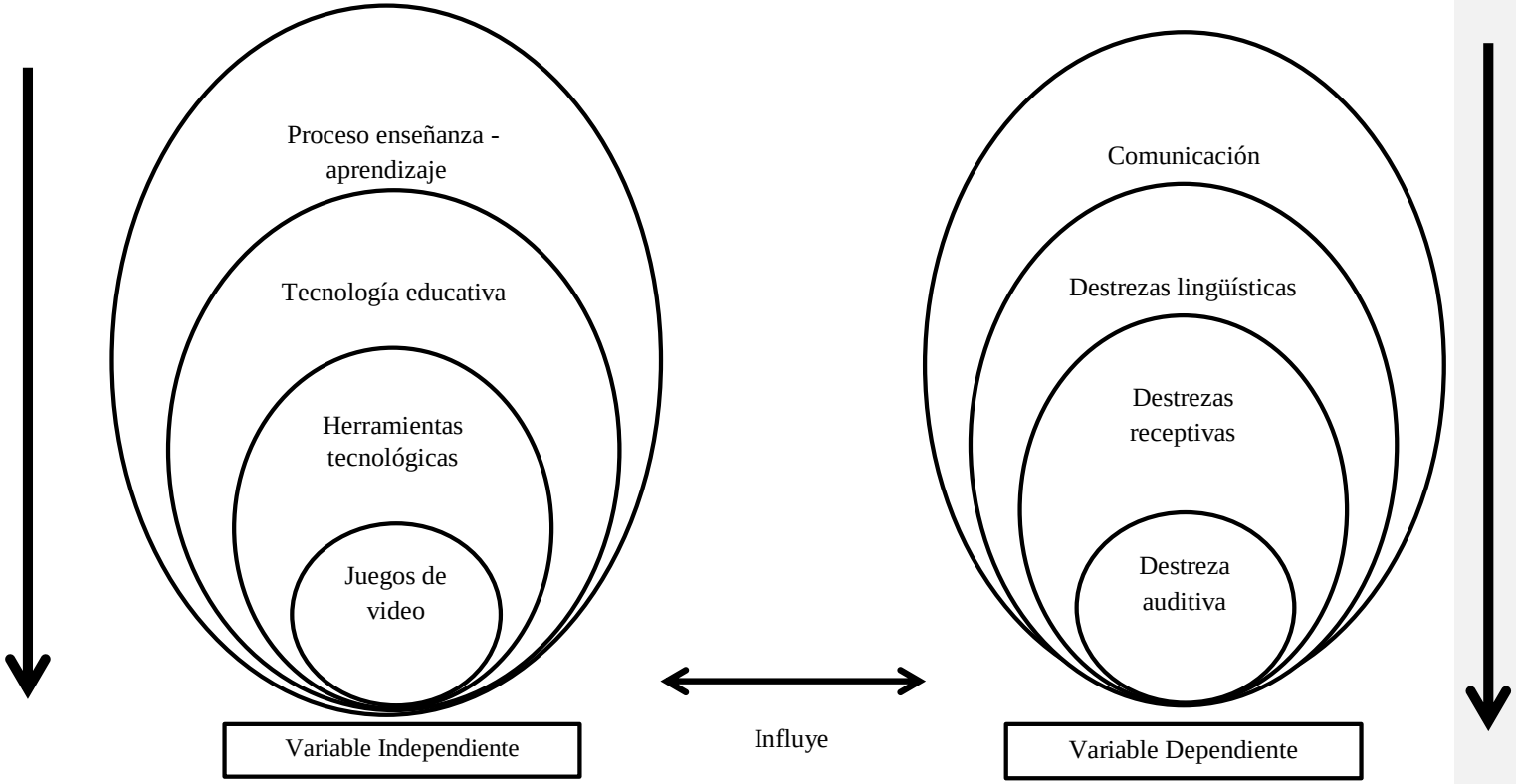


Gráfico 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

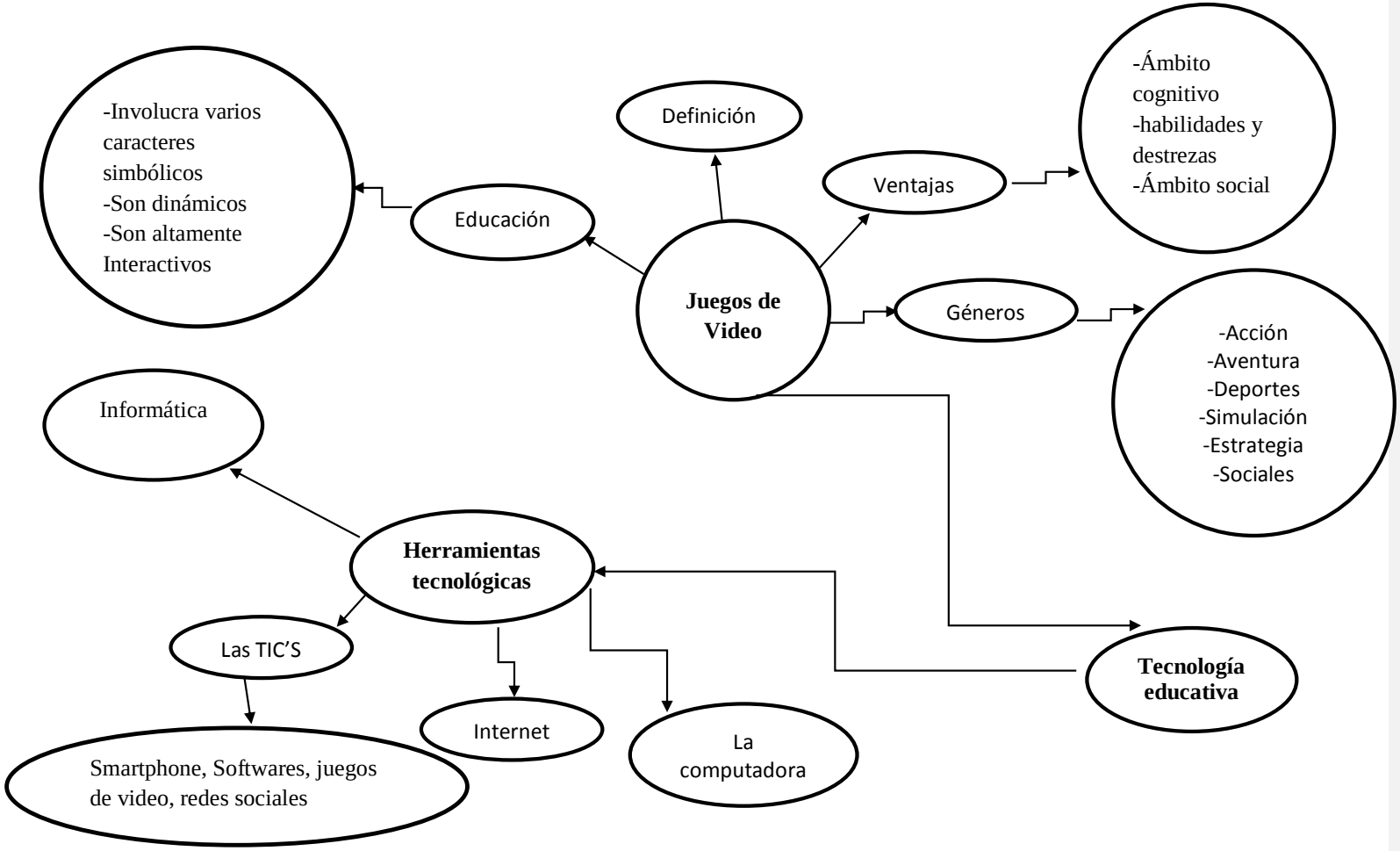


Gráfico 3: Categorías de la variable Independiente
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

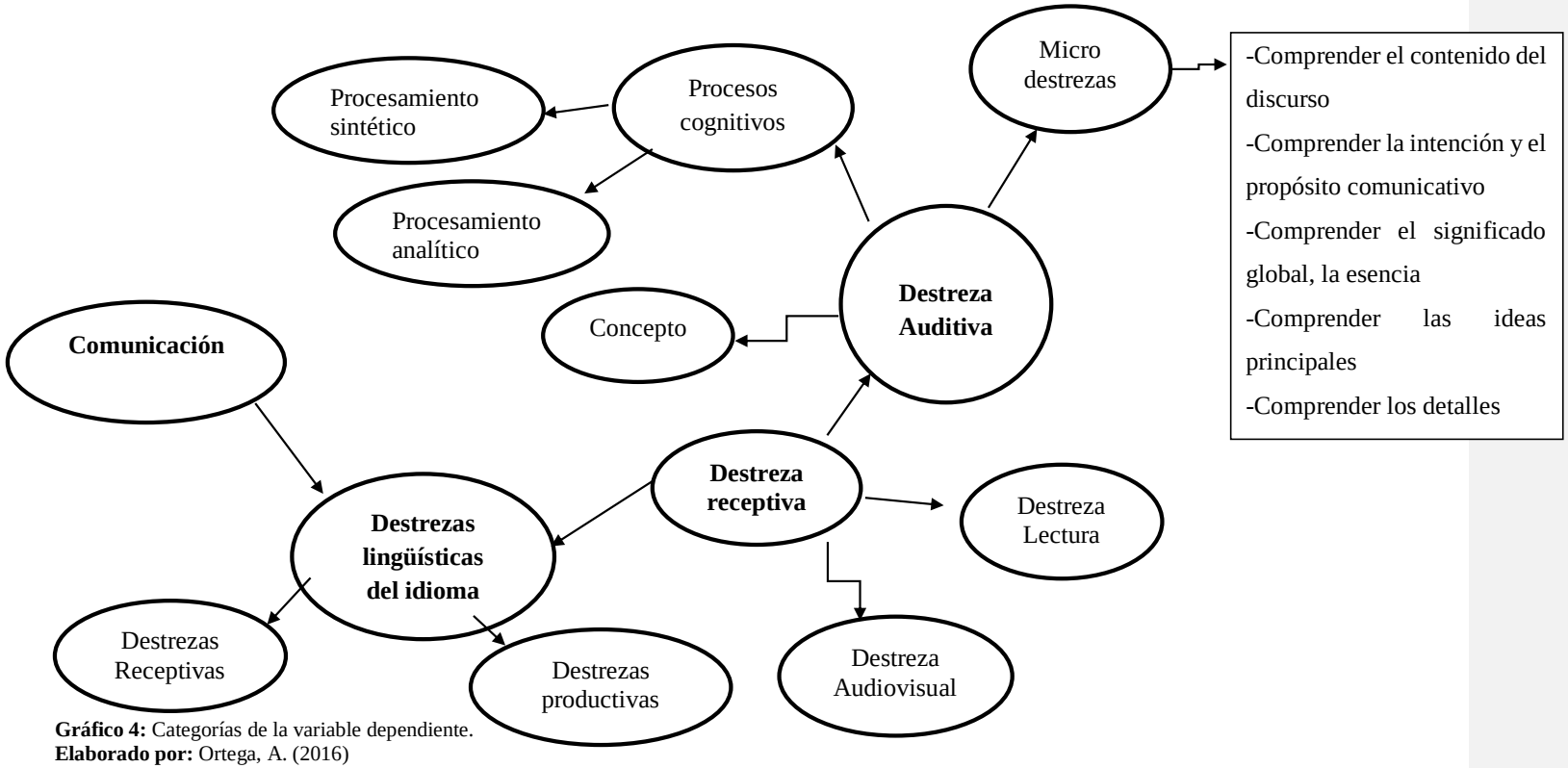


Gráfico 4: Categorías de la variable dependiente.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

2.4.1 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Los profesores de hoy en día necesitan poseer una formación pedagógica precisa que les brinde los factores necesarios para enseñar de manera eficaz al momento de afrontar a los estudiantes. Por esa razón, se debe tomar en cuenta el entorno del aprendizaje; para así presentar medios de enseñanza efectivos que den como resultado avances significativos de aprendizaje. Teniendo ya una idea de la manera más eficaz en la que el estudiante aprende, se obtiene un fundamento de cómo mejorar, aumentar y proporcionar dicho aprendizaje.

Tanto la enseñanza como el aprendizaje son procedimientos muy diferentes; aun así, los maestros intentan formar un solo término, denominado el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se sobreentiende que el deber de un profesor no está solo en enseñar, sino también en asegurarse que los estudiantes asimilen el conocimiento y lo pongan en práctica.

Según Gonzáles (2001) el aprendizaje es "el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno" (p.2).

Por otro lado, el enseñar está definido en producir contextos o circunstancias dinámicas en las que el estudiante despierte el proceso de aprender. Una de sus características más importantes es la intencionalidad, ya que los estudiantes aprenden de manera intencional lo que el profesor desee enseñarles; a diferencia de adquirir conocimientos de manera cotidiana, es decir, fuera del salón de clase.

TECNOLOGÍA EDUCATIVA

También conocidas como TE, La tecnología educativa se define como la unión de conocimientos, instrumentos y programas que admiten y facilitan el manejo e implementación de las herramientas tecnológicas en el campo educativo con la finalidad de optimizar el proceso de inter-aprendizaje, incrementando las oportunidades de conseguir objetivos educativos, tanto personales como de la clase y buscando la garantía y funcionalidad del aprendizaje, apoyadas en las tecnologías de información y comunicación, también conocidas como TIC.

Los medios de enseñanza o materiales didácticos

Los medios de enseñanza o mejor conocidos entre los educadores como materiales didácticos son uno de los componentes más sobresalientes en los procesos de inter-aprendizaje. Según Área (2009) los materiales didácticos están mejor definidos como "un tipo particular de medios de información y comunicación elaborados y utilizados en contextos educativos" (p.24). Lo que quiere decir que básicamente los materiales didácticos son piezas informativas utilizadas en el proceso de inter-aprendizaje.

Comentado [S4]: NORMA APA DICE P. 24. REVISAR EN TODO EL DOCUMENTO

Los medios de enseñanza también forman parte de las piezas más fundamentales del proceso de inter-aprendizaje; los cuales se han ido desarrollando a lo largo de las modalidades o niveles de educación. No importa si se refiere a un periodo académico de la educación básica o si se trata de la educación a nivel universitario, de educación no formal, de educación privada o incluso de la educación a distancia, es un hecho que siempre va a existir alguna clase de recurso visual, auditivo, informático, entre otros, tanto de referencia como de apoyo para los profesores y los estudiantes. Los mismos deben ser tomados en cuenta para el mejoramiento del aprendizaje.

Tipos de medios y materiales de enseñanza

Existen diversos medios y materiales didácticos que pueden ser utilizados en el proceso de inter-aprendizaje por el maestro. Entre los cuales encontramos: Los medios manipulativos los cuales representan recursos y elementos reales como materiales del

entorno o cosas que promuevan la psicomotricidad. También están los medios impresos, los cuales son básicamente aquellos originados de cualquier dispositivo de impresión que incluyen guías para docentes como guías curriculares y didácticas y material para los estudiantes como libros de texto u otros recursos textuales. Los medios Audio-visuales que son todos aquellos elementos que emplean audio y sonido al mismo tiempo tales como proyectores, computadores, televisión, videos, entre otros. Los medios auditivos, los cuales hacen uso del sonido exclusivamente como principal recurso para comunicar, entre los cuales se encuentran la música principalmente, los CD, los tradicionales casetes e incluso la radio. Finalmente tenemos los medios digitales, los cuales son los más completos ya que permiten desarrollar, combinar e utilizar cualquier medio mencionado anteriormente donde se encuentran las computadoras, Tablet, Smartphone, entre otros.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Se conocen como herramientas tecnológicas a los programas y softwares que cumplen distintas funciones con gran facilidad, y como cualquier otra herramienta, han sido diseñadas y creadas con el único fin de agilizar y hacer más fácil el trabajo permitiendo así que los recursos sean implementados de manera óptima. Están al alcance de la sociedad en general con el fin de brindar una alternativa a todos aquellos que necesiten reemplazar una necesidad en el campo informático y carezcan de recursos para lograrlo.

La computadora

También conocida como ordenador. Arango y Ricaurte (2006) describen la computadora como: “una máquina electrónica capaz de procesar información” (p.15). En términos más completos es una herramienta tecnológica cuyo propósito principal es almacenar datos, analizarlos, procesarlos y agruparlos con el fin de perfeccionar procesos, ahorrar tiempo y en general hacer más fácil la vida de quien la usa en cuanto al manejo de cálculos matemáticos o información textual. Según las indicaciones dadas por el usuario, se puede disponer de los datos que en ella se encuentran almacenados y después de procesar dicha indicación, dar resultados ya sea en gráficos como en cálculos. Una computadora está compuesta por dos arquitecturas fundamentales que son el hardware y el software.

El término hardware lo reciben todos aquellos mecanismos tangibles de un ordenador, los componentes o elementos que forman parte de una computadora. El término software, al contrario del hardware, son todos aquellos mecanismos intangibles de un computador, es decir, los programas, drivers, aplicaciones, entre otros.

Las Tics

Según la Unesco (2015) el término Tics se refiere a las tecnologías de la información y comunicación, es decir, herramientas tecnológicas tales como ordenadores, Smartphone, Softwares, juegos de video, redes sociales, entre otras, las cuales se han ganado un lugar en la vida diaria de la sociedad cambiando radicalmente el modo en que nos comunicamos y aprendemos. Las Tics abren una ventana muy grande en el campo educativo ya que contribuyen enormemente a producir mejores oportunidades de perfeccionamiento y desarrollo para los usuarios del mundo.

La informática

Berzal (2004) se refiere a la informática como: "Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores" (p.1). Efectivamente, la Informática es, más comúnmente conocida en América Latina como computación, aquella ciencia encargada de estudiar metodologías, procesos y datos con la finalidad de recopilar, analizar y transferir información de manera digitalizada. Esta ciencia ha tenido un rápido y gran desarrollo desde la segunda mitad del siglo XX, desde la invención del internet, los celulares y de circuitos integrados, tecnologías que han contribuido mucho a su avance.

La informática en la educación

Como era de esperarse, el golpe de las más recientes y mejores tecnologías ha llegado a impactar en el ámbito educativo y es en donde más han sido implementados con el fin de dar una enseñanza de mejor calidad. En la actualidad, tener conocimientos de cómo usar la tecnología ha dejado de ser algo a lo que únicamente pocas personas tenían acceso o derecho, al contrario, hoy en día representa una necesidad ya que el poseer conocimientos

básicos en el uso de tecnología es un elemento principal al momento de determinar el nivel de eficacia y aptitud a niveles tanto personales como corporativos.

Todo el proceso educativo que involucra a la informática tiene su parte positiva, ya que dicho proceso está disponible para cualquier estudiante que tenga a su disposición una herramienta tecnológica. En primer lugar, la educación adopta un enfoque más interactivo que se origina cuando el estudiante utiliza el computador, el cual permite al mismo formar parte más activamente en el proceso de inter-aprendizaje que al usar solamente libros de texto. Dicho proceso antes mencionado es de carácter flexible, ya que es capaz de adaptarse a las necesidades que cada estudiante demande y las características que cada uno posea repartiendo el conocimiento, de esa forma, equitativamente, entre los estudiantes desde los más activos hasta los que menos participen en el aula. Debido a esa flexibilidad que se hace presente en la interacción del estudiante y el computador, el proceso de inter-aprendizaje es algo cosible y tangible ya sean así en las circunstancias más intensas de dificultad e incomunicación.

JUEGOS DE VIDEO

El termino juego de video, también conocido como videojuego, lo reciben todos aquellos simuladores electrónicos que hacen que una o varios individuos logren divertirse e interactuar mediante un mando analógico mejor conocido en esta franquicia como palanca o mando, aunque su nombre original y el que la mayoría de los jugadores usan son su traducción al idioma inglés, joystick o por medio del cual se emiten órdenes al mecanismo principal que puede ser una consola especializada o una computadora y así las respuestas a dichas ordenes se reflejan en forma de diferentes movimientos y maniobras de los personajes del juego visibles por medio de una pantalla. Los simuladores antes mencionados son comúnmente conocidos como plataformas o consolas y su aspecto físico va desde ser una simple computadora de escritorio, una máquina traga monedas, una videoconsola o incluso una unidad manual o móvil (ya sea un Smartphone o una Tablet). Los juegos de video representan hoy en día una de las mayores franquicias del mundo del arte y entretenimiento.

El mando que se usa para controlar un juego de video es diferente para cada consola, en algunos casos poseen muchos botones, otros en cambio, pueden tener varias palancas e inclusive algunos solamente necesitan de la pantalla táctil de la misma plataforma, pero son usados para el mismo fin; permitir al jugador manipular el juego e interactuar con él. En un comienzo, los primeros juegos de video necesitaban de un teclado para así poder manipular la interfaz virtual que el mismo ofrecía o a veces demandaba un joystick con al menos 2 botones. En la actualidad, la mayoría de los juegos de pc demandan que el jugador haga uso de un Mouse y el teclado simultáneamente.

Videojuegos en el aula.

