

JUEGOS VIRTUALES INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ELOY ALFARO” DE BAHÍA DE CARÁQUEZ

JUEGOS VIRTUALES INTERACTIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

AUTORES: Raisa Macías Sera¹
Jonathan Torres Haro²
Jhonny Fenelón Zambrano García³
Andrés Asang Mañay⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: raisamacias15@gmail.com

Fecha de recepción: 11 - 03 - 2016

Fecha de aceptación: 20 - 04 - 2016

RESUMEN

Las insuficiencias en el desarrollo de las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, comprender un texto escrito o redactar) es hoy día un problema que afecta a los estudiantes de 9no año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Eloy Alfaro” de Bahía de Caráquez. La metodología y las tareas de esta investigación favorecen la utilización de los juegos virtuales interactivos los cuales constituyen herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, de igual manera, se insta a los docentes acerca de la importancia de asumir con interés la implementación de las tecnologías en la enseñanza de idiomas. Las encuestas a estudiantes y docentes y la observación de clases, avalan la necesidad de brindar a los alumnos una educación interactiva que fortalezca el intercambio cooperativo y el uso del idioma en un marco virtual.

PALABRAS CLAVE: juegos interactivos; habilidades lingüísticas; metodología; tareas.

INTERACTIVE VIRTUAL GAMES TO DEVELOP THE LINGUISTIC ABILITIES IN STUDENTS OF HIGH SCHOOL IN THE EDUCATIONAL UNIT "ELOY ALFARO" OF BAY DE CARÁQUEZ

ABSTRACT

Insufficiencies in the development of language skills (listening, speaking, understanding a written text or writing) is today a problem that affects students

¹ Licenciada en Educación, especialidad Inglés. Master en Enseñanza del Español como lengua extranjera. Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Extensión Bahía de Caráquez. Ecuador.

² Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Inglés.

³ Ingeniero en Sistemas Informáticos. Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Extensión Bahía de Caráquez. Ecuador.

⁴ Ingeniero en Sistemas Computacionales. Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Extensión Bahía de Caráquez. Ecuador.

9th year of the School of Basic Education Tax "Eloy Alfaro" Bahia de Caraquez. The methodology and tasks of this research favor the use of interactive virtual games which are motivating tool in the teaching and learning of English, likewise, teachers are encouraged about the importance of taking forward the implementation of technologies in teaching languages. Surveys of students and teachers and observation of classes, support the need to provide students with an interactive education to strengthen the cooperative exchange and use of language in a virtual setting.

KEYWORDS: interactive games; language skills; methodology; tasks.

INTRODUCCIÓN

A comienzos del siglo XX, las clases de 20 o 30 alumnos constituyeron una innovación, surgida, a partir de la idea de que debía existir una educación estandarizada para todos. En términos conceptuales, se trata de un modelo de aprendizaje, en el que el profesor se entiende como un “depósito” de conocimientos que deben transmitirse a los estudiantes. El paradigma educativo tradicional se caracteriza por presentar las siguientes concepciones acerca del aprendizaje:

- Aprender es difícil. Muchos ven el aprendizaje como un proceso difícil y a menudo tedioso. Según este punto de vista, si los alumnos se están divirtiendo o están disfrutando de las actividades de aprendizaje, probablemente no estén aprendiendo.
- El aprendizaje se basa en un modelo centrado en el déficit. El sistema se esfuerza por identificar deficiencias y debilidades en el alumno. Sobre la base de estas carencias, los alumnos son catalogados y corregidos, o bien reprobados. Como el término implica, estas clases están diseñadas para compensar o remediar la falta de determinados conocimientos de algunos alumnos.

Además, para esta metodología tradicional, las debilidades identificadas son generalmente analizadas sobre la base de los estándares de la organización y los contenidos tradicionales de la enseñanza escolar. No siempre se ha considerado la idea de adaptar los métodos de enseñanza escolar a nuevos tipos de alumnos; todos los esfuerzos se han centrado en adaptar los alumnos, de modo que encajen dentro de los esquemas de las escuelas y métodos de enseñanza.

Por otra parte, las concepciones que subyacen en torno a la motivación, el lenguaje y el desarrollo conceptual de los alumnos todavía son arcaicas para algunos contextos.

El aprendizaje es un proceso de transferencia y recepción de información. Una parte considerable de los esfuerzos educativos aún continúa “orientada hacia la información”, donde los alumnos deben reproducir conocimiento en lugar de

producir su propio conocimiento, siendo un modelo de enseñanza que en muchas regiones sigue centrado en el docente.

No obstante, la didáctica de las lenguas Extranjeras y ciencias afines como la Psicología, la Antropología, y más reciente las Neurociencias entre otras, han aportado disímiles investigaciones y resultados que nutren de información novedosa las diferentes fuentes de comunicación al servicio de los docentes. Enfoques, métodos, estrategias, todos en función de favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las lenguas extranjeras.

El enfoque comunicativo y su concepto de Competencia Comunicativa dado por (Hymes, 1972) aportaron la base para las tendencias que luego se sumaron. El enfoque por tareas, la inclusión de la Pragmática, la Competencia Intercultural, el Enfoque Sistémico Funcional entre otros, han contribuido a que la enseñanza de las lenguas extranjeras evolucione favorablemente. El aprendizaje cooperativo, significativo y desarrollador donde lo aprendido está relacionado con la vida cotidiana de los estudiantes es la esencia de la didáctica de estos tiempos.

Por su parte, (Spolsky, 1988) considera que no existe una didáctica o metodología pura para la enseñanza de las Lenguas Extranjeras, es válido un eclecticismo en cuanto a ellas y cada profesor sabrá cual o cuales resultan para su grupo clase.

En sus orígenes, al igual que con otras lenguas, la enseñanza del idioma Inglés estuvo permeada de enfoques estructurales donde se centró la atención en la gramática y el léxico. Luego de la propuesta del enfoque comunicativo dada por Hymes, D. (1972) se inicia todo un largo camino, que no ha concluido, con el propósito de que se logre un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo en las lenguas extranjeras.

El objetivo final es lograr la competencia comunicativa de los estudiantes en el idioma Inglés. En la actualidad las tendencias en la didáctica de las lenguas giran alrededor de la incorporación de las tecnologías de la información al proceso de enseñanza aprendizaje de los idiomas. No obstante, es válido subrayar que la didáctica y la metodología decidirán que recurso utilizar, cuál es el más eficaz, y cuando ponerlo en práctica.

Al efecto, la escuela y la sociedad toda, deben prepararse para afrontar el gran reto del milenio: la globalización cultural, las comunicaciones y el manejo de información, que supone un nuevo modo de "conocer". En consecuencia, es imprescindible la incorporación de las nuevas tecnologías en informática y su aplicación al contexto educativo en todos sus niveles para el mejoramiento de la práctica.

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa "Eloy Alfaro" en Ciudad de Bahía, donde se ha podido constatar la necesidad que tiene esta institución de realizar cambios profundos en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

En las secundarias básicas el propósito es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. La asignatura es parte de la formación curricular de los educandos. El objetivo es que los alumnos lleguen a comunicarse de manera adecuada tanto en la variante oral como escrita. Además, el mundo actual demanda de egresados de las diferentes niveles con dominio del inglés que es la lengua de comunicación internacional.

Lo anteriormente justifica el hecho de la importancia de facilitar el aprendizaje a los alumnos al enfocarlo sobre la base de las nuevas tendencias y lo más cercano a lo que los estudiantes hacen en su vida cotidiana. Un ejemplo de ello: Los juegos virtuales.

En Ecuador, es interés de que el aprendizaje del idioma se realice con la ayuda de las nuevas tecnologías. Los centros educativos en su gran mayoría cuentan con los equipos, aunque queda mucho por hacer al respecto. Desde edades tempranas los alumnos se familiarizan con el aprendizaje de la computación y luego avanzan a otros estadios de su utilización.

En las aulas de inglés la motivación, los intereses de los estudiantes y sus aspiraciones son aspectos que el profesor debe tomar en consideración al planificar su clase. La edad de los estudiante y el entorno social Vigotsky (1982) son importantes a la hora de orientar tareas, actividades y utilizar medios de enseñanza. Todos los grupos clases no son iguales. Los estudiantes llegan a su escuela con diferencias relevantes en cuanto a conocimientos previos y entorno social familiar.

El diagnóstico del estado actual del problema reveló que persisten deficiencias en cuanto a la utilización de las nuevas tecnologías de la información al impartir las clases de inglés. Los profesores se inclinan por otras estrategias en el momento de enseñar el idioma. El uso de la comunicación virtual constituye una actividad que se utiliza solo en ocasiones para motivar la clase.