Desde hace algunos años, los juegos de video eran relacionados con varios estereotipos y eran vistos como algo perjudicial o una amenaza para mantener la salud mental estable, así como también como una forma dedicada exclusivamente al entretenimiento y al ocio. Tal y como dicen Goren y McDowall (2012) en su artículo "Interactive video games are a readily available mainstream technology but they are not generally seen as educational tools" (P.11). lo que en español quiere decir: los videojuegos interactivos son una tecnología disponible y al alcance de cualquiera, pero por lo general no son vistos como herramientas educativas. No obstante, a medida que la tecnología avanza se ha logrado desmentir todos aquellos estereotipos e incluso se ha confirmado que los juegos de video no tienen una repercusión negativa siempre y cuando los mismos no sean practicados en exceso. Sin embargo, estableciendo un plan de juego diario o semanal de cosas como la cantidad de tiempo y el tipo de juegos, la práctica de videojuegos se convertiría en algo seguro y satisfactorio para el usuario. El creciente desarrollo de algunas compañías de la franquicia tales como Nintendo, muestra claramente la manera en que los juegos de video han sido acogidos de forma positiva y han influenciado de la misma forma la salud de los jugadores más jóvenes.

Comentado [S5]: INTERLINEADO DE 1.5

Con posteridad apareció un movimiento denominado los serious games o juegos serios que insta a utilizar tecnología lúdica especialmente con fines formativos y pedagógicos. De acuerdo con Sánchez (2008) "son aquellos juegos que se usan para educar, entrenar e informar" (p.97). Dichos juegos aparecieron para responder a la necesidad que una nueva

era de estudiantes trae con ellos, cuyos rasgos característicos deberían ser reconocidos para asegurar secuelas pedagógicas efectivas y la cantidad exacta de motivación. Dicha era de estudiantes procedentes de los años 80, se han adaptado tanto a la tecnología que incluso realizaban actividades relacionadas con el ámbito tecnológico desde que eran niños. Usan unidades digitales muy frecuentemente, así como también las TICS, las cuales representan su principal medio de comunicación y su mejor forma de identificarse con el mundo real.

Los usuarios de juegos de video los practican a gran escala y también son usuarios activos de redes sociales, por lo general en interfaces virtuales. Felicia (2009) menciona que "Los jugadores suelen realizar actividades que recompensan su perseverancia, por lo que esperan el mismo nivel de recompensa de las actividades pedagógicas" (p.6). Lo que quiere decir que aquellos usuarios que juegan videojuegos esperan el mismo nivel de satisfacción y constancia de las actividades educativas como si fueran cualquier otra actividad que incremente o mejore esa perseverancia. Sin embargo, varios profesores se han encontrado con ciertos problemas al momento de hacer que esta generación de usuarios se sienta motivada o participe en el proceso de inter-aprendizaje convencional que, por lo general, ocurre cuando el formato que normalmente se utiliza para enseñar no ha podido obtener las adaptaciones necesarias para responder a las necesidades, favoritismos e intereses de los estudiantes.

La mayoría de docentes se han adaptado a los rasgos distintivos de los usuarios tecnológicos y son muy conscientes del rol de los juegos de video en el campo educativo o en el camino al profesionalismo.

En la actualidad es mucho más fácil y económico crear o diseñar un juego de video propio gracias a los diversos motores gráficos existentes, programas de diseño y los denominados 'mods' que no son más que versiones alteradas de juegos que ya existen. Todos estos factores antes mencionados han contribuido a que diversos usuarios con conocimiento en programación o informática creen su propio videojuego.

De esa forma, los maestros con la iniciativa de diseñar videojuegos con fines pedagógicos pueden concentrarse más en la pedagogía que en detalles técnicos. Un claro ejemplo son las interfaces virtuales de Second Life II que han sido usadas para la enseñanza de biología o para el adiestramiento de bomberos. En los últimos años, la experiencia de inmersión de Second life II han sido integradas en Moodle el cual es un sistema de gestión de aprendizaje para la obtención de slooders, la cual es una interfaz virtual en la que los jugadores pueden explorar, interactuar y visitar aulas virtuales, haciéndose así más fácil la comunicación y las limitaciones geográficas que muchas veces limitan a docentes y estudiantes.

Clasificación de los videojuegos

Es siempre difícil realizar una clasificación precisa en un determinado ámbito, ya sea historia, informática, metodología o cualquier otro, debido a que al empezar a clasificar aparece un problema importante: la definición exacta de los diferentes campos que componen a una clasificación, lo cual resulta ser algo difícil de hacer debido a la complejidad que un determinado ámbito encierra. Esta situación también está presente al momento de clasificar los videojuegos, debido a su gran diversidad y la abundante cantidad de géneros que contienen.

De acuerdo a Juárez (2007) los videojuegos pueden ser clasificados según varios aspectos como la temática, la ambientación o las emociones que producen en el jugador, pero el método más efectivo para una clasificación precisa es de forma general; mediante el género que cada uno abarca. Dicha clasificación de géneros está compuesta por 6 grupos en los cuales existen subgéneros como se presentará a continuación:

1. Juegos de acción: Son aquellos en los cuales el usuario debe poner a prueba sus habilidades psicomotrices, las cuales involucran aspectos como rapidez, buena percepción visual para interpretar distintos estímulos que vayan apareciendo en la interfaz o un control de los mandos analógicos precisos ya sea de una consola o de una computadora. Son juegos en los cuales la perseverancia, la práctica y la mejora gradual son vitales para conservar el interés del jugador. Además, promueven el aumento de autoestima, la competitividad con otros usuarios por medio de la interacción y, en el caso

de que el juego se presente en un idioma diferente a la lengua materna del jugador, la adquisición de vocabulario básico como: ordenes, instrucciones, entre otros.

Algunos de los subgéneros que se encuentran aquí son:

- Juegos de disparos o shooters. (ej. Counter Strike)
- Lucha. (ej. Tekken)
- Plataformas. (ej. Super Mario Bros)
- Arcade. (ej. Pac-Man)

2. Juegos deportivos: Estos juegos están representados por una interfaz que se desarrolla en un universo virtual donde destacan principalmente los deportes, teniendo así la oportunidad de simular con un alto nivel de realismo gráfico tanto sus entornos como sus reglas y hasta personajes de la vida real virtualmente adaptado a su correspondiente disciplina para así poder jugarlos en diferentes modos ya sea contra la inteligencia artificial de la plataforma o con otros usuarios de manera online.
Estos juegos fomentan principalmente el ámbito cognitivo como el análisis y la gestión de la información. En el ámbito del lenguaje, este tipo de juegos contribuyen a la adquisición de expresiones específicamente relacionadas con el deporte como: narración, estadísticas, entre otros, las cuales varían en complejidad dependiendo del tipo de juego.

Algunos de los juegos que se encuentran aquí son:

- Fifa
- Pro Evolution Soccer
- Gran Turismo.

3. Juegos de estrategia: Su principal característica es, tal y como su nombre lo indica, la de crear y planificar una estrategia precisa, así como también el ordenar de forma audaz diferentes recursos para lograr el objetivo final.

Dichos juegos poseen una interfaz muy completa y detallada lo cual permite a los jugadores la obtención de información precisa acerca de los elementos de los mismos. La gran mayoría de títulos que pertenecen a este género permiten cesiones de juego tanto en

el modo online como offline, der ser online el usuario tiene la oportunidad de compartir la interfaz del juego con otros jugadores.
El enfoque principal de estos juegos es de fomentar la capacidad de concentración del usuario, así como también el razonamiento estratégico. En lo que a lenguaje se refiere, esta clase de juegos se enfocan principalmente en cortas narraciones históricas; donde utilizan un léxico claro y entendible para usuarios con limitado conocimiento en acontecimientos relevantes en la historia ya sea en un idioma diferente al del usuario o en su propio idioma.

Algunos de los subgéneros que se encuentran aquí son:

- De estrategia social, económica, bélica, entre otros. (ej. Civilization).
- En tiempo real o Real Time Strategy. (ej, Praetorians)

4. Juegos de simulación: Son aquellos que, gracias a la tecnología que emplean, permiten reproducir de manera tremendamente realista, cómo funcionan determinadas actividades; las cuales van desde cosas simples como ser un granjero, un conductor de autos, hasta actividades complejas como una nave espacial.

En este género el usuario desempeña una función de "dios" por cuanto puede hacer lo que su creatividad le permita, tampoco se identifica con ningún personaje en especial y no posee un objetivo final preciso. La interfaz del juego permite al usuario la construcción de diferentes entornos o elementos y la gestión e intervención en su desarrollo de manera, por así decirlo, eterna.

Gracias a que el jugador controla las acciones del juego y estas se ven reflejadas en la pantalla, el usuario crea sus propias conclusiones como un método propio de aprendizaje. Muchos de estos títulos son utilizados como una técnica de entrenamiento. La función principal es la de incentivar aspectos cognitivos como la creatividad, la imaginación e inclusive el razonamiento lógico. En el ámbito del lenguaje, este tipo de juegos incorpora principalmente instrucciones que, dependiendo del tipo de simulador, pueden llegar a tener un grado de dificultad considerable, lo cual es un problema para ciertos jugadores si el juego se desarrolla en un idioma distinto, sin embargo, siempre resulta factible inferir

lo que la instrucción expresa tomando en cuenta la situación y el ambiente del juego en ese momento.

Algunos de los subgéneros que se encuentran aquí son:

- Simuladores de vehículos. (ej. Silent Hunter)
- Simuladores de sistemas. (ej. ZooTycoon)
- Simuladores sociales. (ej. The Sims)

5. Juegos Sociales. Muchos de los videojuegos permiten interactuar contra otros jugadores, pero los juegos sociales fueron diseñados y fabricados específicamente para ser jugados de manera grupal de distintas ramas que todos pueden disfrutar; ya sea como una actividad familiar o un grupo de amigos.

Varios de estos títulos requieren el uso de dispositivos extra como cámaras, micrófonos e incluso accesorios como raquetas o una superficie donde pisar para mejorar y dar una experiencia de juego única.

La característica principal de este género es la de fomentan las relaciones sociales por medio de la interacción, y el poder expresar aspectos como los sentimientos y las emociones. En cuestiones del lenguaje, estos juegos ofrecen recursos que agradan a los usuarios como canciones o preguntas de cultura general, los cuales se encuentran en su idioma nativo y que, a su vez, fomentan el desarrollo ya sea de la lengua materna como de cualquier otro idioma.

Algunos de los subgéneros que se encuentran aquí son:

- Juegos de concursos. (ej. Who wants to be millionaire)
- Juegos musicales. (ej. Guitar Hero, Rock Band)
- Juegos deportivos. (ej. Wii Sports)

6. Juegos de aventura: Tal y como una historia contada en un libro o una película, la característica primordial de estos juegos es que muestran una trama en donde los usuarios deben sentirse identificados con él o los protagonistas y solucionar distintas situaciones para progresar y llegar al final. Al mismo tiempo, los jugadores son estimulados a

explorar los escenarios del juego. Además, conservan la atención del usuario debido a la estabilidad entre una trama bien estructurada y la capacidad para que sea el mismo usuario el que experimente dicha historia mediante el control del mando. También impulsan las capacidades de observación y memoria. En el ámbito del lenguaje, este tipo de juegos contiene tanto diálogos cortos y largos como textos que pueden ser fácilmente interpretados por el jugador, ya que es necesario que el usuario sea capaz entenderlos e interpretarlos para poder continuar con la historia. Los diálogos y los textos se desenvuelven en la lengua materna del lugar de origen del juego ya sea de forma formal como informal, dependiendo del entorno en el que el juego se desenvuelva; conservando rasgos característicos de dicho idioma como la pronunciación, la fluidez al hablar, las expresiones utilizadas y reglas gramaticales tanto básicas como complejas. Por lo general, dentro de la interfaz del juego, hay palabras clave que describen el entorno donde el personaje que el usuario controla se encuentra, dichas palabras, a veces frases, son útiles al momento de reconocer objetos o situaciones que contribuyan al desarrollo de la historia.

Algunos de los subgéneros que se encuentran aquí son:

- Aventuras conversacionales. (ej. Life is strange)
- Aventuras gráficas. (ej. Sherlock Holmes)
- Supervivencia y horror o survival horror (ej. Silent hill)
- Golpea y corre o hit n' Run (ej. The Simpson, hit and run)

Ventajas de los videojuegos

Como ya se sabe, los juegos de video son una herramienta didáctica, y como tales, representan una poderosa fuente de aspectos positivos para sus usuarios en diferentes ámbitos:

1. En primer lugar está el ámbito cognitivo, en el cual se encuentran aspectos como la memorización de situaciones, la observación minuciosa de los detalles que componen la interfaz, un considerable aumento de la percepción y atención por parte del usuario, así como también en las capacidades lógicas y de razonamiento. También mejoras en la

destreza lectora y la adquisición de vocabulario en el idioma inglés principalmente, debido a que la gran mayoría de juegos son producidos en inglés. Además, contribuye a resolver mejor los problemas cotidianos y a planificar estrategias.

2. Dentro de las habilidades y destrezas se encuentra un aumento a la motivación y el instinto de superación, también la gran cantidad de esfuerzo, el cual se nota al primer intento. Además, el desarrollo de las habilidades motrices, el cual proporciona una mejor respuesta en los reflejos y el desarrollo de la constancia, la cual motiva a los usuarios a no rendirse y detenerse en cierto punto, sino continuar y dar lo mejor de sí mismos. Finalmente, y tal vez uno de los aspectos más importantes, es la percepción de carácter audiovisual, el cual beneficia y desarrolla a gran escala la coordinación oído-mano-ojo, ya que mediante interacción con la interfaz del videojuego le permite al usuario realizar movimientos y respuestas a estímulos acertadas y continuar el proceso. Adicionalmente también promueve la curiosidad y la inquietud e incentiva a investigar la interfaz en cuestión.

Comentado [S6]: FALTAS DE ORTOGRAFÍA

Silva (2014) menciona que "Video games offer opportunities for the development of receptive skills (namely reading and listening) and expressive skills (writing and speaking)". La estimulación a la destreza auditiva supone también un gran aporte al usuario debido a que la interacción se desarrolla en el idioma nativo del juego. Silva (2012) asegura que los jugadores están expuestos a nuevos léxicos al jugar videojuegos ya que usan el lenguaje en contexto de experiencias, diálogos, entre otros, en el momento en que necesitan ser mostrados, es decir, cuando el usuario sienta la necesidad del mismo, sin necesidad de convertirse en textos llenos de definiciones.

3. Dentro del ámbito social, el nivel de autoestima se incrementa enormemente debido a la interacción con otros usuarios ya sea de manera directa o con una distancia determinada. También se puede observar un aumento de la tolerancia al fracaso.

Características educativas de los videojuegos

Marqués (2014) establece que las características fundamentales de los videojuegos son únicamente tres: la primera involucra varios caracteres simbólicos tales como "informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo real, fotografías, imágenes 3D, etc." (p.17). La segunda describe que son dinámicos porque "permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla" (p.17). Y la tercera característica describe a los videojuegos como "Altamente Interactivos. No solamente a nivel interacción Hombre-Máquina sino porque en los juegos multi-usuario, por ejemplo, es necesaria una interacción entre participantes" (p.17).

Comentado [S7]: NORMA APA

Los videojuegos resultan ser una herramienta altamente motivadora que ayudan a crear entornos de inter-aprendizaje de un nivel muy alto. Además, permiten el aprendizaje cooperativo, en donde el estudiante es el encargado de estructurar el sistema de interacción y controlar las diferentes decisiones que repercutirán en su aprendizaje.

Los videojuegos son capaces de lograr un nivel de aprendizaje considerable en el círculo juego-profesor-estudiante, y pueden ser utilizados tanto en grupo como individualmente.

Como utilizar los videojuegos en la clase de inglés.

Para lograr una utilización correcta y precisa de los videojuegos en el aula de clase Marqués (2014) explica que se deben tomar en consideración los siguientes requisitos: Primeramente, el profesor debe estar familiarizado con el videojuego con anterioridad, es decir que el profesor debe de analizar el videojuego a fondo antes de emplearlo en el proceso de enseñanza. Luego se deben identificar los aspectos con los que se necesite trabajar con los estudiantes y aprovecharlos, es decir que el profesor debe analizar las fortalezas y debilidades de sus estudiantes basándose en las cuatro destrezas del idioma inglés, (listening, reading, speaking y writing) para así poder elaborar material de refuerzo preciso.

Además, se debe tener en consideración los conocimientos previos que son necesarios para un videojuego en específico y las actividades necesarias para antes, durante o después, es decir que el profesor debe tener en cuenta el nivel de inglés que sus estudiantes poseen y elegir un videojuego que esté acorde a ese nivel, así como también a las actividades que se pueden usar antes, durante o después del videojuego. Se debe disponer, inclusive, de los instrumentos de observación apropiados para así obtener resultados precisos que respondan a la necesidad de los estudiantes. Finalmente, es recomendable evaluar el uso de dicho videojuego en los estudiantes y realizar los ajustes necesarios para su correcto desempeño en el proceso de inter-aprendizaje.

2.4.2 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Comentado [S8]: TILDES EN MAYÚSCULAS

COMUNICACIÓN

Se entiende por comunicación a aquel proceso por el que se transfiere cierta cantidad de información desde un individuo a otro, causando así modificaciones en el nivel de conocimiento que el receptor tenia de algo en particular, en términos más simples la comunicación puede definirse como un acontecimiento donde el emisor transmite un mensaje al receptor, aunque pueden aparecer otros sujetos emisores que transmitan el mismo mensaje así como también otros sujetos receptores, los cuales pueden interpretar dicho mensaje de la misma forma o captarlo individualmente.

La comunicación es, además, un proceso de interacción que se miden por códigos entre por lo menos dos sujetos que utilicen el mismo código para comunicarse. Una definición tradicional de comunicación podría ser el intercambio hablado, escrito o mímico de diferentes argumentos tales como opiniones, ideas, juicios, sentimientos, entre otros tipos de información, por esa razón es que Van-der Hofstadt (2005) considera que “la comunicación es el cemento de la vida” (p.9). ya que la forma en la que funciona la sociedad es algo posible debido a ella.

Una comunicación se considera positiva únicamente en el momento en que el receptor de la misma recibe e descifra la información contenida en el mensaje de la misma forma en

la que el emisor la emitió ya que, como es de esperarse, usaron el mismo código y canal de comunicación.

Por otro lado, la comunicación es negativa cuando el receptor descifra el mensaje de manera distinta a la que originalmente el emisor la envió ya que utilizó un canal diferente al del mismo y para comunicarse por lo que es recomendable que el emisor emita el mensaje utilizando un código que esté acorde al nivel de entendimiento del receptor para que el contexto original del mensaje no cambie.

Elementos que intervienen en la comunicación

No importa si la comunicación representa un procedimiento confuso, ya que la misma ha sido descompuesta hasta dar con las naturalezas que la componen los cuales mantienen un carácter imprescindible ya que determinaran si la efectividad del proceso comunicativo. Van-der Hofstadt (2005) describe ciertos elementos en la comunicación.
El primer elemento se refiere al emisor; el cual está encargado de iniciar el acto de comunicar o de dar la iniciativa a comunicar algo antes que el otro sujeto. El segundo elemento se refiere al mensaje el cual es la unión de distintas opiniones o distinta información que son transferidas a través de diversas claves, señales, cifras, códigos, símbolos, entre otros, cuya definición será analizada, decodificada e interpretada por el receptor basándose principalmente en vivencias propias en cualquier contexto sociocultural que parezca ser útil para dar referencia a las mismas. El tercer elemento es denominado receptor, el destinatario del mensaje; encargado únicamente de acoger e interpretar el mismo. Sin embargo, los papeles del emisor y el receptor pueden ser intercambiados, es decir que el emisor se transforme en receptor y viceversa. Dicho proceso puede darse varias veces durante un mismo proceso comunicativo.

El código constituye el cuarto elemento y está representado como un sistema de símbolos, imágenes, normas, entre otros, que se mezclan entre sí y que está bien organizado y sirve para poder transmitir el mensaje efectivamente. Tanto el emisor como el receptor deben utilizar el mismo código para poder comunicarse. Dicho código corre por un quinto elemento conocido como canal para poder ser transmitido, ese canal sería mejor representado como el contorno físico por el que se da la comunicación.

El sexto elemento es el contexto el cual supone las circunstancias sintetizadas donde se desarrolla el proceso de comunicación. Además, el contexto es el responsable de repartir los papeles en los que el emisor y el receptor actuarán en el proceso, aunque generalmente es especificado antes de iniciar la comunicación. El séptimo elemento responde al nombre de ruido. El ruido es toda aquella variación que es originada por el ambiente en el que se da la comunicación. El ruido no necesariamente tiene que ver con sonido sino con cualquier distracción que pueda perjudicar al proceso de comunicación. Finalmente, el octavo elemento es la retroalimentación o la respuesta que el receptor da al emisor acerca del mensaje que este emitió.

DESTREZAS LINGÜÍSTICAS DEL IDIOMA INGLÉS

Como cualquier otro idioma, el inglés igualmente posee cuatro habilidades lingüísticas, y es que cuando una persona se encuentra en proceso de aprender un idioma, hay cuatro caracteres fundamentales que resulten necesarios para poder comunicarnos clara y concretamente.

En el momento de aprender la lengua materna, seguimos un proceso en el cual interfieren las destrezas de escuchar, hablar, seguidamente se aprende a leer por medio de la lectura se aprende a escribir. Al momento de aprender un idioma, ya sea el inglés o cualquier otro, siempre será fundamental desarrollar y dominar aquellas cuatro destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir. En el aula de clase, los maestros suministran a los estudiantes muchas oportunidades para trabajar y desarrollar esas habilidades mediante actividades y circunstancias diarias.

LAS DESTREZAS PRODUCTIVAS Y RECEPTIVAS DEL IDIOMA INGLÉS.