El diagnóstico corroboró que es necesario proveer a los profesores con información actualizada y orientarlos sobre la variada utilización de los nuevos medios de comunicación y la necesidad de incorporarlos al aula para favorecer el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma inglés.

El desarrollo vertiginoso de las comunicaciones demanda que a las aulas de inglés también se les equipe con los recursos indispensables. Las instituciones juegan un papel importante en la gestión de los equipos y en la formación profesoral. No se trata solamente de utilizar la tecnología, sino de ponerla en función de los objetivos y contenidos de las clases de idioma Inglés para un uso más efectivo.

Entre las interrogantes a responder ante la situación problemática determinada están las siguientes: ¿Cómo favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés de estudiantes de secundaria?, ¿Es favorable utilizar los juegos virtuales como estrategia que motive a los estudiantes y los relacione con su desempeño en la vida cotidiana al aprender el inglés?

Sin lugar a dudas los juegos virtuales interactivos, videos, ejercicios y proyectos, entre otros, conforman una constelación de opciones que motivan a los adolescentes. Una vez que dejan su aula de inglés, los educandos continúan la práctica de juegos y la comunicación con sus colegas de curso desde sus casas u otros sitios. La conexión a las redes sociales y los juegos compartidos forma parte del hacer cotidiano de los alumnos.

En cuanto a la realidad virtual según Muños (2000) "(...) es la forma en que los humanos visualizan, manipulan e interactúan con computadores y datos extremadamente complejos"

Para otros autores como González (2008) realidad virtual "(...) es cuando se está en un ambiente de red y varias personas aportan sus realidades entre si (...)". Los autores de esta investigación asumen este planteamiento dado que los alumnos pueden interactuar entre ellos y comunicar sus intereses y realidades aun cuando participan de un juego.

La Unidad Educativa Fiscal "Eloy Alfaro" se encuentra en proceso de convertirse en una unidad del milenio y contará con la tecnología necesaria para impartir las clases de inglés. De esta manera se favorecerá el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de la institución. El intercambio, la motivación y un ambiente acogedor, juegan un papel fundamental en el aprendizaje de otro idioma.

No obstante, se sugiere la utilización de un conjunto de tareas para apoyar la metodología que se aporta, lo que favorecerá el proceso de aprendizaje ya que las tareas "constituyen la célula fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje". (Álvarez de Zayas, C., 1999)

DESARROLLO

El uso de la lengua se realiza de cuatro formas distintas según las habilidades que posee el individuo: Leer, Escribir, Escuchar y Hablar. También son llamadas macro habilidades lingüísticas.

La lengua oral es más coloquial, subjetiva, redundante, y abierta; con una sintaxis más simple, repeticiones, y un léxico más general con onomatopeyas y frases hechas. La lengua escrita por su parte, suele ser estándar, objetiva, precisa y cerrada; contiene un léxico específico y evita las repeticiones y la expresividad de los recursos lingüísticos populares. Se habla entonces de habilidades orales y habilidades escritas.

En cuanto a la comprensión auditiva: el receptor comprende el texto a través del oído. El emisor puede rectificar, pero no borrar, lo que ha dicho. El receptor está obligado a comprender el texto en el momento de la emisión y tal como se emite.

En la comprensión de un texto escrito: El receptor lee el texto a través de la vista. El canal visual tiene una capacidad de transmisión de información superior al auditivo ya que el emisor puede corregir y rehacer el texto sin dejar

rastros o huellas. El lector puede escoger cuando y como quiere leer (orden, velocidad,), puede releer el texto. De esta manera se describen las cuatro habilidades lingüísticas, que existen para todas las lenguas.

Aprender lengua es aprender a utilizarla, comunicarse mejor en situaciones más complejas o comprometidas, en el que al estudiar gramática podemos lograr aprender lengua ya que se tiene que comprender la sintaxis, la morfología y fonología para obtener la competencia lingüística según Chomsky (1957).

Las habilidades lingüísticas tienen un potencial dinámico que permite generar nuevas construcciones una vez asimilado el modelo básico. También son transferibles por lo que pueden combinarse y reproducirse en condiciones diferentes a aquellas en que se ejercitan los hábitos. Los hábitos del habla son automáticos, estables y flexibles. (Antich, 1987)

El desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (comprensión de lectura, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita) está concatenado una con otra, pues como ya se ha dicho, la lengua es una unidad dialéctica, que se da como un todo, pero que el profesor, fracciona en sus partes para resolver un problema en una situación determinada. Por eso es necesario reconocer las importantes diferencias que existen entre ellas.

La enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras ha ido cambiando sus perfiles en el decursar del tiempo. En la década del 70 muchos programas de inglés como segunda lengua veían las clases de expresión escrita como clases de gramática. En la década del 80 y se aprecia un lento pero significativo salto, pues se parte del análisis de la escritura utilizando técnicas y estrategias de comunicación.

Consecuentemente la nueva pedagogía se está moviendo de enfoques centrados en el profesor hacia cursos donde el centro es el educando y la escritura académica se está viendo como un acto social comunicativo, además se comienza a pensar en la escritura como proceso y no solo como resultado.

¿Cómo favorecer la comprensión auditiva, la comunicación oral o la escritura y que los educando se sientan motivados?

Una respuesta a esta interrogante puede ser a través de la implementación de nuevas estrategias y medios de enseñanza acompañados de otra metodología. Para esta investigación el proponer juegos virtuales interactivos se considera de gran importancia. Los alumnos adolescentes se sienten muy motivados por las nuevas tecnologías especialmente los juegos interactivos.

Presentar una audición en inglés, o escuchar como hablan los personajes de un juego, o redactar sus impresiones acerca de los personajes de un juego entre otras, es una manera de aprender el idioma, a través una actividad que ellos disfrutan, el juego.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de juegos virtuales no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del juego y la interacción están muy cercanas a las condiciones de intercambiar sin prever como sucede en la vida cotidiana, además, el juego se puede congelar o detener con la ayuda de la pausa, repetir un fragmento determinado o (ir y volver), hacer una pausa en la presentación para realizar algún ejercicio o aclaración complementaria o simplemente tomar notas en la libreta.

Dentro de las ventajas que el uso los juegos proporciona puedo nombrar las siguientes:

- Garantizar una participación activa del estudiante.
- Crean las condiciones para el paso de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.(el juego inicia con órdenes sencillas que luego se tornan complejas)
- Propician la determinación de lo fundamental en el contenido de enseñanza.
- Propician el realismo (autenticidad, certeza). Aunque sea un juego está relacionado con aspectos de la vida cotidiana.
- Crean la posibilidad de la base orientadora de los estudiantes en el tránsito del estudio de la teoría al dominio en la práctica de los hábitos y habilidades.(se aprenden reglas, ordenes)
- Contribuyen a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza. (los alumnos realizan las órdenes lo más rápido posible para ganar su juego, se autoevalúan constantemente y se trazan metas para ganar su juego.

En el Ecuador, el propósito es que el aprendizaje del idioma se realice con la ayuda de las nuevas tecnologías. Los centros educativos en su gran mayoría cuentan con los equipos, aunque queda mucho por hacer al respecto. Desde edades tempranas los alumnos se familiarizan con el aprendizaje de la computación y luego avanzan a otros estadios de su utilización.

En las secundarias básicas se pretende mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. La asignatura es parte de la formación curricular de los educandos. El objetivo es que los alumnos lleguen a comunicarse de manera adecuada tanto en la variante oral como escrita. Además, el mundo actual demanda de egresados de las diferentes niveles con dominio del inglés que es la lengua de comunicación internacional.

Lo anteriormente justifica el hecho de la importancia de facilitar el aprendizaje a los alumnos al enfocarlo sobre la base de las nuevas tendencias y lo más cercano a lo que los alumnos hacen en su vida cotidiana. Un ejemplo de ello: Los juegos virtuales.

La enseñanza del idioma inglés se promueve y favorece en todos los niveles de enseñanza. Otras estrategias y tecnologías se involucran y se fortalece la formación del profesional encargado de enseñar la lengua inglesa.

Las habilidades lingüísticas se aprenden y ejercitan con juegos. Los alumnos adolescentes de 9no año se sienten motivados y una vez concluidas sus horas clases siguen utilizando los juegos virtuales, sin embargo es de suma importancia para los docentes conocer que su papel fundamental en esta etapa del proceso de enseñanza aprendizaje de las lenguas es de guía, controlador, supervisor. Que el uso de las nuevas tecnologías demanda de cambios en la manera de enfocar la metodología de la enseñanza de idiomas.

Muy importante para los docentes es el hecho de reconocer la necesidad de superarse en cuanto al manejo de los nuevos recursos y de llevar a cabo la modificación paulatina y consistente de las acciones de intervención pedagógica dentro del aula.