De acuerdo con un artículo publicado en la revista RLA (2010) Las destrezas productivas están conformadas por la destreza oral (speaking), de hablar, y también a la destreza escrita (writing). Por otro lado, las destrezas receptivas son la destreza auditiva (listening), y la destreza lectora (reading), el poder leer. Sin embargo, esto no quiere decir que sean independientes las una de la otra, y que, por lo tanto, deban ser estudiadas por separado, al contrario, las cuatro destrezas van tomadas de la mano y en varias ocasiones dependen

unas dependen de otras al momento de aprender inglés debido a que primero hay que dominarlas para poder realizar una comunicación acertada.

Destreza oral

Para varios estudiantes esta es la destreza que más dificultades representa al momento de aprender el idioma inglés, ya que se trata de una destreza que no sólo tiene que ver con el dominio preciso de la pronunciación, gramática y vocabulario, sino también involucra tener conocimientos socioculturales y pragmáticos.

El profesor debe prestar particular atención a los resultados que las actividades orales muestren en sus estudiantes, adecuándolas para que todos puedan encontrar tareas en las que se sientan cómodos y explicar las veces que sean necesarias; que la única manera de mejorar su destreza oral es practicando, incluso cometiendo errores.

El profesor no debe demandar una pronunciación nativa en sus estudiantes, ya que sería algo no solo innecesario sino también poco sensato, sobre todo cuando se tiene en cuenta que la gran mayoría de los hablantes no nativos de inglés muestran ciertos rasgos fonológicos que revelan su lugar de origen al momento de hablar.

Destreza escrita

Esta destreza incluye cosas básicas como tomar notas en clase hasta redactar documentos sofisticados. Básicamente, lo que escribimos es una respuesta a estímulos que involucran otras destrezas como por ejemplo completar actividades auditivas, en donde escribimos todo aquello que escuchamos. La destreza escrita tiene que ver con practicar aspectos como la ortografía, gramática, vocabulario y la puntuación. Para el desarrollo de esta destreza, es muy importante desarrollar antes la lectura. Porque a través de la lectura el estudiante observa personalmente términos correctamente contextualizados y ponerlos en práctica a medida que escribe.

DESTREZAS RECEPTIVAS DEL IDIOMA INGLÉS

Las destrezas receptivas son aquéllas donde el estudiante no participa de manera directa, sino que desempeña el rol de receptor de las mismas. Cuando se lee un texto o se escucha material de carácter auditivo, las destrezas que el receptor del mensaje utiliza dependen de si se escucha o se lee porque el tema a tratar es atractivo, o si se considera que la información es lucrativa o beneficiosa.

Destreza auditiva

Aunque es una destreza receptiva, el escuchar es una destreza lingüística que demanda que el oyente participe de forma activa, debido a que es una capacidad que involucra todo el proceso de comunicación, el cual va desde la misma decodificación del mensaje escuchado (el cual contiene sílabas, palabras, fonemas, etc.) hasta la interpretación del mismo.

Convencionalmente, en el aula de inglés el escuchar estaba más centrando en la confirmación de la comprensión del material auditivo que en la propia enseñanza y desarrollo de dicha destreza. Las respuestas dadas por los estudiantes en los ejercicios auditivos se consideraban tanto correctas como incorrectas, dependiendo de la situación, y se daba muy poco espacio para la opinión y argumentación individual o colectiva. Sin embargo, debido al nivel de dificultad de la destreza auditiva, resulta ser preferible y más conveniente un procedimiento más flexible de las tareas relacionadas con dicha destreza.

Destreza Lectora

La destreza lectora, a la cual también se denomina con el nombre de comprensión escrita, hace referencia a la correcta interpretación de medios de comunicación escritos. De la misma manera que en la destreza auditiva, la lectura encierra todo aquello que tiene que ver con la interpretación del mensaje escrito, que va desde la descodificación del mismo, hasta contextos como la interpretación y la apreciación propia del mensaje leído. Al igual que en la destreza auditiva, el Reading es una destreza receptiva.

Cuando se habla de actividades de lectura, tanto el profesor como el estudiante deben responder las siguientes interrogantes: ¿qué es lo que leemos?, ¿cómo lo leemos? y ¿para qué lo leemos? Ya que estas tres preguntas serán las que determinen el nivel de motivación en la lectura y el nivel de eficacia de la misma.

Asimismo, es necesario que el estudiante esté consciente de los varios estilos y tipos de lecturas, dependiendo el objetivo que el mismo esté dispuesto a lograr. Para ello puede utilizar:

• Lectura general (skimming): Consiste en realizar una lectura rápida de un texto, con el único fin de obtener la idea general del mismo.
• Lectura específica (scanning): Consiste en realizar una lectura rápida de un texto, para encontrar una o varias partes de información específica, sin darle mayor importancia al texto en su totalidad.
• Lectura extensiva (extensive reading): Se refiere a todo aquel material de lectura que el lector normalmente lee por placer o diversión, buscando una comprensión global.
• Lectura intensiva (intensive reading): Se refiere a todo aquel material de lectura que generalmente se desarrolla o lleva a cabo en el aula o con un fin pedagógico o educativo.
• Lectura crítica: Se refiere al tipo de lectura que se emplea con el fin de valorar el texto escrito, examinando los atributos literarios, la faceta del escritor, entre otros. Aunque también se emplea por el profesor cuando el mismo lee un texto escrito por los estudiantes.

Destreza Audio-visual

Dentro de las actividades que comprenden las destrezas receptivas es importante y necesario mencionar a la destreza audiovisual, en donde el espectador recibe, capta, analiza y responde a información simultánea proveniente de dos canales: el auditivo y el visual.

Para un eficiente desarrollo de la destreza audiovisual, la cual se basa en adquirir el idioma por medio de prácticas socioculturales, es recomendable que se tome en cuenta el contenido verbal del material a utilizar, ya que dichos materiales incluyen varias

situaciones cotidianas comunes como una reunión de amigos, así mismo dentro de esto están varios tipos de texto, narraciones o incluso una conversación normal. Una de problemas más comunes al utilizar material audiovisual es el énfasis o la rapidez con la que una situación se desenvuelve, que generalmente puede ser mejor entendido gracias al entorno en el que ocurre.

También hay que fijarse en la forma en que va a utilizar el contenido verbal, es decir el cómo se va a hacer uso de un tipo de lenguaje específico. Como es bien sabido, los materiales audiovisuales contienen material autentico, es decir, material original del país donde se desarrolla dicho idioma, en este caso del inglés. Dicho contenido es el fiel reflejo de las prácticas socioculturales de dicho país, abarcando las situaciones más cotidianas como los saludos, despedidas, entre otras interacciones, hasta las más específicas como por ejemplo el resolver un conflicto, entre otras.

De esa forma el estudiante empieza a comparar la cultura de los países de habla inglesa con la cultura de su propio país y así empieza a identificar las diferencias más evidentes entre ambas, como es la diferente pronunciación del idioma inglés en distintos países. Y así poco a poco se le incentiva al estudiante a realizar actividades culturales de diferentes países y grupos sociales que no sea el suyo. El material audiovisual está enfocado en lograr comprender, analizar y valorar aspectos tanto sociales como culturales por medio del idioma y otros aspectos como el estatus social, los gestos, entre otros.

DESTREZA AUDITIVA

Aunque es una destreza receptiva, el escuchar es una destreza lingüística que demanda que el oyente participe de forma activa, debido a que es una capacidad que involucra todo el proceso de comunicación, el cual va desde la misma decodificación del mensaje escuchado (el cual contiene sílabas, palabras, fonemas, etc.) hasta la interpretación del mismo.

Convencionalmente, en el aula de inglés el escuchar estaba más centrando en la confirmación de la comprensión del material auditivo que en la propia enseñanza y desarrollo de dicha destreza. Las respuestas dadas por los estudiantes en los ejercicios

auditivos se consideraban tanto correctas como incorrectas, dependiendo de la situación, y se daba muy poco espacio para la opinión y argumentación individual o colectiva. Sin embargo, debido al nivel de dificultad de la destreza auditiva, resulta ser preferible y más conveniente un procedimiento más flexible de las tareas relacionadas con dicha destreza.

De acuerdo a Hannawa y Spitzberg (2015) el "listening" es tanto un proceso cognitivo como una destreza comunicativa. En efecto, la destreza auditiva se fundamenta principalmente en escuchar el idioma para luego darle un significado razonable a los sonidos percibidos para después reconocer, entender e interpretar la información emitida oralmente tomando en cuenta el contexto en que fue dicha, así como también el conocimiento que se tiene del mundo. La destreza auditiva resulta vital para lograr el óptimo aprendizaje de un determinado idioma ya que mediante la misma el estudiante es capaz de percibir información comprensible, lo que en inglés se conoce como "comprehensible input", imprescindible para fomentar e incrementar la interacción. Desarrollar esta destreza no significa simplemente decodificar sonidos o fonemas en determinada lengua, sino también involucra escuchar, interpretar, comprender y emitir un juicio ya que el que participa como oyente juega un papel importante a la hora de reconstruir el mensaje y determinar un significado coherente a lo que escucha.

Como ya se mencionó antes, tanto el contexto como la situación en la que el mensaje fue emitido representan un papel fundamental para que lo que el oyente recibió tome sentido, por lo tanto, se debe dominar el tema que se va a escuchar y tener un propósito claro para hacerlo.

Maaínez (2011) declara que existen dos tipos convencionales de destreza auditiva que son compatibles uno con otro y pueden funcionar simultáneamente y de forma coordinada:

1. El nivel de comprensión del material auditivo dependerá del grado de conocimiento del entorno del oyente y de su capacidad para poder predecir, enunciar una hipótesis e inferir, no únicamente durante el proceso auditivo sino antes o incluso después del mismo. Entre más se conozca al hablante y al tema del

que se esté tratando, más fácil le resultará al oyente predecir lo que se dirá a continuación.

2. Ciertos aspectos que resultan ser importantes en el desarrollo de la destreza auditiva son las características de los materiales didácticos que se vayan a utilizar, las cuales incluyen el formato, que básicamente tiene que ver con la extensión y calidad audio acústica de dicho material. el contenido, que tiene que ver con el tema a tratar del material, entre otros aspectos, el nivel, es decir el léxico, la gramática, y el contexto cultural que se utiliza en el material y el uso que se le dé a cada uno de ellos, es decir, las tareas que los estudiantes realicen con ellos.

En la clase de inglés es de gran importancia que los materiales que se vayan a utilizar para el desarrollo de la destreza auditiva sean lo más genuino posible, es decir, el profesor debe asegurarse que el material provenga de fuentes nativas del idioma inglés, no sólo en cuanto al acento, pronunciación y nacionalidad de los hablantes se refiere, sino también en base al tipo de lenguaje empleado.

Spezzapria (2009) declara específicamente que la destreza auditiva enmarca todo el proceso de interpretación de un discurso. Dicho proceso cognitivo parte desde la descodificación y comprensión de la cadena fónica, es decir, que abarca la identificación de fonemas, sílabas, palabras y su correspondiente comprensión hasta la interpretación y la valoración del mensaje recibido, es decir, la forma en la que el oyente entiende el contexto de las mismas. Tomando en cuenta estos cuatro factores, se sobreentiende que a pesar de que la destreza auditiva forma parte de las destrezas receptivas, no significa que sea una destreza pasiva, al contrario, el estudiante necesita participar activamente y prestar mucha atención para poder desarrollarla.

Fases del procesamiento de información.

De acuerdo con Spezzapria (2009) el proceso de comprensión de la información se divide en el procesamiento sintético y analítico. El procesamiento sintético de la información describe el proceso que el cerebro realiza, a nivel fónico, al escuchar un estímulo auditivo,

en el cual primero se suprimen todos aquellos sonidos o ruidos secundarios que el oído humano siempre capta de manera involuntaria que no sean meramente lingüísticos como el sonido de los autos, de los animales, entre otros, para identificar únicamente los sonidos que tengan que ver con el habla.

Una vez el cerebro identificó aquellos sonidos, los interpreta como fonemas que a su vez son usados para formar palabras, los cuales forman frases u oraciones que serán ordenadas de tal manera que puedan expresar un significado coherente, cuando se presentan varias frases u oraciones coherentes, se forma una idea o un texto completo el que es interpretado según el contexto o la situación en la que se encuentre y desenvuelva la conversación.

Es decir que las funciones que realiza el cerebro en esta fase implican; captar un sonido en el nivel fónico, los mismos que se interpretan en el nivel fonológico, toman forma en el nivel léxico, dichas formas se convierten en frases en el nivel morfológico, las cuales con la ayuda del nivel morfosintáctico serán ordenadas y tomarán sentido en el nivel semántico para finalmente poder ser interpretadas de manera precisa según el contexto en el nivel pragmático.

Por otro lado, el procesamiento analítico de la información describe que, al captar un estímulo auditivo, es decir al escuchar, lo que se toma en cuenta principalmente son los aspectos más generales del discurso, como por ejemplo el tipo de mensaje, la idea principal del mismo, la idea de cada uno de los párrafos que lo comprenden y la situación comunicativa que expresa.

Micro destrezas que activan la destreza auditiva mediante el uso de juegos de video

Hay varias micro destrezas dentro de la destreza auditiva, pero aquellas que están presentes cuando el estudiante interactúa con un juego de video como Life is strange, Sherlock Holmes, Murdered Soul Suspect, Legend of Zelda, The walking dead, Tomb raider, Silent hill, entre muchos otros, son:

- Comprender el contenido del discurso
- Comprender la intención y el propósito comunicativo
- Comprender el significado global, la esencia

- Comprender las ideas principales
- Comprender los detalles
- Identificar la variante dialectal (geografía, social, argot, etc.)
- Identificar el registro (nivel de formalidad, grado de especificidad, etc.)
- Captar el tono: agresividad, ironía, humor, sarcasmo, etc.
- Inferir datos del emisor: edad, sexo, carácter, actitud, procedencia socio-cultural, propósitos, etc.
- Interpretar los códigos no verbales: mirada, gesticulación, movimientos, etc.
- Recordar palabras, frases e ideas durante unos segundos para poder interpretarlas más adelante

2.5 HIPÓTESIS

El uso de juegos de video incide en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer ubicado en la Provincia de Pastaza.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

- VARIABLE INDEPENDIENTE: El uso de juegos de video
- VARIABLE DEPENDIENTE: Destreza auditiva del idioma inglés.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE

El enfoque de este proyecto de investigación fue cualitativo-cuantitativo ya que estuvo basado en datos reales que se obtendrán de aplicación de encuestas y procesos de observación los mismos que serán analizados e interpretados cuando la solución del problema sea evidente.

El problema fue investigado internamente y el investigador tuvo la oportunidad de entender comprender y conocer el problema para otorgar un criterio propositivo, investigando profundamente en el lugar de los hechos. También estuvo en contacto con los involucrados del problema lo que le dio una visión aún mejor de la realidad existente en el lugar.

3.2 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó la investigación de campo al ponernos en contacto de forma directa con el grupo a investigarse en el lugar de estudio para obtener los datos referentes a nuestra hipótesis. Se utilizó la encuesta a través de una serie de preguntas planteadas la cual permitió la interpretación y análisis de resultados.

De la misma forma este trabajo investigativo utilizó bibliografía para la realización del marco teórico y obtener información sobre las dos variables, para de esta forma proponer una solución a esta problemática de la incidencia del uso de juegos de video para desarrollar el aprendizaje de la destreza auditiva del idioma inglés.

3.3 NIVELES O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación empezó en el nivel de asociación de variables ya que buscó establecer la relación entre las dos variables, si son o no son aceptables, es decir, comprobar la hipótesis de la incidencia de los juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva

del idioma inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer".

3.4 POBLACIÓN

Se define como el universo del problema a investigar a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" de la ciudad de Puyo en el período lectivo abril – septiembre 2016. Se encuestó un total de 120 estudiantes y 4 profesores de inglés.

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	CANTIDAD
Docentes del área de inglés	4
Estudiantes de primer año de bachillerato	120
Total:	**124**

Tabla 1: Población y muestreo
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos de video

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
Los juegos de video son una herramienta didáctica e interactiva dedicada al entretenimiento que permite simular varios escenarios mediante una pantalla los cuales son controlados por una palanca que permite el movimiento en los cuales el usuario debe sumergirse activamente en el mismo.	1. Herramienta didáctica 2. Simulador de escenarios 3. Interacción	1. Entretenimiento Aprendizaje 2. Computadoras Redes sociales. Videojuegos Smartphone 3. Individual Grupal	a.-Fuera del aula de clase, ¿su profesor de inglés utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes? b.-¿Utiliza usted equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia? c.-Al momento de interactuar a través de video juegos fuera del aula de clases, ¿participa usted con otros usuarios simultáneamente? d.-¿Le han motivado los videojuegos a aprender inglés?	T: Encuesta a los estudiantes y docentes del universo de investigación.	1. Cuestionario estructurado

Tabla 2: Operacionalización de variable independiente
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: La destreza auditiva del idioma inglés.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
La destreza auditiva del idioma inglés se refiere al proceso cognitivo de escuchar, captar y comprender el idioma de forma intensiva y extensiva, ya que el oyente relaciona el conocimiento que ya posee con las ideas que oye en ese momento y realiza una respuesta válida al contexto empleado.	1. Actividades de audio intensivas. 2. Actividades de audio extensivas. 3. Proceso cognitivo	1. Diálogos Dictados 2. Música Televisión Internet 3. Proceso sintético y analítico de la información	a.-Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿el docente presenta audios, canciones, diálogos, etc.? b.-¿Su profesor de inglés utiliza el idioma inglés como herramienta de comunicación? c.-¿Usted escucha música en inglés a menudo? d.-Cuando usted capta un estímulo auditivo, ¿escucha usted para captar información específica (lugares, números, fechas, etc.)? e.-Cuando usted escucha estímulos auditivos ¿entiende usted la idea general del mismo?	T: Encuesta a los estudiantes y docentes del universo de investigación.	1. Cuestionario estructurado

Tabla 3: Operacionalización de variable dependiente
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para poder recoger la información necesaria sobre el tema se aplicó la encuesta como herramienta de investigación.

Encuesta:

Se utilizó un cuestionario de encuesta que fue aplicada a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" para obtener la información necesaria referente al tema de investigación que servirá de apoyo y poder conocer de cerca el problema de acuerdo a la actuación que el docente y su metodología. Un cuestionario elaborado por el investigador permitirá detectar ciertas circunstancias anormales en los estudiantes, lo que a su vez servirá para recoger la información primaria de la investigación, así como también los criterios del docente. Cabe recalcar que será una encuesta planificada y elaborada con el fin de aplicar la información obtenida para obtener una solución factible.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para demostrar que el problema es real y que necesita solución.
2. ¿De qué personas?	De los estudiantes y docentes de la Unidad "San Vicente Ferrer"
3. ¿Sobre qué aspectos?	El uso de juegos de video y el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés
4. ¿Quién?	Andrés Ortega
5. ¿Cuándo?	17 de junio de 2015
6. Lugar de recolección de datos	Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"
7. ¿Cuántas veces?	2 veces
8. ¿Con qué técnica de recolección?	Cuestionario
9. ¿Con que?	Mediante encuesta a los estudiantes del universo de investigación.
10. Situación	Aulas de la institución

Tabla 4: Recopilación de la información
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

La información que fue reunida durante la realización de este proyecto se presentó en tablas y gráficos con resultados de forma tal que hará más fácil la comprensión y análisis de la misma. De ser necesario se aplicará nuevamente con el fin de demostrar con exactitud que el problema existe lo cual facilitará únicamente comprobar una hipótesis y descartar otras.

Luego de recolectar los datos, además, se procedió a revisar, clasificar y representarlo de forma escrita. Se analizaron los resultados para comprobar y justificar la hipótesis, para así crear conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer".

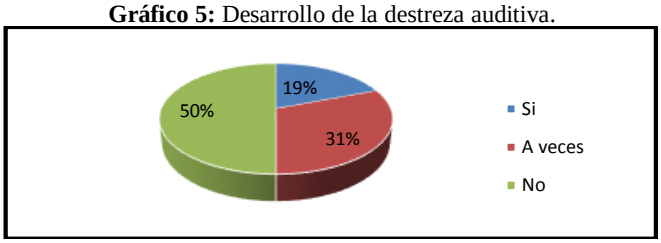
Pregunta Nº 1: Fuera del aula de clases, ¿su profesor de inglés utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes?

Tabla 5: Desarrollo de la destreza auditiva.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	19%
A veces	37	31%
No	60	50%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 5: Desarrollo de la destreza auditiva.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 19% de los estudiantes expresa que el profesor de inglés SI utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés fuera del aula, el 31% indica que A VECES y 50% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el maestro motiva a los estudiantes a utilizar videojuegos fuera de clases, es decir, de manera extensiva para desarrollar la destreza auditiva, ya que por medio de la observación, se pudo comprobar que los juegos de video no son utilizados en el aula de clases.

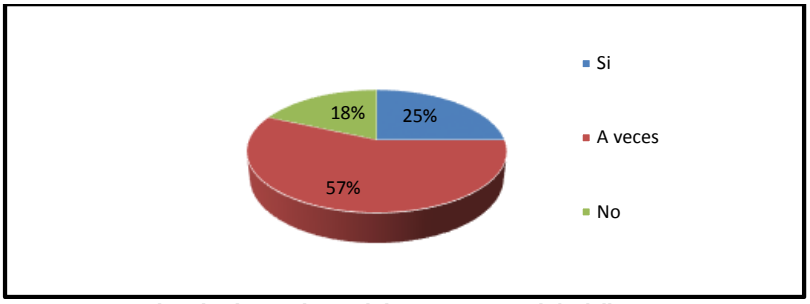
Pregunta Nº 2: Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿usted responde a través de movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés?