La motivación, las tareas, la evaluación deben estar en función de un aprendizaje cooperativo y significativo. La tecnología estará a disposición de la metodología y la didáctica de las lenguas.

Sitios más utilizados

Abundan los sitios en Internet que permiten la interacción con los usuarios pero no todos tienen una fundamentación pedagógica o didáctica, no obstante es tarea del docente desarrollar estrategias y/o metodologías que le permitan poner la tecnología al servicio de la enseñanza y del aprendizaje del idioma Inglés. Entre los sitios más frecuentados y utilizados se pueden mencionar los siguientes:

1. Hot Potatoes

Es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la Web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.

2. Educaplay

Herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia para usar en el aula con los alumnos.

Entre las actividades que permite crear, están las siguientes: juegos interactivos, mapas, adivinanzas, completar, crucigramas, Ordenar letras y/o palabras, Sopa de letras,

3. GLO Maker

Es una de esas herramientas que existen para que uno mismo pueda realizar recursos propios basados en “objetos de aprendizaje”. Esos “objetos” consisten en un recurso didáctico en formato digital, reusable en diversos contextos como unidad mínima que pueda combinarse con otras para formar bloques de

instrucción acordes a las necesidades de un currículo específico. Está integrado por dos o más elementos (texto, gráficos, audio, video,)

4. Rayuela

Cuenta con 21 programas interactivos o pasatiempos para la generación de ejercicios (ahorcado, crucigramas, juegos interactivos de lógica, opción múltiple, relacionar listas, rellenar huecos, rompecabezas, salto del caballo, sopa de letras, verdadero/falso...).

5. Squeak

Es una aplicación en la que se pueden realizar y ejecutar aplicaciones multimedia, es un entorno gráfico de manejo muy intuitivo en el que se emula el mundo y en el que se puede interactuar con los objetos que rodean al alumno.

El usuario de Squeak deja de ser un mero usuario, se convierte a su vez en creador. Algunos definen Squeak como una herramienta de autor.

6. Quiz *faber*

Aplicación gratuita para diseñar ejercicios interactivos (preguntas cortas, respuestas múltiples, relacionar columnas, rellenar huecos, etc.), similar al *Hot Potatoes*.

Otra herramienta para crear actividades educativas interactivas es la WebQuest, actividad que se desarrolla en grupos promoviendo la cooperación y colaboración entre los alumnos. Contiene elementos altamente motivadores como: uso de materiales auténticos, resolución de tareas creativas, desarrollo de la autonomía, satisfacción personal puesto que el trabajo será apreciado y evaluado.

Contiene en sí misma la idea de la interdisciplinariedad pues se trabajan contenidos de otras disciplinas. Ayuda al desarrollo de procesos cognitivos porque los alumnos tienen que: analizar, organizar, comparar, inducir, deducir, etc., para transformar la información y construir algo nuevo.

El modelo de WebQuest desarrollado por Pérez Torres (2006) contempla el diseño de actividades para distintas fases en el desarrollo de la competencia lectora: pre-lectura, lectura y post-lectura.

Para promover el desarrollo de la competencia lectora y la adquisición del vocabulario, Pérez Torres (2006) propone incluir en la WebQuest, un taller de lectura y vocabulario para asegurar la eficacia pedagógica de la misma, el cual forma parte del elemento “proceso” de la WebQuest.

Metodología propuesta

La metodología con la que se presenta la incorporación de los juegos virtuales a las clases de inglés en estudiantes de básica está fundamentada en un plan de acción que tiene que ser ejecutado por los profesores de la misma unidad educativa en próximos períodos lectivos y que consta de los requisitos siguientes:

- Organizar las aulas o local donde se ubicaran los equipos o tenerlos todos en perfectas condiciones de funcionamiento.
- Participar los profesores en proceso de socialización de los conocimientos acerca de cómo trabajar con la nueva tecnología.
- Diseñar tareas para utilizar los juegos virtuales con un objetivo determinado, en función de la habilidad lingüística a ejercitar.
- Mantener un clima psicológico favorable durante la realización de las actividades para mejorar las relaciones entre los estudiantes.
- Incentivar el uso del idioma inglés la mayor parte del tiempo sin recurrir a traducciones.
- Evaluar las actividades apoyándose el maestro en la autoevaluación y la coevaluación de los alumnos.

Las acciones a desarrollar para favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas se expresan en este trabajo por medio de dos grupos de tareas que conducen en general al logro de estas habilidades mediante el juego.