TABLA 6: Respuesta a estímulos auditivos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	25%
A veces	68	57%
No	22	18%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 6: Respuesta a estímulos auditivos.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los estudiantes expresa que al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés responde a través de movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés, el 18% indica que A VECES y 57% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el maestro contribuye al desarrollo de la destreza auditiva de los estudiantes, sin embargo, la tabla de frecuencia muestra que más de la mitad de la población no responde al estímulo auditivo muy a menudo por lo que se asume, además, que el docente no realiza estas actividades frecuentemente, generando un desarrollo limitado de la destreza auditiva.

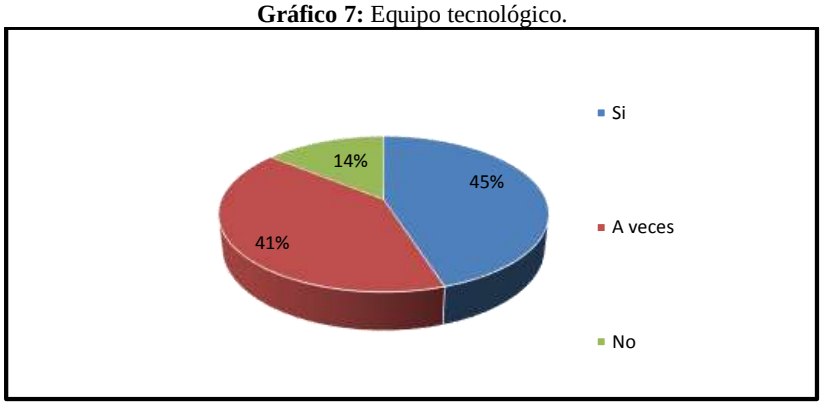
Pregunta Nº 3: ¿Utiliza usted equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia?

TABLA 7: Equipo tecnológico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	54	45%
A veces	49	41%
No	17	14%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 7: Equipo tecnológico.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 45% de los estudiantes expresa que SI utiliza herramientas tecnológicas como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia para jugar videojuegos, el 41% indica que A VECES y el 14% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el estudiante si hace uso de diversas herramientas tecnológicas para jugar videojuegos con frecuencia, es decir que están familiarizados con el uso de tecnología lo cual puede ser aprovechado por el profesor.

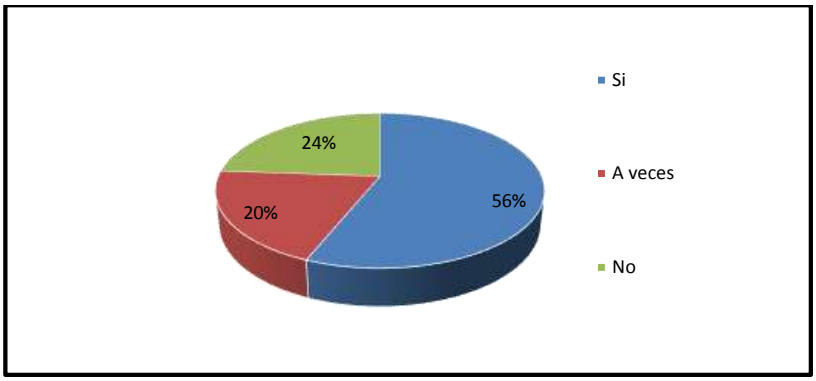
Pregunta Nº 4: Al momento de interactuar a través de videojuegos fuera del aula de clases, ¿participa usted con otros usuarios simultáneamente?

Tabla 8: Interacción con otros.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	73	56%
A veces	26	20%
No	31	24%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 8: Interacción con otros.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 56% de los estudiantes expresa que, al momento de interactuar a través de video juegos SI participan con otros usuarios simultáneamente, el 20% indica que A VECES y 24% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se confirma que la mayoría de los usuarios si participa con otros jugadores simultáneamente, lo que fortalece el concepto de que los videojuegos son una herramienta poderosa de interacción. Sin embargo, se debe de aclarar que la forma en que participan con otros usuarios es extensiva, es decir, fuera del aula de clases.

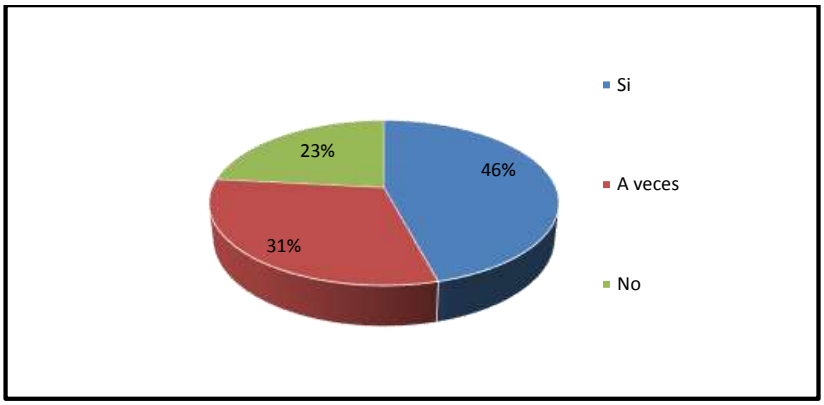
Pregunta Nº 5: ¿Le han motivado los videojuegos a aprender inglés?

Tabla 9: Motivación para aprender inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	55	46%
A veces	37	23%
No	28	31%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 9: Motivación para aprender inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 46% de los estudiantes expresa que los videojuegos SI les han motivado a aprender inglés, el 23% indica que A VECES y 31% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se confirma que la mayoría de los estudiantes se han sentido motivados por aprender o mejorar su nivel de inglés al jugar videojuegos, lo cual es una clara señal para aprovechar el interés que los estudiantes muestran por este tipo de tecnología.

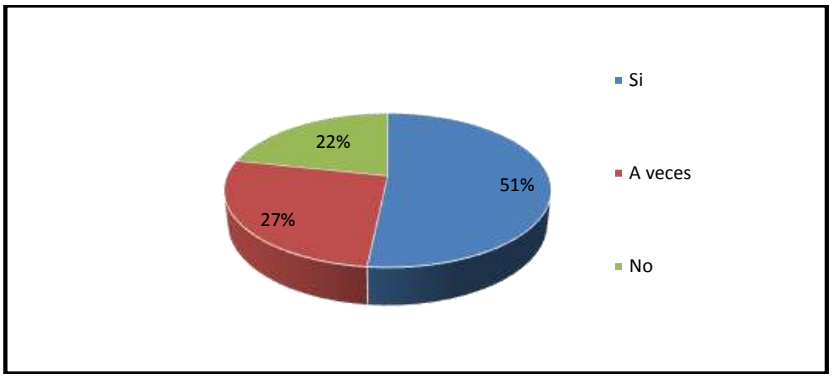
Pregunta Nº 6: ¿Pone usted especial atención a lo que el personaje del videojuego dice para poder dar una respuesta precisa?

Tabla 10: Escuchar con atención.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	62	51%
A veces	32	27%
No	26	22%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 10: Escuchar con atención.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 51% de los estudiantes expresa que, SI pone especial atención a lo que el personaje del videojuego dice para poder dar una respuesta precisa, el 27% declara que A VECES, y el 22% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el estudiante si pone particular atención a lo que el personaje de los videojuegos dice con el fin de dar una respuesta apropiada en base al entorno seguir con el juego.

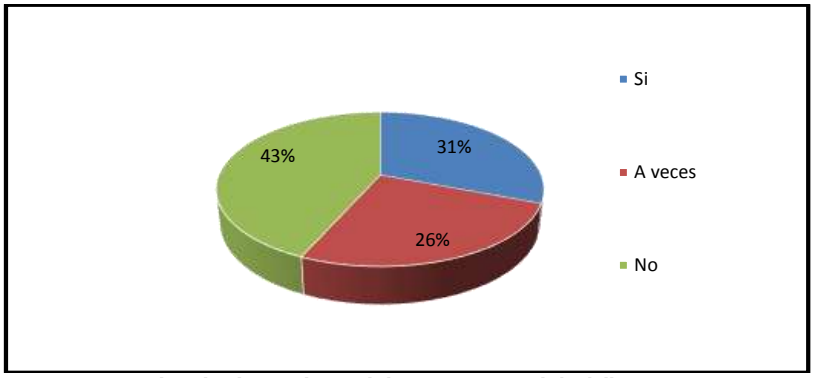
Pregunta Nº 7: Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿el docente presenta audios, canciones, diálogos, etc.?

Tabla 11: Desarrollo de la destreza auditiva.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	37	31%
A veces	31	26%
No	52	43%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 11: Desarrollo de la destreza auditiva.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 31% de los estudiantes expresa que, el docente SI presenta dibujos, imágenes, diagramas, gráficos, etc. Para el desarrollo de la destreza auditiva, el 26% declara que A VECES, y el 43% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor le está dando importancia al desarrollo de la destreza auditiva de los estudiantes, pero no lo está haciendo de forma muy recurrente y está utilizando material rutinario, es decir, le da preferencia a la metodología convencional y no realiza ninguna innovación.

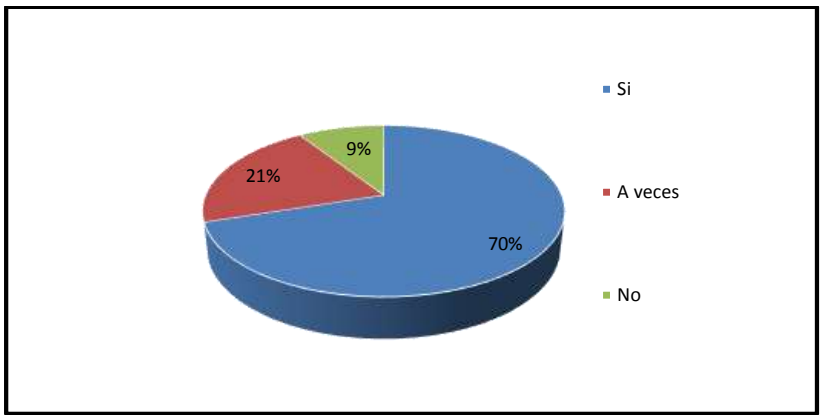
Pregunta Nº 8: ¿Su profesor de inglés utiliza el idioma inglés como herramienta de comunicación?

Tabla 12: Uso comunicativo del inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	84	70%
A veces	25	21%
No	11	9%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 12: Uso comunicativo del inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% de los estudiantes expresa que el profesor de inglés SI utiliza el inglés como herramienta de comunicación, el 21% declara que A VECES, y el 9% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor utiliza el idioma inglés como herramienta principal y prioritaria de comunicación en el aula de clase, ya que solo un pequeño porcentaje de la población respondió de forma negativa.

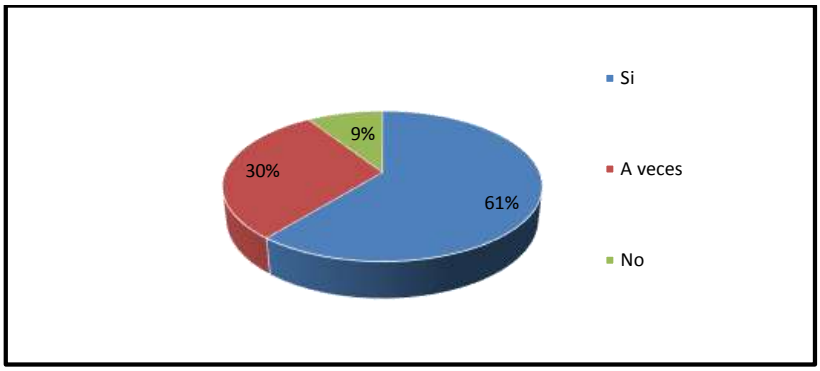
Pregunta Nº 9: ¿Usted escucha música en inglés a menudo?

Tabla 13: Música en inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	73	61%
A veces	36	30%
No	11	9%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 13: Música en inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 61% de los estudiantes expresa que, SI escucha música en inglés a menudo, el 21% declara que A VECES, y el 9% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el estudiante recurre a actividades extensivas de listening, es decir, que realiza actividades que desarrollan su destreza auditiva en casa tales como escuchar música.

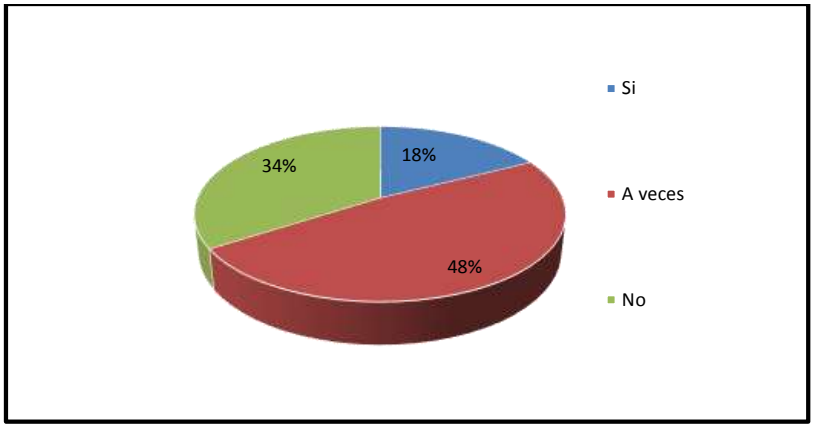
Pregunta Nº 10: Cuando usted capta un estímulo auditivo, ¿escucha usted para captar información específica (lugares, números, fechas, etc.)?

Tabla 14: Estímulo auditivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	18%
A veces	58	48%
No	41	34%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 14: Estímulo auditivo.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 18% de los estudiantes expresa que SI escucha para captar información específica (lugares, números, fechas, etc.) al captar un estímulo auditivo, el 48% declara que A VECES, y el 43% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el estudiante escucha audios en inglés para conseguir información específica, sin embargo, la frecuencia con la que esto ocurre no es la apropiada. Por lo tanto, se asume que esto se debe a que el docente no realiza este tipo de ejercicios a menudo.

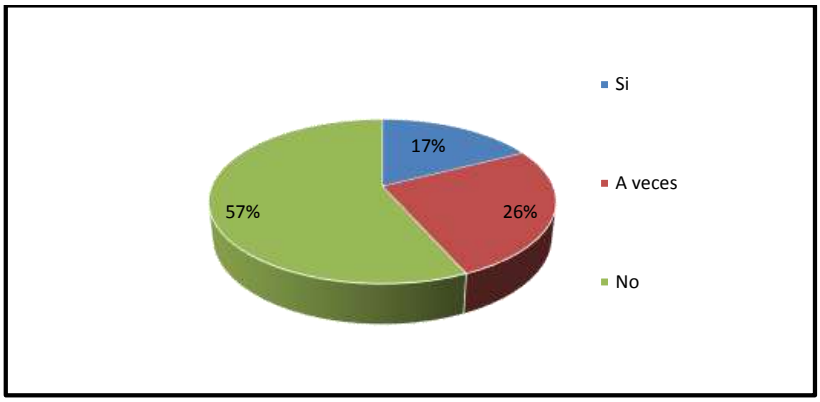
Pregunta Nº 11: Cuando usted escucha estímulos auditivos ¿entiende usted la idea general del mismo?

Tabla 15: Estímulo auditivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	17%
A veces	31	26%
No	68	57%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 15: Estímulo auditivo.



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 17% de los estudiantes expresa que, SI entiende la idea general de estímulos auditivos al escucharlos, el 26% declara que A VECES, y el 57% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que cuando los estudiantes escuchan para captar información específica, más de la mitad de ellos no logra captar la idea principal del texto auditivo, por lo que se entiende en que el profesor no está trabajando en un correcto desarrollo de la destreza auditiva de los estudiantes.

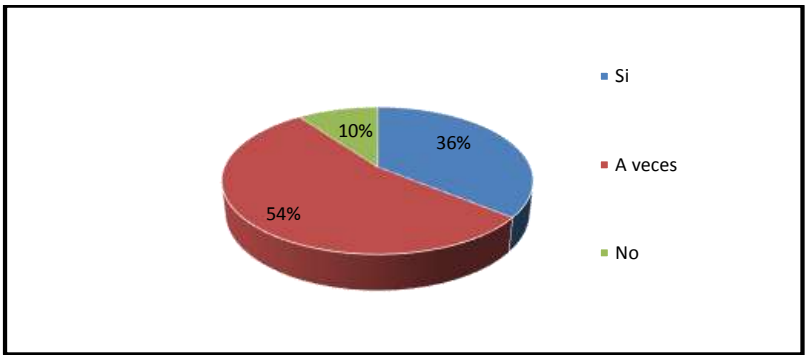
Pregunta Nº 12: ¿El profesor propicia actividades donde el estudiante escuche y pueda responder ya sea de forma oral y/o escrita?

Tabla 16: Actividades auditivas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	43	36%
A veces	65	54%
No	12	10%
Total	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 16: Actividades auditivas



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 36% de los estudiantes expresa que el profesor SI propicia actividades donde ellos escuchen y puedan responder ya sea de forma oral y/o escrita, el 54% declara que A VECES, y el 10% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor a veces propicia actividades donde el estudiante pueda desarrollar su destreza auditiva y responder tanto oral como de forma escrita, sin embargo, los resultados muestran que aún se debe priorizar más en cuanto a la frecuencia del uso de dichas actividades.

Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años del bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

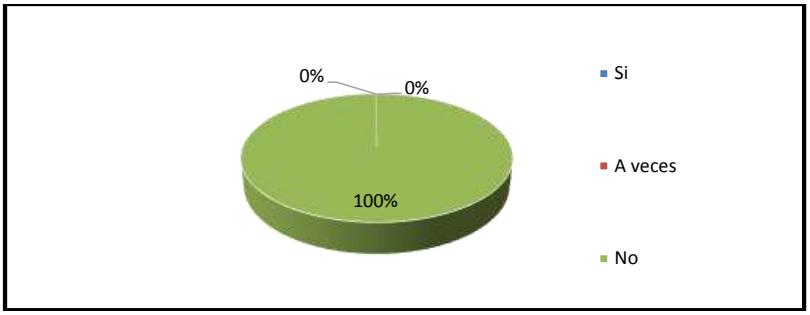
Pregunta Nº 1: Fuera del aula de clase ¿utiliza usted juegos de video para desarrollar la destreza auditiva de los estudiantes?

Tabla 17: Actividades auditivas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	0	0%
No	4	100%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 17: Actividades auditivas.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 0% de los profesores expresan que SI utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva de los estudiantes, el 0% indica que A VECES, el 100% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los maestros no hacen uso de los juegos de video para contribuir a que los estudiantes desarrollen la destreza auditiva debido a que los mismos son considerados como una herramienta de entretenimiento más que didáctica y educativa.

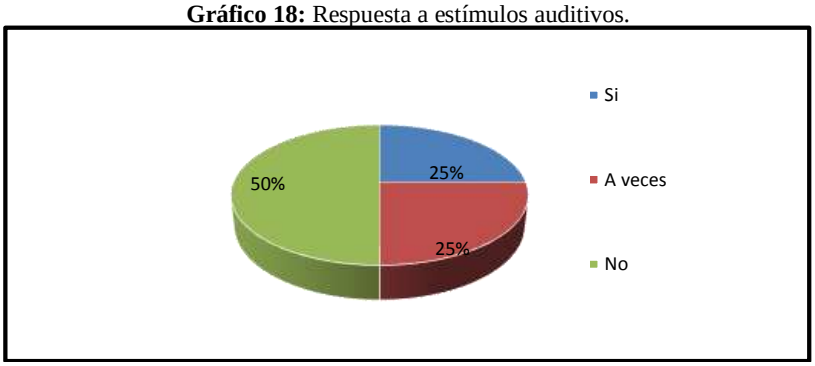
Pregunta Nº 2: Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿responden los estudiantes acertadamente a dicho estímulo mediante movimiento físico y/o dando respuestas orales (en inglés)?

Tabla 18: Respuesta a estímulos auditivos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
A veces	1	25%
No	2	50%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 18: Respuesta a estímulos auditivos.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los profesores expresan que los estudiantes SI responden acertadamente al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés mediante movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés, el 25% indica que A VECES, el 25% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los estudiantes no se sienten del todo motivados al momento en que el profesor presenta un estímulo auditivo en inglés como para emitir una respuesta tanto física como oral.

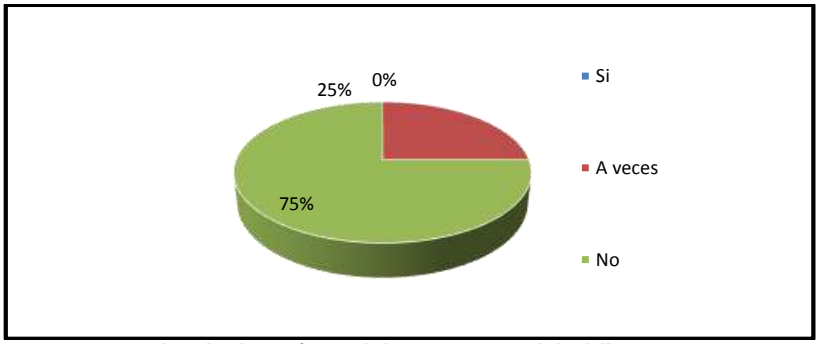
Pregunta Nº 3: ¿Utiliza usted equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia?

Tabla 19: Equipo tecnológico.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	1	25%
No	3	75%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 19: Equipo tecnológico.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 0% de los profesores expresa que SI utiliza equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia, el 25% indica que A VECES y el 75% dice que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que la gran parte de los profesores no están relacionados con los videojuegos en ninguna clase de plataforma electrónica.

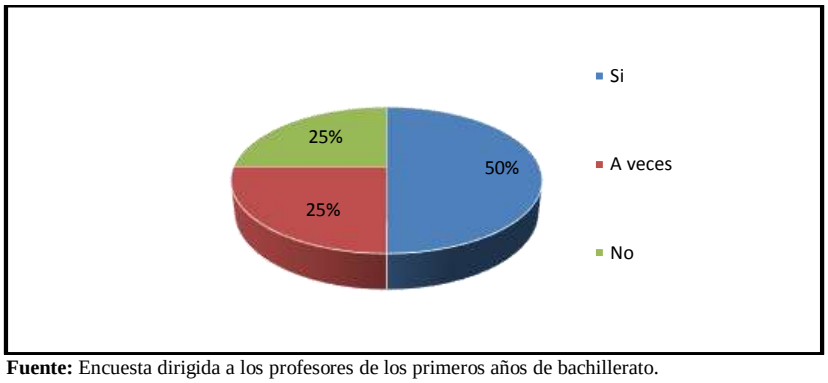
Pregunta Nº 4: Al momento de interactuar a través de videojuegos fuera del aula, ¿participan los estudiantes con otros usuarios simultáneamente?

Tabla 20: Interacción con otros usuarios.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50%
A veces	1	25%
No	1	25%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 20: Interacción con otros usuarios.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los profesores expresan que al momento de interactuar a través de video juegos fuera del aula de clases, los estudiantes SI participan otros usuarios simultáneamente, el 25% indica que A VECES, el 25% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los profesores son conscientes de que los estudiantes pueden lograr una interacción con otros usuarios mediante los juegos de video.

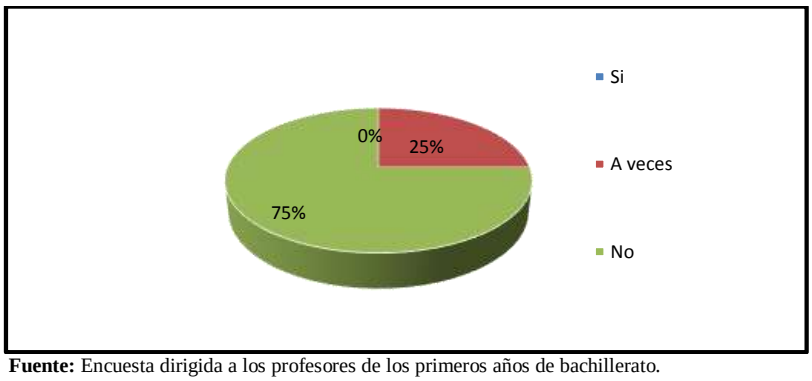
Pregunta Nº 5: ¿Ha motivado usted a sus estudiantes en el uso de videojuegos para aprender inglés?

Tabla 21: Motivación para aprender inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
A veces	1	25%
No	3	75%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 21: Motivación para aprender inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 0% de los profesores expresan que SI han motivado a sus estudiantes en el uso de videojuegos para aprender inglés, el 25% indica que A VECES, el 75% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los profesores son conscientes de que los estudiantes pueden lograr una interacción con otros usuarios mediante los juegos de video.

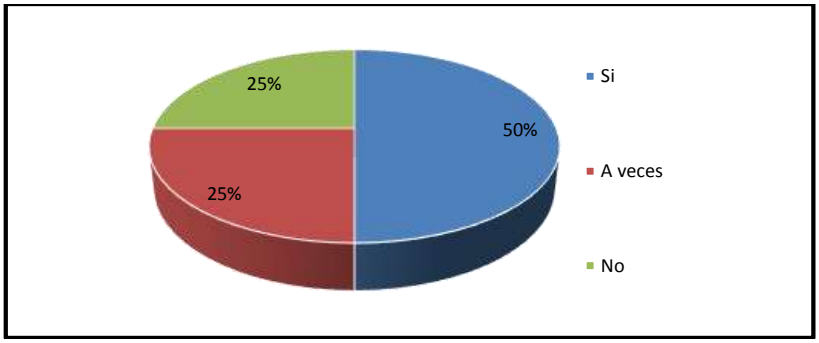
Pregunta Nº 6: ¿Sus estudiantes ponen especial atención a los estímulos auditivos presentados en clase para poder dar una respuesta precisa?

Tabla 22: Escuchar con atención.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	50%
A veces	1	25%
No	3	25%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 22: Escuchar con atención.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los profesores expresan que los estudiantes SI ponen especial atención a los estímulos auditivos presentados en clase para poder dar una respuesta precisa, el 25% indica que A VECES, el 25% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los profesores son conscientes de que los estudiantes están atentos a los estímulos auditivos, sin embargo, la tabla de frecuencia muestra que a los estudiantes les cuesta prestar atención a estímulos auditivos en regularmente.

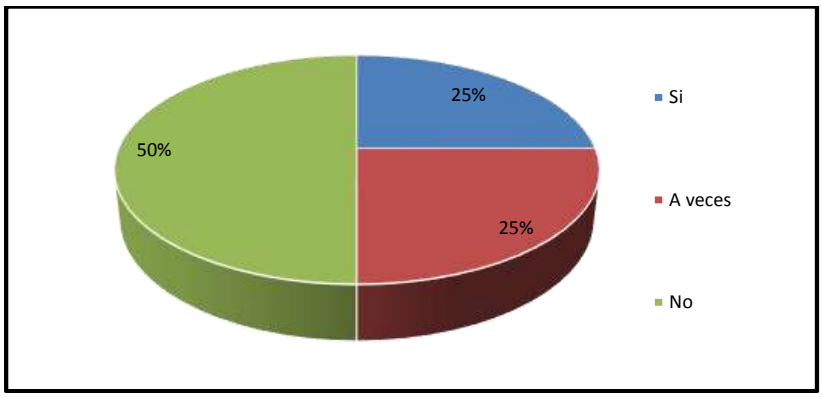
Pregunta Nº 7: Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿presenta usted audios, canciones, diálogos, etc. a sus estudiantes?

Tabla 23: Interacción con otros usuarios.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
A veces	1	25%
No	2	50%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 23: Interacción con otros usuarios.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los profesores expresan que SI presenta audios, canciones, diálogos, etc. a sus estudiantes para el desarrollo de la destreza auditiva, el 25% indica que A VECES, el 50% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los profesores están enfocados el desarrollo de la destreza auditiva, sin embargo, los resultados muestran que no dedican el tiempo necesario para forjar un desarrollo de dicha destreza de manera eficaz.

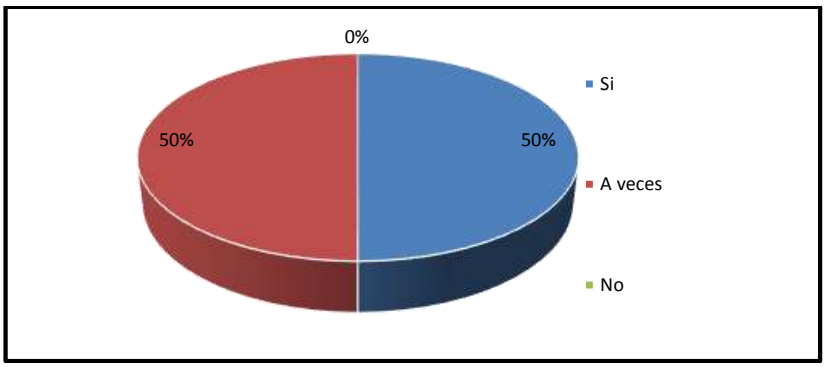
Pregunta Nº 8: ¿Utiliza usted el inglés como herramienta de comunicación en sus estudiantes?

Tabla 24: Uso comunicativo del inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50%
A veces	2	50%
No	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 24: Uso comunicativo del inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los profesores expresan que SI utilizan el inglés como herramienta de comunicación en sus estudiantes, el 50% indica que A VECES, el 0% declara que NO. Una vez establecidos los resultados, se asume que los profesores si utilizan el idioma inglés como herramienta para poder comunicarse con los estudiantes en el aula de clases, sin embargo, los resultados muestran que en ocasiones utilizan su lengua materna en aula.

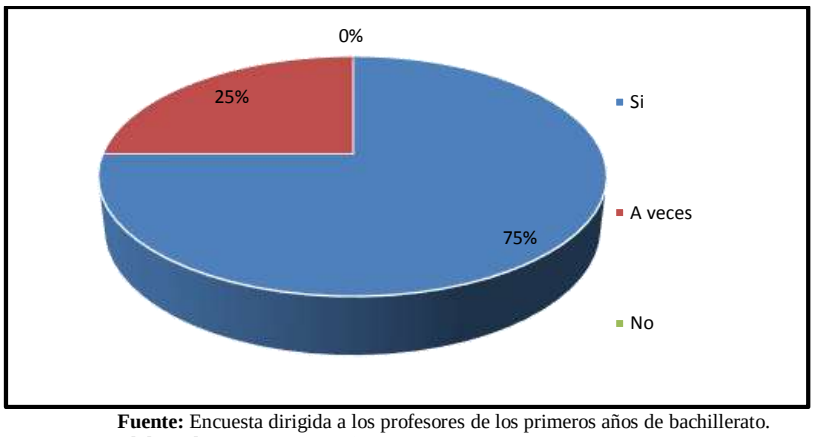
Pregunta Nº 9: ¿Qué tan a menudo usted motiva a sus estudiantes a escucha música en inglés?

Tabla 25: Música en inglés.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75%
A veces	1	25%
No	0	0%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 25: Música en inglés.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los profesores expresa que SI motiva a sus estudiantes a escucha música en inglés a menudo, el 25% indica que A VECES y el 0% declara que NO lo hace. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor motiva a los estudiantes a escuchar música en inglés con frecuencia con el fin de que desarrollen sus capacidades auditivas.

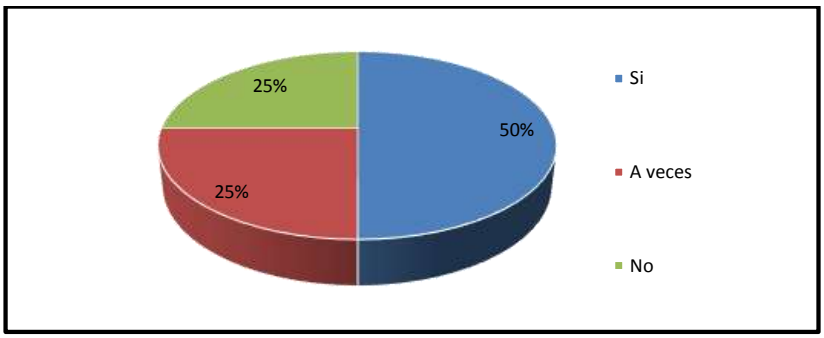
Pregunta Nº 10: Cuando los estudiantes captan un estímulo auditivo, ¿les motiva a escuchar en busca de información específica (lugares, números, fechas, etc.)?

Tabla 26: Estímulo auditivo.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50%
A veces	1	25%
No	1	25%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 26: Estímulo auditivo.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los profesores afirman que Cuando los estudiantes captan un estímulo auditivo SI motiva a los estudiantes a escuchar por información específica como lugares, números, fechas, entre otros, el 25% indica que A VECES y el 25% declara que NO lo hace. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor motiva a los estudiantes a comprender los detalles y a poner particular atención a información específica (listening for details, listening for specific information) aunque no lo hacen con mucha frecuencia.

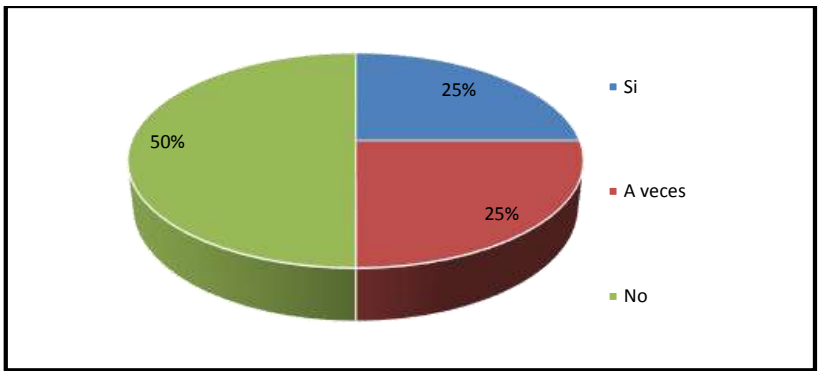
Pregunta Nº 11: ¿Cuándo los estudiantes captan estímulos auditivos, entienden la idea general del mismo?

Tabla 27: Estímulos auditivos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
A veces	1	25%
No	2	50%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 27: Estímulos auditivos.



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los profesores afirman que cuándo los estudiantes captan estímulos auditivos los estudiantes SI entienden la idea general del mismo, el 25% indica que A VECES y el 50% declara que NO lo hace. Una vez establecidos los resultados, se asume que la metodología que utiliza el profesor ayuda a los estudiantes a comprender la idea general de los estímulos auditivos que se presentan en la clase, sin embargo, la tabla de frecuencia muestra que no siempre la metodología resulta efectiva.

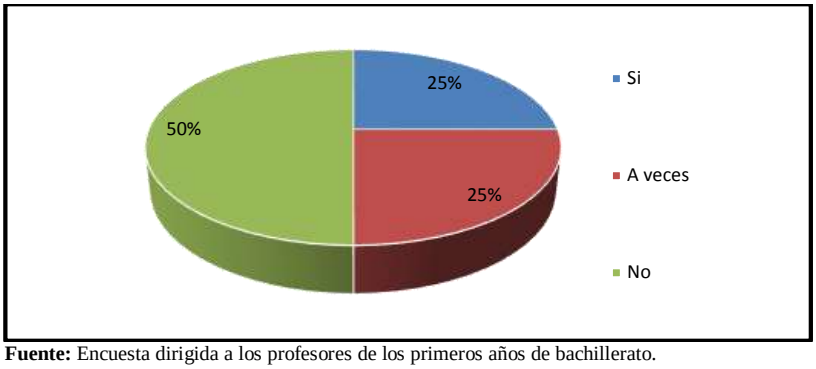
Pregunta Nº 12: ¿Propicia usted actividades donde el estudiante escuche y pueda responder ya sea de forma oral y/o escrita

Tabla 28: Actividades auditivas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
A veces	1	25%
No	2	50%
Total	**4**	**100%**

Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 28: Actividades auditivas



Fuente: Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 25% de los profesores afirman que SI propicia actividades donde el estudiante escuche y pueda responder ya sea de forma oral y/o escrita, el 25% indica que A VECES y el 50% declara que NO lo hace. Una vez establecidos los resultados, se asume que el profesor realiza actividades en su metodología para desarrollar en los estudiantes la destreza auditiva por medio de una respuesta oral o escrita, sin embargo, los resultados claramente muestran que la frecuencia con la que el profesor incluye esas actividades en su metodología es muy limitada.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para realizar la comprobación de mi proyecto de investigación denominado: "El uso de juegos de video en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza"

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos de video

VARIABLE DEPENDIENTE: Destreza auditiva del idioma inglés

4.2.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS.

- **Hipótesis Nula (Ho):** El uso de juegos de video no influyen en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer ubicado en la provincia de Pastaza.

- **Hipótesis Inicial (H1):** El uso de juegos de video no influyen en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés dirigido a los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer ubicado en la provincia de Pastaza.

4.2.2. SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

Después de realizar el análisis e interpretación de resultados se procedió a la verificación de una de las hipótesis planteadas anteriormente, para la verificación de la hipótesis se trabajó con α=0,05. 95% de confiabilidad.

4.2.3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.

Para la investigación de este proyecto se trabajó con 120 estudiantes y 4 docentes de los primeros años de bachillerato en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza.

4.2.4. ESPECIFICACIÓN DE LA ESTADÍSTICA.

H_0: O = E

H: O ≠ E

Modelo Estadístico

$$X_c{}^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Chi cuadrado

∑ = Sumatoria.

fo = Frecuencia observada.

fe = Frecuencia esperada.

4.2.5. ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE GRADO DE LIBERTAD

A continuación, se procede a determinar y establecer los grados de libertad considerando que el grado tiene 4 filas y 5 columnas, por lo tanto, serán:

Gl= (Grados de libertad.)

gL= (f-1)/ (c-1)

gL= (5-1) (4-1)

gL= 4*3

gL= 12

Entonces, con 12 grados de libertad y con un nivel de 0,05 la tabla X^2 teórico es igual a: X^2t= 21,0261

4.2.6. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS.

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES
FRECUENCIAS OBSERVADAS

	No	PREGUNTAS	SI	A VECES	NO	SUBTOTAL
VI	**1**	Fuera del aula de clase, ¿su profesor de inglés utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes?	23	37	60	**120**
	5	¿Le han motivado los videojuegos a aprender inglés?	55	37	28	**120**
VD	**2**	Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿usted responde a través de movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés?	30	68	22	**120**
	7	Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿el docente presenta dibujos, imágenes, diagramas, gráficos, etc.?	37	31	52	**120**
TOTAL			**145**	**173**	**162**	**480**

Tabla 29: Frecuencias Observadas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

FRECUENCIAS ESPERADAS

	No	PREGUNTAS	SI	A VECES	NO	SUBTOTAL
V I	**1**	Fuera del aula de clase, ¿su profesor de inglés utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes?	36,25	43,25	40,50	**120**
	5	¿Le han motivado los videojuegos a aprender inglés?	36,25	43,25	40,50	**120**
V D	**2**	Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿usted responde a través de movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés?	36,25	43,25	40,50	**120**
	7	Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿el docente presenta dibujos, imágenes, diagramas, gráficos, etc.?	36,25	43,25	40,50	**120**
TOTAL			**145**	**173**	**162**	**480**

Tabla 30: Frecuencias Esperadas
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

4.2.7 CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

FO	FE	(O - E)	$(O - E)^2$	$(O - E)^2/E$
23	36,25	-13,25	175,56	4,84
37	43,25	-6,25	39,06	0,90
60	40,50	19,5	380,25	9,40
55	36,25	18,75	351,56	9,69
37	43,25	-6,25	39,06	0,90
28	40,50	-12,5	156,25	3,85
30	36,25	-6,25	39,06	0,90
68	43,25	24,75	612,56	14,16
22	40,50	-18,5	342,25	8,45
37	36,25	0,75	0,56	0,01
31	43,25	-12,25	150,06	3,46
52	40,50	11.5	132,25	3,26
480	**480**		**2418,48**	**X^2_c59,2**

Tabla 31: Cálculo del CHI cuadrado
Fuente: Frecuencias observadas y esperadas
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Gráfico 29: Zona de aceptación y rechazo.
Fuente: Resultado del CHI cuadrado.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

4.3 DECISIÓN

Regla de decisión

Si $X^2_c > X^2_t$ Se rechaza la **H0**

Es decir, X^2_c 59,2> X^2_t 21,0261

Decisión Estadística

El Chi cuadrado calculado (X^2_c =**59,2**) es mayor que el Chi cuadrado teórico, (X^2_t=21,0261) por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1) que dice: "Los juegos de video **SI** influyen en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés en los primeros años de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza.

CAPÍTULO V

4. CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES.

5.1 CONCLUSIONES.

- Se ha comprobado científicamente que los juegos de video tienen incidencia positiva dentro de la clase de inglés en el desarrollo de la destreza auditiva pero en lo que a educación se refiere; dentro del aula los videojuegos no reciben la importancia que merecen, los cuales son una potente herramienta tanto tecnológica como didáctica que permite al usuario interactuar, ya que no son considerados como herramientas educativas sino como un medio de entretenimiento de los jóvenes que por ende produciría más distracciones que aprendizaje o debido a que no se dispone de equipos tecnológicos adecuados o porque, a su vez, la enseñanza del idioma inglés está centrada en el uso de un libro de texto.

- Se comprobó que hay una gran cantidad de micro destrezas que activan la destreza auditiva en los estudiantes, pero aquellas que están presentes en los juegos de video son *comprender la idea principal, entender los detalles, deducir la secuencia de sucesos, descifrar vocabulario especifico, interpretar actitudes y opiniones*, entre otros. Sin embargo, al no utilizar los videojuegos en el aula, estas destrezas no son desarrolladas en los estudiantes.

- Se investigó que los procesos cognitivos más relevantes que están presentes en el desarrollo de la destreza auditiva a través de los juegos de video son *la decodificación y la comprensión* de la cadena fónica, es decir todo aquello que involucra fonemas, palabras, sílabas, entre otras. Así como también *la interpretación y valoración* del mensaje recibido, ya que, aunque sea una destreza receptiva, requiere una participación activa por parte del oyente.

- Se determinó que el uso de material audio-visual contribuye en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés ya que demanda la atención del estudiante de forma tanto auditiva como visual, ya que se debe poner mucha atención a lo que se está escuchando y mientras escucha; se puede observar lo que sucede en el contexto o situación en que se desarrolla determinada historia.