Primer grupo de tareas:

1. Escuchar las órdenes del juego. Describir a tus colegas en que consiste el juego.
2. Pedir a tu compañero que te explique cómo logro llegar a una meta determinada durante el juego.
3. Narrar parte del juego.
4. Redactar tus impresiones acerca de la manera en que se desarrolló el juego y como te sentiste.

Segundo grupo de tareas:

1. Escuchar el juego y orientar a tus colegas los pasos a seguir para no cometer errores durante el juego.
2. Describe los personajes que participan en el juego o los lugares donde se realiza el juego.
3. Expón tus criterio acerca de cómo valoras tu participación en el juego.
4. Completar un crucigrama donde aparecen nuevas palabras que describen pasos a seguir durante el juego.

Desprenderse de la enseñanza tradicionalista que predomina en el sistema educacional ecuatoriano y más aun en los niveles de enseñanza primarios y secundarios, y más aun si se hace referencia a métodos tradicionales sobre la enseñanza de lenguas es ya un reto, máxime cuando las tecnologías toman el control de muchas actividades de la vida cotidiana, los jóvenes son “nativos tecnológicos”, pero los docentes , o muchos de ellos están lejos de tener los conocimientos y habilidades suficientes para utilizar las tecnologías y esto se acrecienta al tratar de ponerlas al servicio de la enseñanza – aprendizaje.

La incorporación de los juegos virtuales es una realidad que al ponerse en función de la enseñanza del inglés elevará el nivel de competencia comunicativa de los alumnos de 9no grado. El marcado interés de los estudiantes y profesores así como de la institución por adquirir la tecnología necesaria habla a favor de esta herramienta.

El plan de acción didáctico, los sitios de Internet para facilitar la búsqueda de juegos virtuales o actividades interactivas y las tareas para apoyar el trabajo con los jugos constituyen aspectos interesantes y novedosos de esta investigación.

CONCLUSIONES

La caracterización de las nuevas tecnologías de la información aplicadas a la enseñanza de lenguas extranjeras, así como los referentes en cuanto a las habilidades lingüísticas, facilitó la identificación de fundamentos teóricos y metodológicos para la elaboración del proyecto.

La enseñanza básica constituye un marco apropiado para implementar el uso de nuevas tecnologías, sobre todo los juegos virtuales interactivos ya que los alumnos adolescentes sienten gran motivación por esa herramienta.

La implementación de juegos virtuales interactivos en 9no de básica constituye una novedad en la enseñanza aprendizaje del inglés para estudiantes y docentes de secundaria de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” pues no se utiliza en las clases de inglés con la intensidad y frecuencia necesarias.

Los juegos interactivos brindan la posibilidad de un intercambio cooperativo que favorece el desarrollo de las habilidades lingüísticas y una atmósfera favorable para el aprendizaje del idioma.

Los docentes carecen del conocimiento necesario para usar de manera óptima las tecnologías por lo que necesitan una capacitación.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, G. & Lucero, M. (s/f). Aprendizaje en Entornos Virtuales basados en texto. Universidad Nacional de San Luis, Argentina

Álvarez de Zayas, C.M. (1999). Didáctica: La escuela en la vida. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Barnet, L. (1995). El Aprendizaje cooperativo y las estrategias sociales. En Revista Aula de Innovación Educativa. No 36. pp- 67-70. Madrid.

- Bernardéz, E. (1982). Enfoques de la enseñanza de la lengua. España.
- Brown, G. (1989). Teaching the spoken language: an approach based on the analysis of conversation. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Carr, D. & Oliver. (2009). Second life Immersion and learning. En: Zafhires, P & Ang, C.S (E.d). Social Computing and Virtual Communities, London.
- Cassany, D. (1998). Enseñar Lenguas. Barcelona: Editorial Graó de Serveis Pedagògics.
- Gutiérrez, H. (2005). Calidad Total y Productividad. México: McGraw-Hill.
- Harmer, J. (2007). Howtoteach English. New Edition. Pearson Educational Limited.
- Márquez, V. (2010). La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales. Universidad de Madrid.
- Muñoz, G. C. (2000). Juegos virtuales. Identidad y Subversión. En Astrólogo No. 1
- Ramos, S. (1989). Sociología de la comunicación. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente, (Colección Temas de Periodismo).
- Valle, A. (1998). Psicología de la Educación. Variables personales y Aprendizaje Escolar. Universidad Da Coruña: Servicio de Publicaciones.