5.2 RECOMENDACIONES

- Discutir tanto con los profesores de inglés como con las autoridades de la institución sobre la importancia de los juegos de video en el área educativa, puesto que aparte de ser una potente herramienta didáctica, representa también una gran motivación para los estudiantes a mejorar su destreza auditiva, también son una herramienta interactiva muy poderosa ya que promueve la creación de relaciones entre los mismos estudiantes y maestro-estudiantes. Además, los juegos de video son material autentico que emplea lenguaje real del idioma inglés.

- Promover el uso de juegos de video para el desarrollo de las micro destrezas auditivas las mismas que ayudarán enormemente a los estudiantes a tener una mejor comprensión de lo que están escuchando en el proceso de inter-aprendizaje.

- Incentivar a los profesores a tener en cuenta dichos procesos cognitivos (como son la decodificación, comprensión, interpretación y valoración) con el fin de que sus estudiantes puedan desarrollar la destreza auditiva de manera precisa y correcta y así continúen con el proceso de aprendizaje.

- Implementar el uso de material audiovisual, como los videojuegos, en la clase de inglés para así contribuir de manera eficaz al desarrollo de la destreza auditiva de los estudiantes por medio de la tecnología.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

Elaboración de una guía didáctica llamada "Listening through video games" para contribuir al desarrollo de la destreza auditiva dirigido a los estudiantes de los primeros años de bachillerato en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título: Listening through video games

Institución: Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

Responsable: Cristian Andrés Ortega Ponce

Parroquia: Puyo

Cantón: Pastaza

Provincia: Pastaza

Dirección: Calles Ceslao Marín y Álvaro Balladares.

Beneficiarios: Estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

Año: 2015 - 2016

Costo: $150.00

Fecha de inicio: Mayo 15 de 2016

Fecha de finalización: Septiembre 24 del 2016

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Los antecedentes fundamentales de esta investigación están basados principalmente en la tecnología, la cual ha venido evolucionando de manera muy rápida en los últimos años, lo cual se debe en gran parte a la interconexión en la Red. Esta nueva etapa de desarrollo ha tenido una gran repercusión en el proceso de inter-aprendizaje. La adaptación del campo educativo a esta nueva interfaz y el apropiado manejo didáctico del mismo supone un reto sin precedentes.

En la actualidad, se han observado cómo, de forma inevitable, la tecnología ha tomado un curso evolutivo drástico y adaptándose a medida que pasa el tiempo, sin embargo, los profesores no la aprovechan de forma eficiente como material didáctico para sus clases. Por ejemplo, los juegos de video son una medio que muchos maestros han estado evadiendo e ignorando para no utilizarlos en clase debido a su complejidad y demanda de tiempo, como es el caso de la mayoría de las instituciones educativas en la provincia de Pastaza, incluyendo a la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" , donde los maestros no muestran interés alguno por tratar de utilizar los juegos de video para desarrollar y facilitar la enseñanza del idioma inglés limitando los recursos de los que los estudiante pueden disponer para fortalecer el auto aprendizaje fuera del aula.

Los estudiantes de la institución donde este proyecto fue investigado se mostraron más interesados en el ámbito de la tecnología, pero no cuentan con las herramientas necesarias para implementar ese conocimiento con un fin educativo y se centran más en información que no contribuye a su desarrollo cognitivo y educativo el cual les ayudará en todo el trayecto de su vida como estudiantes y cuando sean profesionales. No se ha podido ver la formación por parte del profesor en cuando al uso de juegos de video con fines educativos se refiere que fomente la participación tanto individual como en grupo, teniendo una visión crítica del proceso de inter-aprendizaje para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés, la misma que representa una de las bases fundamentales para poder hacer un buen uso y aplicación del idioma.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Hoy en día el ámbito educativo no significa solamente el desarrollo de un pueblo sino de su gente también los cuales están ligados intrínsecamente a la evolución y al desarrollo de la tecnología, los mismos que a su vez representan una gran contribución para los maestros. La aplicación de tecnología es esencial en el campo educativo, con el fin de empezar a forjar mentes analíticas y críticas las cuales reflejen en el estudiante una actitud reflexiva.

Mediante la presente investigación se pudo analizar y determinar que los juegos de video son recursos didácticos de gran impacto cuando de desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés ya que esta es la que muestra mayor nivel de dificultad para los estudiantes. Al aplicarse dichos recursos se obtendrá un evidente impacto en el proceso de inter-aprendizaje porque incluye al estudiante de forma directa y estimula a que de poco a poco el mismo descubra y cree conocimiento propio.

Por las razones antes mencionadas, aparece la necesidad de forjar recursos didácticos más innovadores que mejoren el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés por lo cual se implementará la guía didáctica “listening through video games” la cual está dirigida a mejorar la destreza auditiva garantizando un mejor manejo de la materia y su contenido más el control del propio aprendizaje de los estudiantes, y un mejor nivel de desempeño en el rol de orientador facilitador y mediador para los maestros.

De la misma forma, la guía representará un gran beneficio para la institución debido a que garantizará que el aprendizaje del idioma inglés será de una forma más innovadora e interactiva por lo cual los estudiantes se convertirán en el pilar del proceso educativo.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato en la unidad educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Socializar la guía educativa "Listening through video games" para desarrollar las destrezas auditiva en los estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ubicado en la provincia de Pastaza.

- Implementar el uso básico de la guía educativa para desarrollar el reconocimiento de vocabulario y formas gramaticales básicas del inglés.

- Evaluar la forma en que la implementación de la guía educativa "Listening through video games" para desarrollar las destrezas auditiva en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" ha impactado en la institución.

6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

La propuesta ya mencionada antes resulta ser factible ya que contiene ideas y actividades acertadas creadas por el mismo autor, así también como importantes y significativos aportes de personas que manejan el tema considerablemente, lo cual provee una motivadora e innovadora opción en el proceso de inter-aprendizaje. Además, está basada en los ámbitos educativo, social, político y cultural tanto del país, como la ciudad y la institución educativa, las cuales expresan que numerosas técnicas, métodos y estrategias serán implementados las veces que sea necesario en el proceso de inter-aprendizaje.

Es evidente que la elaboración y aplicación de una guía didáctica ya mencionada es definitivamente factible, debido a que es posible adquirirla y aplicarla, ya que, es fácil y practica de manipular porque es adaptable a cualquier circunstancia y responde a las necesidades de un determinado contexto.

También, contribuye en gran cantidad a que se desarrollen las distintas competencias comunicativas, porque renueva el proceso comunicativo aportando diversas ocasiones tanto para los profesores como a los propios estudiantes en el proceso de inter – aprendizaje de una segunda lengua como es, en este caso, el inglés, y de la misma forma utilizarlo para obtener una mejor respuesta comunicativa en contextos reales que sean de utilidad para el estudiante y mejor aún si se dan en un contextos sociales que es donde los jóvenes se desenvuelven mejor, ya sea dentro o fuera del aula.

La aplicación de una guía educativa de actividades basada en juegos de video resulta ser factible, ya que abarca numerosas actividades no solo para desarrollar la destreza auditiva o, de por medio, cualquier otro aspecto en cuanto a destrezas del Inglés se refiere, sino también para motivar e incentivar tanto a los estudiantes como a los mismo profesores para que implementen los cambios necesarios en su metodología de enseñanza, o a su vez adaptarla para que se acople a su método de enseñanza y así disminuir el nivel de monotonía en la clase. También se debe considerar que la motivación posee un rol fundamental tanto al inicio como durante la implementación del proceso de inter - aprendizaje para la óptima adquisición de una segunda lengua, ya que incrementa el dominio de las destrezas comunicativas proporcionando un buen potencial comunicativo como resultado.

6.6. FUNDAMENTACIÓN.

La base de esta propuesta es esencial ya que la educación debe favorecer y potenciar el desarrollo cognoscitivo del estudiante, la misma que promueva lo intelectual, moral y creativo. Su principal objetivo será el de crear y formar personas capaces de realizar, crear y difundir la comunicación de una manera clara concisa y precisa de entender y transmitir. Así tenemos una vez más las variables que sustentan al trabajo.

JUEGOS DE VIDEO

El termino juego de video, también conocido como videojuego, lo reciben todos aquellos simuladores electrónicos que hacen que una o varios individuos logren interactuar mediante un mando analógico mejor conocido en esta franquicia como palanca, aunque su nombre original y el que la mayoría de los jugadores usan son su traducción al idioma Inglés, joystick o gamepad por medio del cual se emiten órdenes al mecanismo principal que puede ser una consola especializada o una computadora y así las respuestas a dichas ordenes se reflejan en forma de diferentes movimientos y maniobras de los personajes del juego visibles por medio de una pantalla. Los simuladores antes mencionados son comúnmente conocidos como plataformas o consolas y su aspecto físico va desde ser una simple computadora de escritorio, una maquina traga monedas, una videoconsola o incluso una unidad manual o móvil (ya sea un Smartphone o una Tablet). Los juegos de video representan hoy en día una de las mayores franquicias del mundo del arte y entretenimiento.

La mayor diferencia entre los videojuegos y otras modalidades de entretenimiento comúnmente conocidas por todos como las películas o la música, es que contienen un carácter principalmente interactivo; es decir, los usuarios deben envolverse completamente con el contenido del mismo ya que ellos serán los encargados de decidir las acciones de los personajes del juego.

La mayoría de las veces el rol social que poseen los juegos de video tiende a general diversas discusiones en foros educativos de opiniones debido a que originalmente fueron creados con el único fin de entretener y divertir a niños y adolescentes, pero en los últimos años, sus parámetros se han ido ampliando formidablemente. Los juegos de video por lo general son considerados como una total pérdida de tiempo, una actividad poco productiva y principalmente un medio de distracción que proyecta violencia, muy a menudo, por gente que no se ha tomado el tiempo necesario para ejercer un juicio de esta clase, sin embargo, varios expertos insisten en destacar sus cualidades positivas que involucran tanto valores educativos como pedagógicos.

DESTREZA AUDITIVA

La destreza auditiva se fundamenta principalmente en escuchar el idioma para luego darle un significado razonable a los sonidos percibidos para después reconocer, entender e interpretar la información emitida oralmente tomando en cuenta el contexto en que fue dicha, así como también el conocimiento que se tiene del mundo. La destreza auditiva resulta vital para lograr el óptimo aprendizaje de un determinado idioma ya que mediante la misma el estudiante es capaz de percibir información comprensible, lo que en inglés se conoce como "comprehensible input", imprescindible para fomentar e incrementar la interacción. Desarrollar esta destreza no significa simplemente decodificar sonidos o fonemas en determinada lengua, sino también involucra escuchar, interpretar, comprender y emitir un juicio ya que el que participa como oyente juega un papel importante a la hora de reconstruir el mensaje y determinar un significado coherente a lo que escucha.

Como ya se mencionó antes, tanto el contexto como la situación en la que el mensaje fue emitido representan un papel fundamental para que lo que el oyente escuchó tome sentido por lo tanto se debe dominar el tema que se va a escuchar y tener un propósito claro para hacerlo.

6.7 METODOLOGÍA.

El factor estándar por medio del cual esta propuesta de investigación se maneja es una guía educativa, la cual contiene actividades capaces de motivar al estudiante; ya que están relacionadas al nivel de inglés que por lo general se maneja en su clase. También posee actividades que garantizan un aprendizaje eficaz y un desarrollo significativo de la destreza auditiva del idioma inglés. Además, ofrece un modelo metodológico de carácter comunicativo basado en el Audiolingual method y el Competency Based Language Teaching y en las estrategias de comprensión oral.

Pinella, B. (2012) Expresa que las estrategias de comprensión oral son técnicas o actividades que contribuyen directamente a la comprensión de input oral. Estas estrategias

se pueden clasificar según cómo el oyente procese ese input y son: Nivel esencial, nivel de información específica, nivel de idea principal y nivel de inferencia.

En el nivel esencial se emplea la técnica de bottom-up, la cual consiste en reconocer patrones de palabras, reconocer palabras con el mismo origen morfolígico, actividades dictogloss, entre otros. En el nivel de información específica en cambio se emplea la técnica de top-down; que básicamente son actividades en donde el profesor le pide a sus estudiantes que predigan el contenido de una actividad auditiva con anticipación, por medio de la observación de imágenes, tomando en cuenta el tema o la situación en la que se desenvuelve dicha tarea. En el nivel de idea principal encontramos actividades que van antes, durante y después de escuchar (pre-listening, while-listening and post-listening) como por ejemplo llenar el espacio en blanco, preguntas de opción multiple, escribir la forma correcta de la palabra, entre otros. Finalmente, en el nivel de inferencia, tal y como su nombre lo indica, se realizan actividades donde el estudiante infiera el contenido de la actividad auditiva, también se emplean actividades de predicción y actividades de resumen.

THE PPP MODEL (Presentation, practice and production)

Thornbury (2007) manifiesta que esta metodología es una de las más utilizadas especialmente en unidades educativas públicas. Este modelo permite que los docentes mantengan el control de la lección incursionando en diferentes etapas: en la primera **(presentation)** los estudiantes descubren una parte de la gramática donde el docente propone una actividad totalmente controlada ***(controlled)*** por ejemplo: el profesor da un contexto "Pedro solía jugar en el parque.", y los estudiantes a partir de esa oración empiezan a construir más oraciones "Mary solía cocinar muy delicioso." , en la segunda etapa **(practice)** los estudiantes practican la gramática. Por ejemplo: el profesor escribe una frase en el pizarrón y mientras va borrando partes de la misma, motiva a los estudiantes a memorizar y construir nuevamente la frase. Es importante destacar que en esta fase la actividad sigue siendo controlada ***(controlled)***, pero se puede adaptar la actividad convirtiéndola un poco más libre, por ejemplo: permitir que los estudiantes utilicen su propia información para construir oraciones utilizando "Yo solía", y en la

tercera etapa **(production)** utilizan el lenguaje en un contexto real, por ejemplo: los estudiantes deben crear un script y presentarlo oralmente a la clase sobre las actividades que solían hacer cuando tenían 6 años. Esta actividad es libre ***(free activity)***, los estudiantes utilizan el lenguaje y el contexto a su manera de acuerdo a la gramática presente, pero esta actividad puede ser controlada de una manera superficial proponiendo un modelo ***(prompt)*** por parte del docente. Éste modelo es una guía de como el profesor desea que el trabajo se realice, esto facilitará la construcción del conocimiento por parte del estudiante.

COMPETENCY BASED LANGUAGE TEACHING

Este método apareció en los años 70. Según Richards y Rodgers (2001) es una aplicación de los principios de la educación basada en competencias. CBLT se centra en las competencias y resultados. Si las competencias de enseñanza se convierten en un fin en sí mismo, los interesados se convierten en el objeto en lugar de los sujetos del proceso educativo. Por otro lado, si se observan las competencias como herramientas para permitir que los estudiantes participen en cambio en sus vidas, se promoverá el pensamiento crítico.

Syllabus

Un syllabus basado en la competencia difiere claramente del enfoque tradicional para el desarrollo de un programa de estudios. En lugar de seleccionar un tema o campo del conocimiento que se vaya a enseñar (por ejemplo, historia británica, la literatura americana, o la poesía) el CBLT toma en cuenta la noción de la competencia, es decir, que la atención se centra en cómo los estudiantes pueden utilizar el idioma en lugar de sus conocimientos sobre la lengua.

El hecho de que CBLT es un enfoque basado en los resultados también influye en el syllabus, especialmente el tipo de evaluación que se utiliza. En contraste a la "norm-referenced assessment", que se utiliza en muchos otros enfoques y métodos de enseñanza, "Criterion-based assessment" es esencial para el CBLT. Los estudiantes tienen que realizar las habilidades lingüísticas específicas que ya han aprendido durante el curso.

Teacher's role

El papel del maestro en el CBLT es de proporcionar retroalimentación positiva y constructiva con el fin de ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades. El profesor tiene que ser consciente de las necesidades de los alumnos de manera que todo el mundo se sienta a gusto en clase. Las diferentes competencias tratadas en clase requieren instrucciones específicas para las distintas actividades de aprendizaje, por lo que el profesor tiene que dar órdenes y explicaciones claras para asegurarse de que cada estudiante entienda el tema que se va a tratar. Sin embargo, el maestro no apresura a los estudiantes a terminar las tareas porque las instrucciones no están basadas en el tiempo; sino en el progreso del estudiante. Otra tarea del profesor en el CBLT es seleccionar las actividades de aprendizaje y diseñar un programa de acuerdo con la competencia que los estudiantes van a adquirir.

Student's role

El papel del estudiante en el CBLT es decidir si las competencias son útiles y relevantes para él. Esto muestra que el estudiante tiene un papel activo en el aula que está subrayada por el hecho de que se espera que ellos mismo lleven a cabo las habilidades aprendidas. Las competencias que los estudiantes aprenderán están claramente definidas, por lo que saben exactamente lo que se necesita aprender" y para lo cual tienen que utilizar las competencias. En este sentido, es de vital importancia que cada competencia se domine una a la vez, porque así se asegura que los estudiantes sepan lo que ya han aprendido y cuáles son los siguientes pasos. Por otra parte, los estudiantes tienen que permanecer en el programa actual hasta que mejoren. Después de que dominen sus habilidades, se mueven a un programa diferente. El objetivo principal del alumno en la enseñanza de idiomas basado en la competencia es ser capaz de adaptar y transferir conocimientos de un lugar a otro.

Procedure

Una clase basada en CBLT se divide en tres etapas que los estudiantes tienen que pasar por el fin de terminar con éxito el curso. En las etapas 1 y 2 los estudiantes se ocupan de doce competencias que se relacionan con el desarrollo del lenguaje en general. En la Etapa 3, los estudiantes se agrupan en función de sus objetivos de aprendizaje y se definen las competencias de acuerdo con el syllabus.

AUDIOLINGUAL METHOD

El método audiolingual fue ampliamente utilizado en los años 1950 y 1960. Es una técnica basada en la teoría conductista, la cual manifiesta que ciertos rasgos de los seres vivos, en este caso los seres humanos, podría ser entrenado a través de un sistema de refuerzo.

Este enfoque para el aprendizaje de idiomas fue similar al método directo. Al igual que el método directo, el audiolingual aconseja que los estudiantes se les debe enseñar una lengua directamente, sin necesidad de utilizar la lengua materna de los estudiantes para explicar nuevas palabras o la gramática en el idioma de destino. Sin embargo, a diferencia del método directo, el énfasis del método audiolingual no estaba en la comprensión de las palabras, sino más bien en la adquisición de estructuras y patrones en el diálogo cotidiano común. Estos patrones son provocados, probados y repetidos hasta que las respuestas dadas por el estudiante en el idioma extranjero son automáticos.

Algunas de las características de este método son:

- Los simulacros se utilizan para enseñar patrones estructurales.
- Las frases hechas se memorizan con un enfoque en la entonación.
- Las explicaciones gramaticales se mantienen al mínimo.
- El vocabulario se enseña en contexto.
- Se utilizan medios audiovisuales.
- El foco está en la pronunciación.
- Las respuestas correctas se refuerzan positivamente inmediatamente.

- Cada habilidad como escuchar, hablar, leer y escribir son enseñadas por separado. Las habilidades de escritura y la lectura no se han descuidado, pero el foco se mantiene a lo largo de escuchar y hablar.
- Los diálogos son el principal medio de la presentación de los elementos del lenguaje ya que proporcionan al estudiante la oportunidad de practicar, imitar y memorizar fragmentos de lenguaje.
- Patrones de "drills" o repeticiones se utilizan como una técnica importante y parte esencial de este método para la enseñanza y aprendizaje de idiomas.
- La lengua materna no tiene mucha importancia, similar al método directo.

Procedure

- Los estudiantes escuchan un modelo de diálogo
- Los estudiantes repiten cada línea del diálogo
- Ciertas palabras o frases clave se pueden cambiar en el diálogo
- Las estructuras clave del diálogo sirven como base para ejercicios de patrones de diferentes tipos.
- Los estudiantes practican las sustituciones en los "drills" del patrón

Teacher's role

El papel del profesor en clase es como un director de orquesta, dirige y controla de la conducta lingüística de sus estudiantes. También es responsable de proporcionarles un buen modelo para la imitación.

Student's role

El papel de los estudiantes es de ser imitadores del material auditivo que el profesor suministre como modelo. Siguen las instrucciones del maestro y responden con la mayor precisión y lo más rápidamente posible.

La guía educativa "***Listening through video games"*** está compuesta por una llamativa portada que envuelve la siguiente información.

6.6.1 ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

Gráfico 30: Hoja de portada de la propuesta.
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

INDEX

INTRODUCTION 3
ABSTRACT 3
TO THE TEACHER 4
CHAPTER 1: DIALOGUES 5
1. HOW ARE YOU, MAX? 6
CHAPTER 2: MEETING A FRIEND 9
2. YOU ARE MY FRIEND 10
CHAPTER 3: MAKING PLANS 12
3. ARE YOU COMING, MAX? 14
CHAPTER 4: TALKING ABOUT THE PAST 16
4. WHAT DID YOU FEEL? 17
WORK SHEET #1 19
ANSWER SHEET #1 19
RUBRIC #1 21
WORK SHEET #2 22
ANSWER SHEET #2 22
RUBRIC #2 23
WORKSHEET #3 24
ANSWER SHEET #3 26
RUBRIC #3 27
WORK SHEET #4 28
ANSWER SHEET #4 29
RUBRIC #4 30
BIBLIOGRAPHY: 31

INTRODUCTION

Is learning English important? If it does, do we, as teachers, know how to teach it? In fact, English has become a global language nowadays that it actually is very important in many aspects involving education. For many years, teachers have given their best on trying to teach English successfully and they have done a great job, even though some features of teaching in the past haven't had a considerable change. Teaching a language is, of course, not just talking about translating techniques, but also about activities that reflect real-life situations in which it takes place in.

Then we can say that language is closely related to communication, which is why techniques, methods and approaches for teaching and learning languages tend to change with time. Nowadays, there are a great amount of opportunities available for teachers. We, playing the role of a guide inside the class implement those opportunities by implementing on every single class different activities in our teaching methods to reduce monotony in the class, and encouraging them by making learning more interesting.

The people who read this guide (listening through video games) will notice that this is an extra support that teachers can implement in their teaching process by taking one or more activities mentioned here and including them on their lesson plans. This guide contains a plenty of activities which can be used in an English class to develop the listening skill.

ABSTRACT

TOPIC: Listening through Videogames

AUTHOR: Ortega Ponce Cristian Andrés

Videogames were considered and originally created as an entertainment source and nobody can deny that, but what is also true is that nowadays they can be used as an educational source as well, so that means they are not played just for fun anymore, besides, they are not only considered part of the educational sources but also they represent a very useful learning and interactive tools that is able to get students' attention and interest immediately. As a result of this, not only teachers, but also educators have decided to test these new virtual interphases and digital environments to examine their role in the classroom. This study required to investigate as pre-service as in-service educators and teachers to get their own perceptions, pros and cons of using videogames as an educational source in the class.

The results from the investigation revealed that teachers consider gaming in the classroom with educative purposes is not only good but, in some cases, innovative and necessary in order to improve learning and motivate students at the same time, but only half of the teachers and educators who participated on this project admitted that they would or intend to include videogames on their teaching methodologies. However, some other teachers stated that this process now called "gaming in the classroom" will increase in future years and will be included as part of a methodology source.

Key words: Videogames, tool, interactive, educational, innovation.

Comentado [S9]: TIPO Y NÚMERO DE LETRA. REVISAR ORTOGRAFÍA Y PUNTUACIÓN EN INGLÉS

Comentado [S10]: EN ALGUNA PARTE DE LA PROPUETA PONER UN ÍNDICE DE CONTENIDOS

TO THE TEACHER

Considering all the sources that nowadays English teachers count with when teaching, it should be absurd and even ridiculous that they limit their knowledge only to traditional methods, approaches and techniques that most teachers used in the past, or those methods they like the most or those approaches are considered as "trending topic" into the methodological field; without really taking into consideration the most accurate approaches that respond to what students really need. Students deserve to take motivating classes where all of them be considered on the teaching-learning process, in which their individual learning ways and unique abilities be taken into consideration, and in which the teacher offers a suitable class environment by constantly innovating their methodology with facts that would catch the student's attention and focusing on the aspects of language students really need to develop and improve.

The main goal of this ***Educative Guide*** called **"Listening through video games"** is to help teachers who consider their students really need improvement on their listening skill to actually develop it in an innovative and interactive way by using technological tools like videogames; since Listening is a very important receptive skill, and it requires that students completely focus on it in order to understand the message. Another goal of this guide is to propose an alternative way to teach English to those teachers who feel they need to innovate their methodology or include current aspects like technological sources that will improve the teaching process and the way students learn. Since technology had influenced a lot on teaching the last twenty years and teenagers have a close relationship with technological issues, it is a good chance to take advantage of the interest they show for it and use accurate methods to help them learn English in a didactic and interactive.

CHAPTER 1: DIALOGUES

Gráfico 31: Chapter 1: Dialogues
Fuente: https://whistlingwoodsinternational.wordpress.com/2014/04/10/memo-rising-dialogues

1. HOW ARE YOU, MAX?
Objective: Students will be able to ask questions and communicate by using **common expressions.**
Materials: A console or any other platform to run the game, Internet, Worksheets, Notebook and pencil.
Vocabulary: Meeting a friend.

Tabla 32: Content activity 1
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Instructions

a. The teacher opens the game "Life is Strange" and play Episode 5 (Max and Warren first conversation cut scene) and ask students to listen to the dialogue. *(Note: If the game is not available you can search for the gameplay video on YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=S_nP3C8sVlc).*

Gráfico 32: Videogame life is strange screenshot

Gráfico 33: Videogame life is strange screenshot

Fuente: https://www.gameinformer.com/games/life_is_strange/

b. The teacher stops the video on 0:44. Now he asks students to take notes of the expressions they hear in the dialogue and the plays the video again from the beginning. *He can replay the video one more time if necessary.*

c. Now he asks students about the expressions they noticed on the video and write their responses on the board. *Example:*

a. How are you?
b. Are you okay?
c. Cool.

d. The teacher asks them for more common expressions they might know and includes them on the board to make a repetition drill with them.

Gráfico 34: Repetition drill
Fuente http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

e. Now that the students are already familiar with the expressions the teacher can ask them to role-play the gameplay video in pairs for next class in order for them to improve their listening skill as the rest hear them and pronunciation as the speak performing.

Gráfico 35: Role-play
Fuente: https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play

f. If the teacher decided to continue with the role-play activity the next class, he can follow up **Rubric #1** which will be included at the end of this guide in order to give them a fair and more accurate scoring. He also must make sure to arrange students according to their level of English.

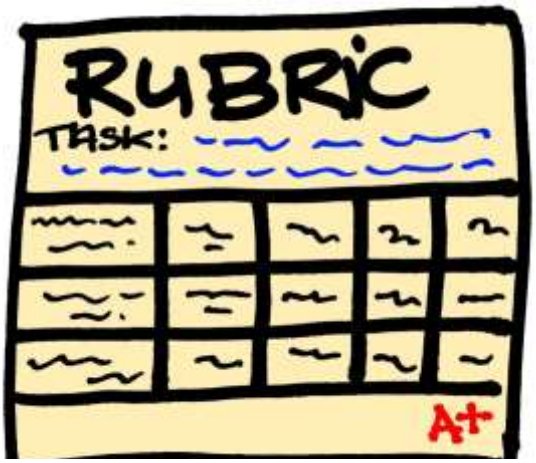


Gráfico 36: Rubric
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubric.jpg

g. If not, the teacher then can provide them the **worksheet #1** for students to complete in class or send it as a homework. There's an answer sheet available for it that the teacher can use to score.

CHAPTER 2: MEETING A FRIEND

Gráfico 37: Chapter 2
Fuente: http://supersm.com/how-to-talk-to-girls/how-to-make-friends/

2. YOU ARE MY FRIEND
Objective: Students will be able to build socialization skills by identifying and helping solving their problems.
Materials: A console or any other platform to run the game, Internet, Worksheets, Notebook and pencil.
Vocabulary: Friendship.

Tabla 33: Content activity 2
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Instructions

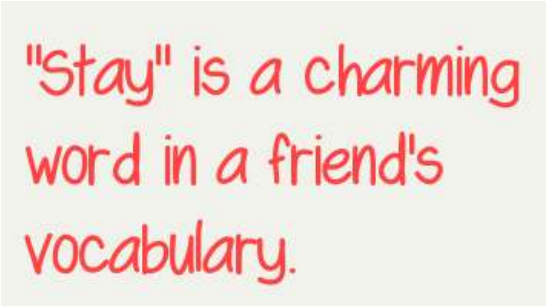
a. The teacher asks students what they know about friendship and then makes a brainstorm activity to activate and check their prior knowledge.

b. Then the teacher opens the game "Life is Strange" and play Episode 2 (Saving Kate) and ask students to watch and listen carefully. *(Note: If the game is not available you can search for the gameplay video on YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=u0CZpWRuL2Q).*

Gráfico 38: Videogame life is strange screenshot
Fuente:https://plus.google.com/+DewaanshSharmaTheKing/posts/i8s6rdLbyFW

Gráfico 39: Videogame life is strange screenshot
Fuente:https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=413414000

c. Now the teacher asks students to identify all the expressions that have to do with friendship they are able to recognize and write them on their notebooks.



d. After that the teacher asks the students to tell him all the friendship expressions they were able to get like for example:

- **You're my friend.**
- **Please trust me.**
- **I'm here for you.**
- **I believe in you.**

e. If the teacher considers it's necessary to make a repetition drill with the students, it would be a great way to develop their pronunciation and also train their listening skill as they listen to the teacher and then repeat.

Gráfico 41: Repetition drill
Fuente: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

f. After having watched and listened a few times, the teacher provides students the **worksheet #2** and asks them to fill in the gaps as they hear the conversation between Max and Kate. The teacher should also play the video as much as necessary in order for the students to complete all the gaps.

g. The teacher can follow the **answer sheet #2** that is included at the end of the guide in order to compare the students' answers.

h. Students now should be able to perform the dialogue or to create a similar one by using all of the expressions they learned. The teacher can use **Rubric #2** in order to grade students. He also must make sure to arrange students according to their level of English.

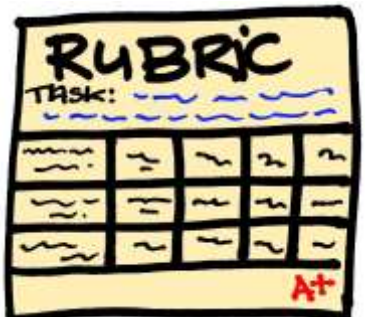


Gráfico 42: Rubric
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubric.jpg

CHAPTER 3: MAKING PLANS

Gráfico 43: Chapter 3
Fuente: http://shontejtaylor.com/the-neuroscience-of-planning-3-steps-to-plan-better/

3. ARE YOU COMING, MAX?
Objective: Students will be able to make plans by using different planning expressions.
Materials: A console or any other platform to run the game, Internet, Worksheets, Notebook and pencil.
Vocabulary: Inviting someone to an event

Tabla 34: Content activity 3
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Instructions

a. The teacher asks students about what kind of plans they usually do with their friends and writes them on the board.

b. Then the teacher opens the game "Life is Strange" and play Episode 2 (Talking to Dana) and ask students to watch and listen carefully. *(Note: If the game is not available you can search for the gameplay video on YouTube:* https://www.youtube.com/watch?v=yI9wRNwbKxQ).

Gráfico 44: Videogame life is strange screenshot **Gráfico 45:** Videogame life is strange screenshot.
Fuente: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/05/life-is-strange-episode-3-review-butterfly-uh-ffec.html

c. After playing episode 2, the teacher can ask students to tell him which expressions to make plans they could identify adding the expressions they possibly know or use and writes them on the board.

a. Are you coming with us?
b. What are you going to do?
c. He invited me to

d. In case the teacher considers necessary to make a repetition drill in order for students to get familiar with the pronunciation and also to improve their listening skills, he can do it.

Gráfico 46: Repetition Drill
Fuente: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

e. Once students listened and watched several times, the teacher could provide them the **worksheet #3** and asks them to write the correct form of the verb as they hear the conversation between Max and Dana. If students need to watch the video to complete the task, the teacher should do it.

f. To support the teacher, he can follow the **answer sheet #3** that is included at the end of the guide in order to compare the students' answers.

g. Students now should be able to perform the dialogue or to create a similar one by using all of the expressions they learned. The teacher can use **Rubric #2** in order to grade students.

CHAPTER 4: TALKING ABOUT THE PAST

Gráfico 47: Chapter 4
Fuente: http://www.crafthubs.com/looking-into-the-past/12496

4. WHAT DID YOU FEEL?
Objective: Students will be able to talk about the past by using both regular and irregular verbs on their past tense.
Materials: A console or any other platform to run the game, Internet, Worksheets, Notebook and pencil.
Vocabulary: Describing an experience

Tabla 35: Content activity 3
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

Instructions

a. The teacher asks students about the most unforgettable experience they have had so far and makes a list of them on the board, then he chooses the most interesting one and asks the student who mentioned it to tell the experience to everybody.

b. Then the teacher opens the game "Life is Strange" and play Episode 4 (Dark room) and ask students to watch and listen carefully. *(Note: If the game is not available you can search for the gameplay video on YouTube:* https://www.youtube.com/watch?v=yI9wRNwbKxQ).

Gráfico 48: Videogame life is strange screenshot **Gráfico 49:** Videogame life is strange screenshot.
Fuente: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/05/life-is-strange-episode-3-review-butterfly-uh-ffec.html

c. After playing episode 4, the teacher can ask students to tell him which sentences that expressed past they were able to identify adding the verbs they possibly know or use and he writes them on the board.

a. When was the last time you talked to her?
b. I didn't know her name
c. I woke up in the hospital

d. If the teacher considers necessary to make a repetition drill in order for students to get familiar with the pronunciation and also to improve their listening skills, he can do it.

Gráfico 50: Repetition Drill
Fuente: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

e. Once students listened and watched several times, the teacher could provide them the **worksheet #4** and asks them to underline or circle the correct answer as they listen to the conversation between Max and Chloe. If students need to watch the video to complete the task, the teacher should do it.

f. The teacher can follow **answer sheet #4** that is included at the end of the guide in order to compare the students' answers.

g. Students now should be able to make a role-play about the conversation or to create a similar one by using verbs in simple past tense. The teacher can use **Rubric #4** in order to grade students.

WORK SHEET #1

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

<u>MULTIPLE CHOISE EXERCICES</u>

1.– Follow the next link *https://www.youtube.com/watch?v=S_nP3C8sVlc* and watch the gameplay videogame again, then choose the correct answer.

What did Warren first said to Max?

a. Hello Max
b. What up Max?
c. Hey Max
d. How are you doing Max?

What did max answered?

a. Here's your car, thanks.
b. Here are your keys, thanks.
c. Here's your flash, thanks.
d. Here's your flag, thanks.

Which year is Warren's car?

a. 1978
b. 1964
c. 1257
d. 1992

Warren: Are you ….. ?

a. Allright
b. Okay
c. Sad
d. A cake

Max: It's been one …… day

a. Weird
b. Rare
c. Outrage
d. Strange

Max: I bet. I heard ……. Got a face full of paint.

a. Victor
b. Gloria
c. Victoria
d. Letonia

ANSWER SHEET #1

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

MULTIPLE CHOISE ANSWERS

1.– The answers are in bold and highlighted.

What did Warren first said to Max?

e. Hello Max
f. What up Max?
g. Hey Max
h. How are you doing Max?

What did max answered?

e. Here's your car, thanks.
f. Here are your keys, thanks.
g. Here's your flash, thanks.
h. Here's your flag, thanks.

Which year is Warren's car?

e. 1978
f. 1964
g. 1257
h. 1992

Warren: Are you ….. ?

e. Allright
f. Okay
g. Sad
h. A cake

Max: It's been one …… day

e. Weird
f. Rare
g. Outrage
h. Strange

Max: I bet. I heard ……. Got a face full of paint.

e. Victor
f. Gloria
g. Victoria
h. Letonia

RUBRIC #1

Name: _____.

Level: _____.

Date: _____.

Topic: Meeting a friend**.**

Score:	**2**	**1.5**	**1**	**0.5**	**0**
Creativity	Very original presentation	Some originality is showed	Material presented with little originality	Repetitive, with insufficient originality	There's not originality at all
Pronunciation	Good pronunciation on most of the words and expressions	Good pronunciation on enough words or expressions	Regular pronunciation on several words or expressions	Poor pronunciation of most of the words and expressions	There's not an acceptable pronunciation on any word or expression.
Fluency	Excellent control of the language with no making pauses at all	Demonstrates a good control of the language with an acceptable number of pauses	Displays a regular control of language and several pauses at speaking	Shows a poor control of language and many pauses at speaking.	Understandable Too many pauses and a total lack of language control
Nonverbal communication	Shows excellent aspects like eye contact, gestures, posture and enthusiasm.	Displays good nonverbal aspects 75% of the time	Demonstrates enough nonverbal aspects 50% of the time	Uses poor or insufficient nonverbal aspects	Doesn't demonstrate any nonverbal matter at all
Language use	Uses a rich and varied amount of words	Uses clear language skills	Uses limited language skills	Demonstrates poor language skills	Doesn't use language learned in the lesson at all

Tabla 36: Rubric 1
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

WORK SHEET #2

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

FILLING IN THE GAPS

1.- Watch the gameplay's video and complete the information missing in the blanks as you listen to the dialogue about episode 5. Follow the next link *https://www.youtube.com/watch?v=u0CZpWRuL2Q* if necessary.

Kate: What are _____ doing here Max? Stop don't ____ near me.
Max: Not now … It won't work... I don't ____ any power. Now I have to do this by myself…
Kate: Max, seriously, don't _____ near me, I will _____.
Max: Okay, okay. I'm right _____. Kate, please…
Kate: Oh Max, I know you want to help _____… I love that you stopped up to _____, but it doesn't _____ now. Nothing matters.

Max: Don't worry ____, things will get _____. I promise.
Kate: I do ____ to believe that…
Max: Kate, your ___ is still yours. And we can get through this _____ … Let me help.
Kate: I'm glad to hear you ____ about me … that makes me ____ better

Max: Of _____ I worry, you are my _____ Kate.
Kate: I did feel better _____ to you on the _____, I always feel like you really ____.
Max: Kate, please ___ me. Come stand by ___ okay? I can help you now. I know I ___.

ANSWER SHEET #2

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

FILLING IN THE GAPS

1.- Watch the gameplay's video and complete the information missing in the blanks as you listen to the dialogue about episode 5. Follow the next link *https://www.youtube.com/watch?v=u0CZpWRuL2Q* if necessary.

Kate: What are you doing here Max? Stop don't come near me.
Max: Not now … It won't work... I don't have any power. Now I have to do this by myself…
Kate: Max, seriously, don't come near me, I will jump.
Max: Okay, okay. I'm right here. Kate, please…
Kate: Oh Max, I know you want to help me… I love that you stopped up to David, but it doesn't matter now. Nothing matters.

HERE THE PLAYER CAN CHOOSE FROM TWO OPTIONS. The teacher should choose option A because it contains more friendship vocabulary to be learned.
A. Things will get better.
B. Your matter, not just to me.

Max: Don't worry Kate, things will get better. I promise.
Kate: I do want to believe that…
Max: Kate, your life is still yours. And we can get through this together… Let me help.
Kate: I'm glad to hear you worry about me … that makes me feel better

HERE THE PLAYER CAN CHOOSE FROM TWO OPTIONS. The teacher should choose option A because it contains more friendship vocabulary to be learned.

A. You're my friend
B. I'm here for you

Max: Of course I worry, you are my friend Kate.
Kate: I did feel better talking to you on the phone, I always feel like you really listen.
Max: Kate, please trust me. Come stand by me okay? I can help you now. I know I can.

RUBRIC #2

Name: _____.

Level: _____.

Date: _____.

Topic: You are my friend**.**

Score:	**2**	**1.5**	**1**	**0.5**	**0**
Creativity	Very original presentation	Some originality is showed	Material presented with little originality	Repetitive, with insufficient originality	There's not originality at all
Pronunciation	Good pronunciation on most of the words and expressions	Good pronunciation on enough words or expressions	Regular pronunciation on several words or expressions	Poor pronunciation of most of the words and expressions	There's not an acceptable pronunciation on any word or expression.
Fluency	Excellent control of the language with no making pauses at all	Demonstrates a good control of the language with an acceptable number of pauses	Displays a regular control of language and several pauses at speaking	Shows a poor control of language and many pauses at speaking.	Understandable Too many pauses and a total lack of language control
Nonverbal communication	Shows excellent aspects like eye contact, gestures, posture and enthusiasm.	Displays good nonverbal aspects 75% of the time	Demonstrates enough nonverbal aspects 50% of the time	Uses poor or insufficient nonverbal aspects	Doesn't demonstrate any nonverbal matter at all
Language use	Uses a rich and varied amount of words	Uses clear language skills	Uses limited language skills	Demonstrates poor language skills	Doesn't use language learned in the lesson at all

Tabla 37: Rubric 2
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

WORKSHEET #3

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

1.- Watch the gameplay's video and complete the information missing in the blanks as you listen to the dialogue about episode 2. Follow the next link *https://www.youtube.com/watch?v=yI9wRNwbKxQ* if necessary.

Max: What's _____(happen), Dana? Everything cool between you and Juliet?

Dana: Oh yeah! Thanks again for _____ (release) me from her captivity. By the way, the _____ (better) and _____ (big) news of the day is that Trevor _____ (ask) me to the Halloween shindig.

Max: That ____ (be) awesome Dana.

Dana: At least we _____ (be) showing our faces together in public… So you absolutely should _____ (go) with us. Borrow one of my outfits and come as a cute geek couple with your friend Warren.

Max: Ehhh! I ____ (be) not big at cosplay.

Dana: Don't let life pass you by, Max. So, are you _____ (come) to the party, or not?

Max: Why not? If I _____ (hate) it, I can always go back to my room.

ANSWER SHEET #3

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

1.- Watch the gameplay's video and complete the information missing in the blanks as you listen to the dialogue about episode 2. Follow the next link *https://www.youtube.com/watch?v=yI9wRNwbKxQ* if necessary.

Max: What's happening, Dana? Everything cool between you and Juliet?

Dana: Oh yeah! Thanks again for releasing me from her captivity. By the way, the best and biggest news of the day is that Trevor asked me to the Halloween shindig.

Max: That's awesome Dana.

Dana: At least we are showing our faces together in public… So you absolutely should go with us. Borrow one of my outfits and come as a cute geek couple with your friend Warren.

Max: Ehhh! I'm not big at cosplay.

Dana: Don't let life pass you by, Max. So, are you coming to the party, or not?

Max: Why not? If I hate it, I can always go back to my room.

RUBRIC #3

Name: _____.

Level: _____.

Date: _____.

Topic: Are you coming, Max?**.**

Score:	**2**	**1.5**	**1**	**0.5**	**0**
Creativity	Very original presentation	Some originality is showed	Material presented with little originality	Repetitive, with insufficient originality	There's not originality at all
Pronunciation	Good pronunciation on most of the words and expressions	Good pronunciation on enough words or expressions	Regular pronunciation on several words or expressions	Poor pronunciation of most of the words and expressions	There's not an acceptable pronunciation on any word or expression.
Fluency	Excellent control of the language with no making pauses at all	Demonstrates a good control of the language with an acceptable number of pauses	Displays a regular control of language and several pauses at speaking	Shows a poor control of language and many pauses at speaking.	Understandable Too many pauses and a total lack of language control
Nonverbal communication	Shows excellent aspects like eye contact, gestures, posture and enthusiasm.	Displays good nonverbal aspects 75% of the time	Demonstrates enough nonverbal aspects 50% of the time	Uses poor or insufficient nonverbal aspects	Doesn't demonstrate any nonverbal matter at all
Language use	Uses a rich and varied amount of words	Uses clear language skills	Uses limited language skills	Demonstrates poor language skills	Doesn't use language learned in the lesson at all

Tabla 38: Rubric 3
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

WORK SHEET #4

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

THE CORRECT VERB

1.– Follow the next link https://www.youtube.com/watch?v=sOoKrew7thY and watch the gameplay videogame of chapter 4 "Dark room". Listen to the conversation of Max and Chloe and then underline or circle the correct answer.

Note: When the game reaches the part of choosing, it's recommended to choose blame William.

Max: You don't really blame William, do you?

Chloe: For getting me the hybrid I **wanted/want** for my sweet sixteen? No, I blame the one who **cutted/cut** me down and **send/sent/sended** me to a ditch.

Max: Do you remember everything?

Chloe: I **see/seed/saw** everything in bullet time. I **feel/fell/felt my** back snap and that **was/is/wased/** the last thing I ever **fall/felt/fallen** in my body.

Chloe: When I **wake/woke/waken** up in the hospital I literally **shouldn't/wouldn't couldn't** move a muscle.

Max: Jesus, I don't know what to say.

Chloe: Don't say anything. I'm just happy I did **got/gotten/get** to see you again. I could have ended up vanishing out in the blue like that girl from Blackwell.

At this point, it's recommended to choose the option you mean Rachel?

Max: You mean Rachel Amber? When is/has/was the last time you **stalked/talk/talked** to her?

Chloe: Uh, never. I just red/read/road about her in the news. I didn't even **knew/know/now** her name, you did?

Max: This is such a different world than when **we was/where/were** kids, isn't it…

ANSWER SHEET #4

Name: _____.

Date: _____.

Course: _____.

THE CORRECT VERB

1.– Follow the next link https://www.youtube.com/watch?v=sOoKrew7thY and watch the gameplay videogame of chapter 4 "Dark room". Listen to the conversation of Max and Chloe and then underline or circle the correct answer.

Note: When the game reaches the part of choosing, it's recommended to choose blame William.

Max: You don't really blame William, do you?

Chloe: For getting me the hybrid I **wanted/want** for my sweet sixteen? No, I blame the one who **cut** me down and **sent** me to a ditch.

Max: Do you remember everything?

Chloe: I **saw** everything in bullet time. I **felt** my back snap and that **was** the last thing I ever **felt** in my body.

Chloe: When I **woke** up in the hospital I literally **couldn't** move a muscle.

Max: Jesus, I don't know what to say.

Chloe: Don't say anything. I'm just happy I did **get** to see you again. I could have ended up vanishing out in the blue like that girl from Blackwell.

At this point, it's recommended to choose the option you mean Rachel?

Max: You mean Rachel Amber? When is/has/was the last time you **talked** to her?

Chloe: Uh, never. I just red/read/road about her in the news. I didn't even **know** her name, you did?

Max: This is such a different world than when we **were** kids, isn't it…

RUBRIC #4

Name: _____.

Level: _____.

Date: _____.

Topic: Talking about the past**.**

Score:	**2**	**1.5**	**1**	**0.5**	**0**
Creativity	Very original presentation	Some originality is showed	Material presented with little originality	Repetitive, with insufficient originality	There's not originality at all
Pronunciation	Good pronunciation on most of the words and expressions	Good pronunciation on enough words or expressions	Regular pronunciation on several words or expressions	Poor pronunciation of most of the words and expressions	There's not an acceptable pronunciation on any word or expression.
Fluency	Excellent control of the language with no making pauses at all	Demonstrates a good control of the language with an acceptable number of pauses	Displays a regular control of language and several pauses at speaking	Shows a poor control of language and many pauses at speaking.	Understandable Too many pauses and a total lack of language control
Nonverbal communication	Shows excellent aspects like eye contact, gestures, posture and enthusiasm.	Displays good nonverbal aspects 75% of the time	Demonstrates enough nonverbal aspects 50% of the time	Uses poor or insufficient nonverbal aspects	Doesn't demonstrate any nonverbal matter at all
Language use	Uses a rich and varied amount of words	Uses clear language skills	Uses limited language skills	Demonstrates poor language skills	Doesn't use language learned in the lesson at all

Tabla 39: Rubric 1
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

BIBLIOGRAPHY:

- Capriciously Played (2015) *Life is Strange: Least Awkward First Conversation with Warren*. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=S_nP3C8sVlc.

- Kreamations (2015) *Life is Strange - Saving Kate? w/ Reaction*. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=u0CZpWRuL2Q).

- Yic 17 Gaming (2015) *Life Is Strange - Episode 2: Out of Time - Game Movie / All Cutscenes [Complete]*. Retrieved from: https://www.youtube.com/watch?v=yI9wRNwbKxQ

- Gráfico 31: https://whistlingwoodsinternational.wordpress.com/2014/04/10/memo-rising-dialogues/

- Gráfico 32: https://www.gameinformer.com/games/life_is_strange/b/pc/default.aspx

- Gráfico 33: https://www.gameinformer.com/games/life_is_strange/b/pc/default.aspx

- Gráfico 34: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

- Gráfico 35: https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play

- Gráfico 36: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubric.jpg

- Gráfico 37: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=413414000

- Gráfico 38: https://plus.google.com/+DewaanshSharmaTheKing/posts/i8s6rdLbyFW

- Gráfico 39: https://www.pinterest.com/pin/3588874675295823/

- Gráfico 40: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

- Gráfico 41: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rubric.jpg

- Gráfico 42: http://shontejtaylor.com/the-neuroscience-of-planning-3-steps-to-plan-better/

- Gráfico 43: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/05/life-is-strange-episode-3-review-butterfly-uh-ffec.html

- Gráfico 44: https://www.pastemagazine.com/articles/2015/05/life-is-strange-episode-3-review-butterfly-uh-ffec.html

- Gráfico 45: http://www.slideshare.net/diahCwekTauruz/the-audiolingual-method-and-drilling-by-maulida-faradila

6.7. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Socialización	Dar a conocer el uso de "listening through video games" como una guía funcional en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés	Reunión con los profesores del área de inglés de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" de la cuidad de Puyo, provincia de Pastaza.	Guía didáctica "listening through video games" Computador Proyector	Investigador Profesores del área de inglés	Junio de 2016
Ejecución	Llevar a cabo la implementación de "Listening through video games" como una guía didáctica en el desarrollo de la destreza auditiva del idioma inglés.	Desarrollo de las actividades que contiene la guía. Los profesores y estudiantes participan activamente.	Explicación detallada de cómo utilizar correctamente la guía "Listening through video games"	Investigador, profesores y estudiantes de primer año de bachillerato	Junio de 2016
Evaluación	Verificación de la efectividad del uso de "Listening through video games" en el desarrollo de la destreza auditiva del inglés.	Realizar una evaluación de los resultados de la investigación mediante encuestas a los profesores	Encuesta basada en un cuestionario estructurado.	Investigador	Julio de 2016

Tabla 40: Modelo operativo
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

6.8. ADMINISTRACIÓN

La presente propuesta fue desarrollada según el modelo operativo anteriormente mencionado, la guía está diseñada en base al libro que la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" utiliza, el mismo que fue propuesto por el Ministerio de Educación y distribuido de forma gratuita. El desarrollo de la propuesta fue distribuido de acuerdo a las etapas de la metodología utilizada, pero los profesores pueden adaptar una o varias características de la guía según sus necesidades. Durante el uso de esta guía se exhiben varias actividades utilizando herramientas tecnológicas tales como lo son los videojuegos, además cada unidad contiene una rúbrica que facilita el uso de la misma. A continuación, se presenta un cuadro que contiene los parámetros de administración de la propuesta:

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"	-Docentes de la Unidad Educativa -Investigador	Planificadas Organizativas Participativas	150 dólares	Investigador

Tabla 41: Tabla de administración
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Comentado [S11]: HOJA SIGUIENTE

Para realizar la evaluación de esta propuesta fue necesaria la elaboración de una encuesta basada en un cuestionario estructurado para los profesores del área de inglés de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer", en la misma se presentan preguntas e indicadores, los cuales expondrán la efectividad de la propuesta una vez hayan sido analizadas y se demostrará que los juegos de video son también una pieza medular en el desarrollo de destreza auditiva de los estudiantes en el proceso de inter-aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

La evaluación de la propuesta está orientada en la respuesta a las siguientes cuestiones:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, profesores, investigador
2. ¿Por qué evaluar?	Para evidenciar el grado de efectividad.
3. ¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta es factible.
4. ¿Qué evaluar?	La correcta implementación del uso de la guía utilizando los juegos de video para el desarrollo de destreza auditiva del idioma inglés
5. ¿Quién evalúa?	Investigador, profesores
6. ¿Con qué criterios?	Coherencia, eficiencia y efectividad
7. ¿Indicadores?	Cuantitativo: Por medio de las calificaciones que obtendrán los estudiantes. Cualitativo: Por medio de la habilidad comunicativa de los estudiantes.
8. ¿Cuándo evaluar?	De forma habitual.
9. ¿Cómo evaluar?	Por medio de la observación de la población involucrada en esta investigación
10. ¿Con qué evaluar?	Encuesta basada en cuestionario estructurado.

Tabla 42: Preguntas básicas de la propuesta
Elaborado por: Ortega, A. (2016)

BIBLIOGRAFÍA

Comentado [S12]: CITAR TODOS LSD FUENTES BIBLIOGRÁFICAS, REVISAR BIEN Y PONER EN ORDEN ALFABÉTICO. UTILIZAR CORRECTA PUNTUACIÓN Y TILDES ESPECIALMENTE EN MAYÚSCULAS

- Arango, S. I. Ricaurte, A. (2006) *Manual de herramientas tecnológicas I.* Medellín, Colombia: Universidad De Medellín.

- Area, M (2009) *Introducción a la tecnología educativa***.** Universidad de la Laguna, España.

- Berzal, F. (2004) *Introducción a la informática. España*: mcgraw-hill / interamericana de España.

- Brow, H. (2014) *Videogames and Education.* New York, Estados Unidos.

- Coperías, M., Redondo, J., y Sanmartín, J. (2011). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua.* Valencia, España: Arts grafiques soler.

- Dongwan, R. (2013). *Play to Learn, Learn to Play: Language Learning through Gaming Culture.* ReCALL, 25, pp 286-301.

- Felicia, P. (2009) *Videojuegos en el aula.* Brucelas, Bélgica: European Schoolnet.

- Gower, L., McDowall, J. (2012). *Interactive music video games and children's musical development*. British Journal of Music Education, 29, pp 91-105.

- Hannawa, A., Spitzberg, B (2015) *Communication competence.* Boston, Estados Unidos: The Deutsche Nationalbibliothek

- Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* México, McGrawHill.

- Juárez, A. (2007) *Los videojuegos.* Barcelona: UOC

- López, J. (2014). *Los recursos educativos abiertos (rea) en el idioma inglés y el proceso de desarrollo de la destreza de listening de los estudiantes del 8°, 9° y 10° grado de Educación General Básica del centro de educación general básica "la inmaculada" ubicada en la Parroquia ciudad nueva del cantón Píllaro en la Provincia de Tungurahua.* Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

- Maaínes, F. (2011) *Desarrollo de la competencia auditiva.* Santiago, Chile.

- Marqués, S. (2014) *Los videojuegos*. España.

- Montero, E., Ruiz, M., y Díaz, B. (2010) *Aprendiendo con videojuegos.* Madrid, España: Narcea Ediciones.

- Montes, E. (2012) *Juegos para aprender inglés.* España.

- Ortiz, A. (2009) *Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas.* Cuba.

- Perez, N. (2013). *Las tics en el proceso de desarrollo de las destrezas de listening y writing del idioma inglés dirigido a los estudiantes de 6to y 7mo grado del centro educativo bilingüe horizontes ubicado en la parroquia la matriz en el cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.* Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

- Pinella, B. (2012) *Estratégias metodológicas en la enseñanza de comprensión oral y expresión oral en inglés de los docentes de quinto de secundaria de los Liceos Navales de Lima*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.

- RLA. (2010) *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 48 (2), II Sem. p. 71-92

- RICHARDS, J. R. (2001). *Approaches and methods in Language Teaching.* United Kingdom: Cambridge.

- Rodriguez, G. (2012). *El Manejo de las inteligencias múltiples y su incidencia en el desarrollo de las destrezas receptivas (Listening, Reading) del idioma inglés en las estudiantes de tercero de bachillerato de la especialidad de contabilidad del Instituto Tecnológico Superior "Hispano América" del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua en el Período Lectivo 2009-2010.* Tesis de licenciatura no publicada, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

- Sánchez, F (2012) *Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis"* Revista electrónica teoría de la educación y cultura en la Sociedad de la Información, pp 97.

- Silva, R. (2014) *Video games as opportunity for informal English language Learning: theoretical considerations*. The Especialist, vol. 35, no 2, pp 155-169.

- Spezzapria, M. (2009) *Cuando la motivación y la comprensión auditiva cruzan sus caminos.* Rosario, Argentina.

- THORNBURY, S. (2007). *How to teach grammar*. England: Longman.

- UNESCO (2012) *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*. Retrieved from:http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts

- Van-der Hofstadt, C. (2005) *El libro de las habilidades de comunicación 2da edición*. España: Ediciones Días de Santos

LINKOGRAFÍA

- Morley, C. (2007) *Listening: Top down and bottom up.* Retrieved from: https://www.teachingenglish.org.uk/article/listening-top-down-bottom

- Ferriman, J. (2013) *Gaming is good for your brain.* Retrieved from: http://www.learndash.com/gaming-is-good-for-your-brain/

- Guthrie, G (2015) *Listen and learn.* Retrieved from: http://www.fbcjackson.org/listenandlearn/

- Corbett, S (2010) *Learning by Playing: Video Games in the Classroom.* Retrieved from: http://www.nytimes.com/2010/09/19/magazine/19video-t.html?_r=0

- Jennings, J (2014) *Teachers re-evaluate value of video games.* Retrieved from: http://www.smh.com.au/national/education/teachers-reevaluate-value-of-video-games-20141110-11jw0i.html

- Gráfico 51: https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+%22San+Vicente+Ferrer%22/@1.4854398,78.0067266,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x91d3e0a71d2a4a47:0xe905ddb7a8f4a586!8m2!3d-1.4854398!4d-78.0045379

- Gráfico 51: https://secure.urkund.com/view/20639011914852216308#DcYxDsIwDEDRu2T+QnbsuEmvgjpUFaAMdOlYcXe8PL27fK+yPgVFk7RSg7pgmGJpxwYuuOKGO40mBJEokel0xka55uec73ns5/EqqzzEvVtto5mIaLjY7w8

ANEXOS:

Anexo 1: Oficio a la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

Bachillerato Internacional

UNIDAD EDUCATIVA "SAN VICENTE FERRER"

Dirección: Césalo María y Álvaro Valladares
Teléfono: 03-2885173 Fax 2884757 – ext. 131
E-mail vinceferr@hotmail.com uevicenfer@andinanet.net
Puyo - Pastaza – Ecuador

CERTIFICADO

El suscrito Rector de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer", Certifica que:
El señor **CRISTIAN ANDRÉS ORTEGA PONCE,** portador de la cédula de ciudadanía N° 1600577165, estudiante Universitario de la Facultad de Ciencias Humanas Y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato, solicitó autorización para Aplicar en este centro educativo una Encuesta dirigida a determinar la influencia del rol de los juegos de video dentro de la clase en la enseñanza del inglés, a estudiantes de Primer año de Bachillerato. La encuesta fue realizada hoy día 17 de junio de 2016.

Es todo cuanto puedo certificar.

Puyo, 17 de junio de 2016

UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER RECTORADO

Hno. Isidro Rodríguez Asensio
Rector

Anexo 2: Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE IDIOMAS

Encuesta dirigida a los estudiantes de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

Objetivo: Determinar la influencia los juegos de video y la destreza auditiva del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" en la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y escoja la opción que más se ajuste a su realidad.

1. Fuera del aula de clase, ¿su profesor de inglés utiliza juegos de video para desarrollar la destreza auditiva del idioma inglés de los estudiantes?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

2. Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿usted responde a través de movimiento físico y/o dando respuestas orales en inglés?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

3. ¿Utiliza usted equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

4. Al momento de interactuar a través de video juegos fuera del aula de clases, ¿participa usted con otros usuarios simultáneamente?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

5. ¿Le han motivado los videojuegos a aprender inglés?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

6. ¿Pone usted especial atención a lo que el personaje del videojuego dice para poder dar una respuesta precisa?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

7. Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿el docente presenta audios, canciones, diálogos, etc.?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

8. ¿Su profesor de inglés utiliza el idioma inglés como herramienta de comunicación?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

9. ¿Usted escucha música en inglés a menudo?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

10. Cuando usted capta un estímulo auditivo, ¿escucha usted para captar información específica (lugares, números, fechas, etc.)?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

11. Cuando usted escucha estímulos auditivos ¿entiende usted la idea general del mismo?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

12. ¿El profesor propicia actividades donde el estudiante escuche y pueda responder ya sea de forma oral y/o escrita?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

Gracias por su colaboración

Anexo 3: Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS

Encuesta dirigida a los profesores de los primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"

Objetivo: Determinar la influencia los juegos de video y la destreza auditiva del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" en la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza.

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y escoja la opción que más se ajuste a su realidad.

1. En el aula de clase, ¿utiliza usted juegos de video para desarrollar la destreza auditiva de los estudiantes?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

2. Al momento de ser presentado un estímulo auditivo en el idioma inglés ¿responden los estudiantes acertadamente a dicho estímulo mediante movimiento físico y/o dando respuestas orales (en inglés)?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

3. ¿Utiliza usted equipo tecnológico como ordenadores, consolas, celulares o tablets con frecuencia?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

4. Al momento de interactuar a través de video juegos fuera del aula, ¿participan los estudiantes con otros usuarios simultáneamente?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

5. ¿Ha motivado usted a sus estudiantes en el uso de videojuegos para aprender inglés?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

6. ¿Sus estudiantes ponen especial atención a los estímulos auditivos presentados en clase para poder dar una respuesta precisa?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

7. Para el desarrollo de la destreza auditiva, ¿presenta usted audios, canciones, diálogos, etc. a sus estudiantes?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

8. ¿Utiliza usted el inglés como herramienta de comunicación en sus estudiantes?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

9. ¿Qué tan a menudo usted motiva a sus estudiantes a escucha música en inglés?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

10. Cuando los estudiantes captan un estímulo auditivo, ¿les motiva a los estudiantes a escuchar en busca de información específica (lugares, números, fechas, etc.)?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

11. ¿Cuándo los estudiantes captan estímulos auditivos ¿entienden la idea general del mismo?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

12. ¿Propicia usted actividades donde el estudiante escuche y pueda responder ya sea de forma oral y/o escrita?

SI ( ) **A VECES ( )** **NO ( )**

Gracias por su colaboración

Anexo 4: Mapa con la ubicación de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”

Gráfico 52: Ubicación del mapa de la institución.

Fuente: https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+%22San+Vicente+Ferrer%22/@-1.4854398,78.0067266,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x91d3e0a71d2a4a47:0xe905ddb7a8f4a586!8m2!3d-1.4854398!4d-78.0045379

Anexo 5: Análisis de plagio de la interface URKUND

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Andres Proyecto tesis casi definitivo.docx (D20952986)
Submitted: 2016-06-27 17:36:00
Submitted By: andres31629@gmail.com
Significance: 5 %

Sources included in the report:

Jessica Reyes Tesis.docx (D19214250)
CAPÍTULO I (Reparado) 1.docx (D17699215)
Belen Chavez Tesis.docx (D20741358)
trabajo de grado Leal Cepeda Evelyn.docx (D17273154)
LA-EDUCACIÓN-COMO-UN-SERVICIO-PÚBLICO-PARA-GARANTIZAR-EL-BUEN-ENSAYO-
actualizado-u mariela loayza.docx (D14989501)
http://educacion.gob.ec/actualizacion-docente/
http://ley.exam-10.com/law/30449/index.html
http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/

Instances where selected sources appear:

26

Gráfico 53: Análisis de plagio URKUND
Fuente:https://secure.urkund.com/view/2063901191485221630 8#DcYxDsIwDEDRu2T+QnbsuEmvgjpUFaAMdOlYcXe8PL27fK+yPgVFk7RSg7pgmGJpxwYuuOKGO40mBJEokel0xka55uec73ns5/EqqzzEvVtto5mIaLjY7w8